

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGO EN SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS**
“FLORIDA SCHOOL” JULIACA- 2023.

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

AUTORAS

Br. Leidy Diana Gutierrez Ticona

ORCID: 0000-0001-6441-0082

Br. Katty Zenaida Mamani Mamani

ORCID: 0000-0002-3257-6886

ASESORA

Mg. Valverde Reyes Fiorella Jamileth

ORCID: 0000-0002-5826-2439

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica de las áreas curriculares

JULIACA – PERÚ

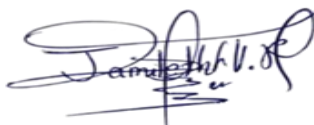
2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Valverde Reyes Fiorella Jamielth con DNI N° 47566214, como asesora del trabajo de investigación titulado “Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School - Juliaca” presentado por la Br. Leidy Diana Gutiérrez Ticona con DNI 41268218, y Br. Katty Zenaida Mamani Mamani con DNI 45624607, del Programa de Educación Inicial, considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, 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 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.

Trujillo, 31 de octubre de 2023



.....
Mg. Valverde Reyes Fiorella Jamielth
Asesora

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

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

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora (e) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana (e) de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

DEDICATORIA

A Dios, por darnos fortaleza y guiar nuestros pasos por el sendero de la vida, por darnos salud para lograr y terminar nuestros objetivos.

A la memoria de mi querida madre Adelaida, quien con su esfuerzo y su consejo me dio fuerzas para seguir adelante con mis metas.

A mis amados hijos Aldair y Amir, quienes me impulsan a seguir adelante y cumplir con la promesa realizada.

Leidy Diana Gutiérrez Ticona

A mis padres, por enseñarme los valores de superación, por el apoyo incondicional y toda su confianza depositada en mí. A mi hijo, por darme fortaleza para continuar y seguir luchando por él. A mi hermano, por su apoyo profesional para luchar por mis propósitos.

Katty Zenaida Mamani Mamani

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la escuela profesional de educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por su guía y consejos profesionales constantes, a quienes les guardare eterna gratitud.

A los docentes, miembros de jurado, a nuestra asesora Mg. Valverde Reyes Fiorella Jamileth por su enseñanza, apoyo por el tiempo brindado para impartirme sabiduría para la culminación de esta presente investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Leidy Diana Gutiérrez Ticona con DNI 41268218, Katty Zenaida Mamani Mamani con DNI 45624607 egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGO EN SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS “FLORIDA SCHOOL”JULIACA- 2020 ”, el cual consta de un total de 57páginas, en las que se incluye 7 tablas y 5 figuras, más un total de 80 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos 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 nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 5%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



DNI: 41268218



DNI: 45624607

INDICE

Conformidad del asesor	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad.....	vi
Índice de tabla.....	viii
Índice de figura	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I: INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	32
2.1 Enfoque y tipo de investigación	32
2.2 Métodos de investigación	32
2.3 Diseño de la investigación.....	32
2.4 La población, muestra y muestreo	33
2.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	34
2.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	35
III. RESULTADOS.....	36
3.1. Presentación y análisis de resultados.....	36
3.2. Prueba de hipótesis.....	41
3.3. Discusión de resultados.....	49
Respecto al objetivo general	49
IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	52
4.1. Conclusiones	52
4.2. Sugerencias	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS.....	58
Anexo 1: Instrumento de medición	58
Anexo 2: Ficha Técnica	60
Anexo 3: Fiabilidad del instrumento	61
Anexo 4: Carta de presentación	63
Anexo 5: Ficha de Evaluación.....	64
Anexo 6: Validación de Instrumentos	65
Anexo 6: Ficha de evaluación	66
Anexo 7: Carta de presentación	67
Anexo 8: Ficha de Evaluación.....	68
Programa de aprendizaje	69

ÍNDICE DE TABLA

TABLA 1	Distribución de la población de estudio.....	33
TABLA 2	Distribución de la muestra de estudio.....	34
TABLA 3	Competencias de la matemática.....	36
TABLA 4	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	37
TABLA 5	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	38
TABLA 6	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.....	39
TABLA 7	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre...	40

ÍNDICE DE FIGURA

FIGURA 1 Grafico comparativo ente el pre test y post test del nivel del desarrollo de las competencias de la matemática	36
FIGURA 2 Grafico comparativo ente el pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	38
FIGURA 3 Gráfico comparativo ente el pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.....	39
FIGURA 4 Gráfico comparativo ente el pre test y post test en actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.....	40
FIGURA 5 Gráfico comparativo ente el pre test y post test en actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.....	41

RESUMEN

La presente investigación denominada “Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023” tuvo como objetivo general Demostrar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática, en niños de cinco años, el enfoque que se utilizó fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, con diseño pre- experimental. Se estudió en una población de 52 estudiantes entre tres, cuatro y cinco, años de edad, con una muestra de estudio de 20 niños de 5 años de edad, se empleó como instrumento la guía de observación donde se observó el nivel en el aprendizaje que tienen los estudiantes. Teniendo como resultado que al comparar el pretest y posttest el nivel inicio disminuyó desde el 25% al 5%, en el nivel proceso disminuyó desde el 60% al 30%, mientras que el nivel de logro aumentó desde el 15% al 65%. En conclusión, se puede decir que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática didáctica de los estudiantes de 5 años, evidenciando que existe una diferencia significativa, (coeficiente de Wilcoxon $p=0.001 < 0.05$). El juego es divertido para los niños y se utilizó como estrategia para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategia, juego, matemática.

ABSTRACT

The present investigation called "Game in sectors to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old children "Florida School" Juliaca- 2023" had the general objective of determining to what extent the game in sectors improves learning in the area of mathematics didactics of five-year-old students, the method used was quantitative, descriptive, with a pre-experimental design. It was studied in a population of 52 students between three, four and five years of age, with a study sample of 20 children of 5 years of age, the observation guide was used as an instrument where the level of learning that was observed was observed. have the students. Having as a result when comparing the pretest and posttest that the beginning level decreased from 25% to 5%, at the process level it decreased from 60% to 30%, while the achievement level increased from 15% to 65%. In conclusion, it can be said that the game in the sectors improves learning in the didactic mathematics area of 5-year-old students, evidencing that there is a significant difference (Wilcoxon coefficient $p=0.001 < 0.05$). The game is fun for children and was used as a strategy to improve the learning of mathematics.

Keywords: learning, strategy, game, mathematics.

I: INTRODUCCIÓN

Hoy en día se escucha hablar mucho acerca del bajo nivel de educación que se imparte en las instituciones debido al ineficiente sistema educativo, al bajo rendimiento académico de los alumnos, a la ausencia de políticas educativas integrales y duraderas, entre otras. Estos son algunos de los motivos por los que se tiene una baja calidad en la enseñanza tomando como referencia los indicadores del PISA (Evaluación Internacional de Estudiantes), dónde se refleja el bajo rendimiento en el área de Matemática con un 30% siendo el más bajo en relación a los demás cursos. (Minedu, 2018)

En el contexto nacional en el año 2022, el (Ministerio de Educación, 2022) aplicó la evaluación Censal de matemática a los Estudiantes de las Instituciones Educativas estatales y privadas, encontrándose en nivel satisfactorio, el 23,3% de estudiantes, 38.5% en nivel de progreso y 19.6% en nivel de inicio, donde la medida promedio es de 451 puntos. Se observa que estos resultados obtenidos son más bajos que la evaluación censal del año 2019 donde se tiene como nivel satisfactorio 34.0% en los estudiantes, 42,0% en el nivel proceso y el 15,9% en el nivel de inicio, con un promedio de 489 puntos.

El juego es de gran importancia para el desarrollo integral, donde se reconoce que el jugar y divertirse es un derecho que tiene el niño a nivel mundial, ellos escogen como jugar, donde jugar dando rienda suelta a su imaginación, asumiendo decisiones que contribuyen al desarrollo de una conducta social, pero se puede observar que con el avance de la tecnología nuestros niños ya no participan activamente de esta actividad, dificultando muchas veces el aprendizaje. Las familias españolas consideran lo importante que es el juego en los infantes ya que 60% de los niños dedican entre una hora y media a dos horas el jugar sin ser interrumpidos y muchas veces lo realizan en compañía de sus padres o con materiales adecuados para su edad. (Aldi, 2019).

“El juego es la expresión, es la necesidad inconsciente de buscar seguridad, sentirse seguro frente a la realidad, enfrentar los temores, las angustias que nos obstaculizan, el juego divierte, socializa y cura” (Sanz, 2019).

El Ministerio de educación es parte fundamental para el cumplimiento de esta actividad porque se encargan de implementar las aulas con materiales didácticos necesarios para cada institución educativa del nivel inicial teniendo en cuenta las diferentes áreas que tienen los

sectores en las aulas, es por eso que se debe reconocer el horario del juego en los estudiantes, la hora del juego libre en los sectores es un espacio para que el estudiante tenga la libertad de elegir, expresar como quiere jugar sin que el docente tenga que involucrarse, pero si estar siempre pendiente de lo que sucede en esta actividad, este programa es muy beneficioso para los estudiantes (Ministerio de educación, 2019).

Muchas de las instituciones educativas del nivel inicial tienen deficiencia en la implementación, aplicación o simplemente una mala distribución del espacio del juego libre en los sectores, y a la misma vez se puede encontrar dificultad en desarrollo del aprendizaje significativo en las diferentes áreas, es importante dar solución a este problema buscando alternativa, estrategias con el propósito de mejorar el logro del aprendizaje en los estudiantes.

Los juegos en los estudiantes hacen que puedan desarrollar el pensamiento, la creatividad, permitiéndoles un mejor desarrollo en sus habilidades y capacidades, el juego provoca todo tipo de interacción donde hace que ellos puedan indagar, desarrollar progresivamente el razonamiento lógico y así fortalecer de una manera sencilla su aprendizaje (Silva, 2019).

Mediante una observación realizada a los estudiantes de la institución educativa, se constató que hay un bajo nivel de aprendizaje sobre todo en el área de matemática, teniendo gran dificultad en los conteos, seriaciones, aumentar, quitar entre otros temas, siendo para ellos desalentador en esta área, es por eso que se puede evidenciar el poco interés, la dificultad que tienen al momento de realizar las sesiones de aprendizaje, por otro lado, demuestran gran entusiasmo que tienen muchos niños a la hora del juego, es por eso que se propone como estrategia didáctica en el área de matemática, el juego ayuda a fomentar el interés brindando un aprendizaje significativo en los estudiantes de cinco años de la institución educativa “Florida School” distrito de Juliaca provincia San Román, departamento de Puno, Perú 2023.

Este proyecto se propuso relación las ventajas que tiene el juego en los sectores con el área de matemática, para poder superar sus temores, mejorar sus habilidades a través de una forma divertida donde se presta mayor atención los estudiantes, basándose de estudios previos ya realizados en este tema.

Con el propósito de llevar al objetivo se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera el juego en sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023?, y como problemas específicos tenemos

¿En qué medida el juego en sectores mejora el aprendizaje de la matemática, en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, luego de la aplicación de los juegos en los sectores?; ¿En qué medida el juego en sectores mejora el aprendizaje de la matemática, en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, luego de la aplicación de los juegos en los sectores?; ¿En qué medida el juego en sectores mejora el aprendizaje de la matemática, en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización, luego de la aplicación de los juegos en los sectores?; ¿En qué medida el juego en sectores mejora el aprendizaje de la matemática, en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre, luego de la aplicación de los juegos en los sectores?.

Además, con este proyecto se busca demostrar que en nuestra vida cotidiana se aplica constantemente las matemáticas, desde el momento de levantarnos hasta finalizar nuestro día, es por eso que es necesario que los niños deban perder el temor, construir habilidades que se faciliten resolver problemas en esta área y poder desenvolverse en su futuro, por lo tanto, esta investigación se justifica con tres aspectos: En el aspecto teórico porque tuvo el propósito de ser incorporado como conocimiento que recopila y sistematiza fundamentos teóricos sobre taller del juego libre para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática; donde el niño obtendrá la facilidad de escoger como, donde y con quien jugar en los sectores y de esta manera lograr un aprendizaje significativo; En el aspecto metodológico porque se sustenta sobre el método científico siguiendo los pasos que este conlleva, con el objeto de analizar los cambios que modifique el aprendizaje de matemática en la población seleccionada conforme a la incidencia de los juegos en los sectores desarrollados como nueva estrategia, con el instrumento de investigación el cual fue validado y demostró ser confiable, el cual ayudara como base a futuras investigaciones respecto al tema; Finalmente en el aspecto práctico donde se elaboraron estrategias enfocándose en el juego libre en los sectores cumpliendo propuestas por el Ministerio de Educación en niños de cinco años.

Hoy en día se escucha hablar mucho acerca del bajo nivel de educación que se imparte en las instituciones debido al ineficiente sistema educativo, al bajo rendimiento académico en los estudiantes es por eso que en la presente investigación se tuvo como objetivo general demostrar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023.

De la misma manera como objetivos específicos tenemos: primero es determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 antes de la implementación de la experiencia de juegos en sectores. Segundo Implementar la experiencia de juegos en sectores en el aula de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca. Tercero determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores. Cuarto determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y pensamiento matemático en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores. Quinto determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores. Luego determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en en situaciones de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores y por último determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en en situaciones de gestión de datos e incertidumbre, en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores.

Los enunciados de estos objetivos fueron tomadas de las dimensiones que tiene en el área de matemática donde nos permitió dirigir una investigación determinada descubriendo las destrezas que tiene cada uno de los estudiantes de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023.

Así mismo se recopiló antecedentes de investigación que nos proporcionaron datos referentes al tema de estudio que realizamos, obteniendo información tanto en el nivel

internacional, nacional y local, entre ellos encontramos a Arijá, (2021 “El juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño. En este trabajo se hace un recorrido histórico de la presencia e introducción del juego en las instituciones educativas. Además, se ha investigado acerca del juego desde la perspectiva de varios autores: Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Freinet, sintetizando sus aportes a la educación, qué es para ellos el juego, los beneficios que tiene y la clasificación del juego que establecen. Por último, se presenta una conclusión en donde se establecen relaciones entre las diversas posturas investigadas y se aportan reflexiones personales sobre el juego.”).

Por otro lado tenemos a (Noa & Rosales, 2020) el trabajo de investigación sobre “Juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo – Jicamarca”, se ha desarrollado con un diseño descriptivo correlacional, partiendo de la problemática principal: ¿Cuál es el grado de relación entre el juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo –Jicamarca, 2019? y del objetivo de: Establecer el grado de relación entre el juego y aprendizaje en el área de matemática. La población escolar de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo, y que hemos considerado como punto de partida para seleccionar nuestra muestra está constituida por 3 aulas correspondientes a las edades de 3,4 y 5 años. La muestra del presente estudio está constituida por 25 niños del aula de 5 años; seleccionada directa e intencionadamente (muestreo intencional o de conveniencia). La conclusión principal de la investigación es que existe relación significativa entre las variables Juego y Aprendizaje.

También tenemos (Espinosa, 2022) el presente estudio de caso titulado “La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial 2”, tiene por objetivo analizar la influencia de los juegos verbales como estrategia metodológica en el desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial, subnivel 2. Las estrategias metodológicas son usadas para estimular el desarrollo integral de los infantes y puedan aprender de una manera entretenida en donde se obtenga aprendizajes que son de utilidad para la vida diaria. El trabajo de investigación surge tras identificar la problemática sobre la falta de estrategias metodológicas basadas en el juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de educación inicial, subnivel 2 lo que provoca que los infantes manifiesten dificultades

para comunicarse. Se trabajó metodológicamente desde el modelo cualitativo que utiliza técnicas de investigación como la observación y la entrevista que ayudaron a recopilar información importante dentro del campo educativo. Dentro de los resultados, tenemos que existe influencia de los juegos verbales en el fortalecimiento del lenguaje oral, por lo cual es fundamental priorizar y realizar actividades pedagógicas relacionadas con el juego verbal para que así los niños tengan un adecuado desarrollo del lenguaje oral de acuerdo a su edad.

En los antecedentes de investigación a nivel nacional tenemos: (Guevara, 2019) El tipo de investigación es descriptivo correlacional, no experimental. El estudio se realizó en una muestra no probabilística de tipo disponible, aplicado a 60 niños y niñas de 5 años de edad de una Institución Educativa Cuna Jardín “Juan Pablo II” del Callao. Se utilizó una escala nominal para medir las dimensiones según su secuencia metodológica del juego libre teniendo valor de confiabilidad de 0.833 en el instrumento x de KR20. Se aplicó dos instrumentos: la lista de cotejo del juego libre en los sectores y el instrumento ELO. Para la recolección de datos de la lista de cotejo del juego libre se aplicó la técnica de observación, en 22 forma individual y con un tiempo aproximado a 15 min por niño mientras jugaban sin interrupción. El resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,505, por lo que se determinó que existe una correlación positiva de la dimensión Discriminación auditiva y juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao. Además, la relación entre las variables es 54 moderada según la escala de Bisquerra. Asimismo, se evidencia que el nivel de sig. = 0.000 es menor que 0.05, rechazándose así la hipótesis nula (H_0) y aceptando la hipótesis alternativa (H_a). Se concluyó que la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza, siendo una correlación positiva alta. Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral”.

Elguera (2019) en su investigación titulada “juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019, que tuvo como objetivo Determinar si los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemáticas la metodología que

empleo fue tipo explicativa con nivel cuantitativo, Diseño: Pre – experimental, la técnica fue la observación con el instrumento lista de cotejo, teniendo una población de 75 niños de 5 años, la muestra: 24 niños y niñas de la sección “Violeta”, teniendo como resultado de esta investigación que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de inicio obteniendo la calificación de nivel del logro C, posteriormente realizo las sesiones de aprendizaje donde se tuvo como resultado 54,2% de los estudiantes alcanzaron el nivel del logro B demostrando una leve mejoría en el aprendizaje de los niños, concluidas se aplicó pos test dando como resultados que el 56% lograron llevar al nivel de logro de aprendizaje A el 44% se encuentra en un nivel de aprendizaje B con esta investigación por último se concluye que el juego didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto fue favorable en el logro de los aprendizajes de los niños y niñas de 5 años”.

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

(Pacheco, 2021) “ La principal forma de aprendizaje de los niños es el juego, en este contexto, la presente investigación titulada “Influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la I.E. Regina Mundi Arequipa 2019”, es de carácter correlacional descriptiva .Tiene como objetivo principal determinar

la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, teniendo como hipótesis general que dado que el juego libre es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño es probable que existe una correlación positiva, fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.. La técnica utilizada para la variable independiente juego libre en sectores es la observación, y el instrumento utilizado una escala de estimación, tomando como referencia la secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores - MINEDU y para la variable dependiente habilidades creativas, la técnica fue la observación y el instrumento una ficha de observación sobre las habilidades creativas basado en las dimensiones de las habilidades creativas siendo validado”. Estos instrumentos se aplicaron a una muestra de 60 niños de 4 años distribuidos en tres secciones de educación inicial de la Institución Educativa Regina Mundi. Los hallazgos indican que el 36.7% de niños que completaron los pasos del juego en sectores, presentaron habilidades creativas como fluidez, flexibilidad y originalidad, así mismo se verifica que existe una influencia fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa - 2019.

Por otro lado a los investigador a nivel local tenemos Salguero (2019) la investigación que realizó “El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018” tiene como objetivo general. Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años. El tipo de investigación es cuantitativo y el diseño de investigación es pre experimental, descriptivo simple correlacional porque su grado de control es mínimo. la población estuvo conformada por 20 estudiantes a quienes se les aplicó el instrumento de lista de cotejo. Después de haber investigado sobre el juego libre en los sectores, su escala radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos; Se dio como resultado la mayoría de los niños y niñas mejoran su aprendizaje en el área de matemática a través del juego libre en los sectores con un 80% de confianza siendo una correlacional positiva alta así mismo se demostró y el 20 % tiene dificultad para mostrar el material con el cual representará sus experiencias del día. En conclusión, Luego de llevar a cabo la prueba de observación mediante la lista de cotejo se

determina que el juego libre en los sectores es importante realizar para el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 610 del distrito de Caracoto provincia de San Román, región Puno, año 2018”.

(Arija, 2021) “El objetivo de la pesquisa presente es intentar de identificar cómo el juego libre infantil influye en competencias comunicativas en preescolares de 05 años de edad de IEI N° 1411 de AMSTA Huatasani del Distrito de Tilali – Puno, 2022. Con relación al aspecto metodológico es una indagación de tipo aplicada de diseño cuasi experimental. El equipo poblacional se integró por grupo control de seis escolares de cuatro años y el equipo experimental también de seis escolares de cinco años por infantes de IEI N° 1411 de AMSTA Huatasani, son fichas de observación cada instrumento de 8 ítems. Con referencia al margen de error del grado de significancia $p = 0,001 < p = 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis de estudio o alterna, el valor calculado de $T_c = 7,000$ las que nos permiten colegir que el juego libre infantil si influye significativamente en Competencias comunicativas en preescolares de 05 años de edad de IEI N° 1411 de AMSTA Huatasani del distrito de Tilali – Puno, Año 2022”.

Callupe (2019) en su tesis de título de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Perú titulada “Las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho”, tuvo como objetivo determinar la relación entre las actividades lúdicas en el aprendizaje de 14 las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho. La metodología utilizada fue descriptiva correlacional, la muestra está constituida por 30 niños del aula del 2do grado de primaria y la técnica utilizada fue descriptiva e inferencial. Las conclusiones son las siguientes: a) Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho, debido a que el valor p del Chi cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000$). b) Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pre instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho, porque la prueba Chi-cuadrado devuelve un valor $p=0.00.z$.

Berdiales (2019) en su tesis de maestría de la Universidad Nacional José Faustino

Sánchez Carrión Perú titulada: “Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho”, tuvo como objetivo determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa 13 en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La metodología utilizada fue enfoque descriptivo correlacional. Las conclusiones son las siguientes: a) Existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una muy buena asociación. b) Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una muy buena asociación. c) Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando muy buena asociación y d) Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.846, representando una muy buena asociación.

En relación al juego (Sanz, 2019) define que “es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño como la terapia de juego es una oportunidad vital que se ofrece al niño para que pueda expresar sus vivencias, carencias, conflictos y necesidades, sus temores, resentimientos, frustraciones, sentimientos de soledad, odio, fracaso, desamparo, desadaptación por medio del juego crear un ambiente de comprensión, confianza, libertad, respeto y responsabilidad, donde los niños, por medio del juego, en un lugar especialmente diseñado para ello (sala de juego) ” (p. 2). Según (Sanz, 2019) “Los juegos constituyen el medio de expresión del niño y favorecen su expresividad, con lo cual los juguetes pueden ser manipulados por los niños y a través de ellos manifestarse. La sala de juego es un lugar que propicia el crecimiento y el niño se sienta libre y seguro. Allí nadie le dirige, ni juzga, ni critica, ni le dice lo que tiene que hacer o sentir, tampoco compite con nadie. Puede decidir a que jugar, probarse y expresarse” (p. 3). Según (Yujra, 2023) define el juego que es un elemento primordial en la educación escolar, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación es

por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios como la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (p. 14).

Según (Ministerio de Educación, 2019) la importancia del juego nos argumenta que el juego es una forma en que los niños se expresan donde se sienten seguros para expresar quiénes son. Es una actividad que les permite aprender. El juego es importante para el aprendizaje y el desarrollo de un niño porque es un propósito en sí mismo. Entre las características más importantes tenemos: “El juego es una forma de comunicar los propios intereses e interpretar las cosas que caracterizan el habla y también el juego es gratuito, no impone, no se puede jugar porque perderá su basicidad como placer y luego el juego se desarrolla en un espacio y tiempo ordenado, rítmico y armonioso y por último el juego es incierto porque su curso y final no están predeterminados, el juego tiene valor solo en sí mismo, por lo que no hay un resultado definitivo. Se ha demostrado que la experiencia del juego que experimentan los niños desde temprana edad es crucial para la formación del cerebro, porque se desarrolla a través de conexiones entre neuronas. Cuando los niños y las niñas juegan, el cerebro establece conexiones entre las neuronas de forma natural y, durante el juego y su estado mental, así como aumentar su atención y concentración.” (p. 17).

Según su clasificación del juego libre (Arija, 2021) “Piaget vincula los diversos tipos de juegos a los cambios que sufren las capacidades cognitivas del niño a lo largo de la vida. Encontramos el juego psicomotor, expresa la relación entre los procesos psíquico y motor desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal mediante los juegos sensoriales y perceptivos, favorecen la discriminación sensorial, y los juegos motores que desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal. Juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales, juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad la atención y la concentración y también encontramos los juegos de experimentación que favorecen la capacidad de descubrimiento y por último el juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración, juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario., juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad. Mediante el juego social: El juego social se desarrolla en grupo en el proceso de socialización encontramos los juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos

y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento el juego de “hacer como si fuera, Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Juego afectivo: es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima., Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones y por ultimo Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal (p. 17).

El juego como estrategia para (Castillo M. , 2022) nos dice que el juego es un proceso en la cual permite que los estudiantes puedan descansar en ese corto plazo, ya sea mentalmente o físicamente, porque le ayudará a obtener más energías, con la ayuda del docente podrán recobrar las energías que se realizó durante el proceso de juego, como, por ejemplo, la docente puede asignar a trabajar en grupos o individualmente a realizar ejercicios o alguna actividad lúdica. El juego permite que los niños puedan tener experiencias en donde les ayude a fomentar sus aprendizajes y poder descubrir por sí mismos, dando, así como resultados mejorar en sus saberes previos.

Respectó a las teorías del juego Según (Quispe, 2022) “Piaget , afirma: Que el juego es parte del conocimiento del niño, porque representa el aprovechamiento práctico o reproductivo de la situación según cada fase evolutiva del sujeto asimismo lo divide el progreso cognitivo en cuatro fases: la fase sensomotriz, se inicia a partir del nacimiento hasta los dos años de juventud, la fase pre operativa parte de los dos años a seis años, la fase operativa o concreta a partir de seis o siete años hasta los once y la fase del pensamiento operativo formal a los doce años aproximadamente en lo periódico.(p.41).Teoría Vygotsky, según Vygotsky (1924) declara que el juego surge como menester de repetir la relación con lo demás. Personalidad, principio y fondo del juego son fenómenos de tipo general, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. En conclusión, Vygotsky establece que el juego es una acción general, en la cual, gracias a la colaboración con otros niños, se logran obtener papeles o roles que son complementarios al propio” (p.44).

Secuencia metodológica del juego libre en los sectores Ahora, que ya se conoce la importancia, las características, los elementos y otros conceptos sobre el juego libre en los

sectores, es necesario entender cuáles son los pasos o las secuencias a seguir en su implementación. (Ministerio de Educación, 2019) Sobre este tema plantea que hay momentos o diferentes espacios de representación: a) Planificación: Es el momento inicial de las actividades, en el cual el niño expresa su disposición de que realizara el juego, aquí los niños establecen ya sea individual o en grupos las normas a respetar y observan donde o en qué sector realizará el juego, es necesario tener en cuenta que pueden elegir el sector donde se sientan más cómodos, ya sea dentro o fuera del salón de clases. b) Organización: En este momento se inicia con el proceso del juego, siendo este momento el más importante donde el niño se desenvuelve de forma natural y cordial, por ende, se le debe brindar un clima de armonía, respeto y de mucha confianza, también se debe proporcionar los materiales y recursos acorde al aprendizaje, porque los niños deben conocerlos muy bien y usarlos en los sectores donde se juega. c) Ejecución: Aquí se logra plasmar lo programado en la planificación, la evidenciando la acción lúdica en el niño. En este momento el niño se relaciona con sus compañeros, expresa sus necesidades o acuerdos a la hora de la ejecución del juego, pero no todo que se la planificada suele realizarse de forma equitativa. Además, en este instante el docente solamente se atiene a observar las dificultades, a excepción de que pueden intervenir solo como guía y solucionar las dificultades junto con ellos. d) Orden: En esta fase el niño coordina de forma ordenada cada una de sus actividades, como también aprende a colocar cada objeto elegido en los lugares que corresponde. e) Socialización: En este momento trasciende el diálogo entre los niños durante el juego, es donde se debe evaluar y hacer que manifiesten sobre lo ejecutado, sobre el sector que llamo más su atención. Aquí es muy importante que el niño pueda escuchar la opinión de sus compañeros, porque de aquí obtendremos resultados y observaciones para ver que se debe mejorar para la próxima vez. f) Representación: Este momento consiste en la representación del juego a través de imágenes. Este paso no es indispensable en la hora de la ejecución. La docente cumple un rol importante en la hora de la ejecución ella debe observar minuciosamente para así conducir el juego. En conclusión, las secuencias o pasos a seguir son fundamentales, porque el olvido de una de ellas indicaría el fracaso en la aplicación de este tipo de juego. Es entonces que la maestra deberá ser la guía y quien elabore la secuencia de actividades que desarrollaran los niños, haciendo que cada sector sea innovador para ellos.

Según sus funciones del juego según (Varela, 2022) indica que “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción del religare, es decir que ayuda al jugador a relacionar nuevas situaciones vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto experiencia propia, como historia de su comunidad” (p. 11).

Los sectores de aprendizaje en el juego, vienen a ser los espacios delimitados que se implementan con diferentes materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ese sentido el Ministerio de educación (2019) establece los siguientes sectores para la aplicación: a) Hogar y familia: Este sector ayudara a que los niños pueden jugar a representar los ambientes de su hogar. Por ejemplo, su cocina, dormitorio o sala, asumiendo los roles que tienen ya sea el papá o la mamá, realizando una representación fidedigna de cada acontecimiento suscitado en su hogar o fuera de ella; b) Construcción: Este sector permitirá a que los niños recreen las construcciones icónicas o representen la realidad como parte de su aprendizaje; porque, el niño es un ser muy hábil al momento de construir sus carreteras, puentes o castillos y hacen que este proceso sea muy realista; c) Dramatización: Este sector ayudara a que el niño tenga diferentes roles o papel de un personaje que mejorara su capacidad lingüística. d) Biblioteca: Este sector es primordial porque permitirá que el niño desarrolle mejor su capacidad lingüística, su seguridad y su confianza. También en este sector el docente debe aprovechar para mejorar el plan lector de los niños; e) Juego en miniatura: En este sector es indispensable que el niño pueda tener objetos pequeños para analizar y pueda armar también comparando con el objeto real. En estos sectores, los niños se organizarán en grupos para poder realizar distintas actividades en forma simultánea, normalmente estas actividades por ser 26 netamente lúdicas son espontáneas.

Respecto a este tema, según (Ministerio de educacion, 2020) , en el área de matemática, los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos los sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presenta, durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

Según (Carcausto, 2022) “La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de resolver problemas de cantidad. en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de suposiciones, conjeturas e hipótesis, haciendo, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella”. (p.19). “El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos”. (p.9)

Según los aportes a la teoría del aprendizaje por descubrimiento según Bruner (s.f), el aprendizaje por descubrimiento, implica “Atribuir al educando diversas experiencias para permitirle construir su propio aprendizaje”, respecto a esta información concluimos “que, mediante una vivencia directa, propiciamos el progreso de competencias innatas en el aprendiz que posibiliten un aprendizaje activo y significativo, lo más sustancial de esta teoría, es hacer que los educandos sean los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje”, la otra teoría del constructivismo “es un modelo de interacción propia que deja de lado la concepción del estudiante como un ente receptor memorístico” esta “teoría tiene como principio la construcción propia y continua de nuevos aprendizajes en base a los que previamente se han ido adquiriendo a través de diversas situaciones vivenciales que involucran el desarrollo de habilidades y del raciocinio crítico y reflexivo de la persona. Los teóricos más representativos de esta teoría”, según Hernández, son: Piaget: “Si el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras desde las más simples a las más complejas, las estructuras de conocimiento son construcciones que se van modificando mediante los procesos de asimilación y acomodación de esquemas”, Vygotsky: “Cuando es una actividad que involucra la interacción con otros favorece la apropiación de conocimientos, para ello se pone gran énfasis al rol activo del educador; siendo este el principal facilitador para que el estudiante este apto para construir y obtener aprendizajes más complejos “Ausubel: “Cuando es un modelo de enseñanza por exposición, implica promover un aprendizaje mucho más significativo al de un aprendizaje memorístico, todo

ello se lograría mediante una buena motivación, siendo este un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender”.

Según sus dimensiones de la variable aprendizaje en el área de matemáticas, Resuelve problemas de cantidad. La “competencia se observa cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de “su entorno y descubren sus” “características perceptuales” es distinguir su forma”, color, tamaño, peso” entre otros. “A partir de ello los niños 22 empiezan a establecer relaciones”, que “lleva a comparar”, agrupar, ordenar, quitar, “agregar y contar”, aplicar” su criterio de acuerdo A sus necesidades e interés del niño o niña. “Todas e d S DSXC S stas acciones les permiten resolver, problemas cotidianos con la noción de cantidad”. (Ministerio de educacion, 2020)

En cuanto a las competencias Según (Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, 2022) “La competencia es un aprendizaje complejo, pues percibe la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy variado para modificar una circunstancia y conseguir un determinado plan. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se repite a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que irse complejizando de manera gradual y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño”. (p.20). Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad según (Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, 2022) cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades, Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo y su descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: «muchos» «pocos», «ninguno», y expresiones: «más que» «menos que». Expresa el peso de los objetos «pesa más», «pesa menos» y el tiempo con nociones temporales como «antes o después», «ayer» «hoy» o «mañana».”(p.22) Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. “El estudiante resuelve este tipo de problemas cuando caracteriza equivalencias y generaliza regularidades y establecer el cambio de una magnitud con respecto de otra, determinar restricciones y realiza

predicciones sobre el comportamiento de un fenómeno.” (Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, 2022) . Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades: Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas. Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas. Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. “El estudiante resuelve este tipo de problemas cuando se orienta y describe la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales la combinación de las (Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, 2022) Esta competencia implica siguientes capacidades: 46 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio. Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. “El estudiante resuelve este tipo de problemas cuando analiza datos sobre un tema de interés o estudio o de situaciones aleatorias, que le permitan tomar decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la información producida.” (Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, 2022) Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades: Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas Comunica su comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos. Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos. Sustenta conclusiones o decisiones con base en la información obtenida (p.24).

Según el aprendizaje significativo (Ministerio de educacion, 2020) es relevante en el estudiante que ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; este tipo de aprendizaje va más allá de la memorización, ingresando al campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación. Dicho de otra forma, el aprendizaje debe tener un significado real y útil para el estudiante, soslayando la visión de aprender por el simple hecho de hacerlo.

Dentro de los logros del aprendizaje según (Tamara, 2023) , encontramos: C. (inicio), es cuando el educando está en inicio de las actividades previstas para el trimestre en función de las competencias. B. (En proceso), cuando el educando está en proceso de superar las dificultades en un tiempo razonable y lograr las capacidades previstas para el trimestre en

función de la competencia. A (Logro previsto), cuando el educando logro las capacidades prevista para el trimestre. Este calificativo solo se aplica al final del año académico, nivel de logro del área. (p.181)

Según sus definición de términos básicos del aprendizaje tenemos es adquirir habilidades, conocimientos a través d enseñanzas o de experiencias dadas y las. Competencia: Es la habilidad que tiene cada persona para actuar consentidamente ante los problemas resolviendo a través de flexibilidad y creatividad (ministerio de educación, 2019). Estrategia: Conjunto de acciones que complementan en un escenario con el propósito de alcanzar la intención propuesta Juego en los sectores: Es una actividad que se realiza en el aula con momentos pedagógicos que se realizan todos los días como actividades permanentes. (Minesterio de Educacion, 2019).

En este trabajo de investigación se tuvo como hipótesis general que la aplicación de juegos en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023.

Y como hipótesis específicas tenemos: primero la aplicación de juegos en sectores mejora significativamente en situaciones de cantidad en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023, segundo la aplicación de juegos en sectores mejora significativamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023.tercero la aplicación de juegos en sectores mejora significativamente en situaciones de forma, movimiento y localización en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023 y por ultimo la aplicación de juegos en sectores mejora significativamente en situaciones de situaciones de gestión de datos e incertidumbre en el área de matemática en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: “juego en los sectores para mejorar el aprendizaje en las competencias del área de matemática en los estudiantes de cinco años de la institución educativa “Florida School” distrito de Juliaca- San Román - Puno - Perú – 2023.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable independiente: Juego en los sectores	“El Juego Libre en los sectores es un momento pedagógico propuesto por el Ministerio de Educación, la que está basado en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos” (Garavito, 2017, p. 39).	“Son actividades interactivas con dinámicas que facilita ejercitar la autonomía, creatividad y participación en la competencia se medirá a través del pre tes y post tes aplicado antes, durante y después del juego libre a los estudiantes de inicial”	Planificación	Los niños quieren desarrollar en esta actividad del día.	Guía de observación
			Organización	Los niños deciden libremente dirigirse al sector que desean realizar su actividad.	
			Ejecución	Los niños expresan sus ideas con sus compañeros donde compartirán los materiales o elementos del sector del día elegido jugando libremente.	
			Orden	Los estudiantes mantendrán el orden y limpieza de los sectores utilizado en el día.	
			Socialización	Los niños expresan sus ideas sentimientos vividos en el juego libre.	
			Representación	Los niños plasmaran lo vivido durante la actividad de gráficos	
Variable dependiente: estrategia en el aprendizaje en el área	“Los niños, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus	Es el proceso mediante el cual se relaciona con las competencias	“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”.	Identificación de cantidades y realización de representaciones de hasta 5 objetos. Explicación del criterio que uso para ordenar y agrupar objetos. Agrupación de objetos según su tamaño y expresión de la acción realizada.	Instrumento:

de matemática	sentidos para captar información y resolver los problemas. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios”.(Programa Curricular de educación inicial, 2017)	, capacidades y conocimientos que les permita comprender, construir y aplicar la matemática en su vida cotidiana”.	“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio”. “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización”	Propuesta de acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar. Expresión oral de los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar. Propuesta de modelos de patrones para crear secuencias. Expresión de criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial. Identificación del uso de prendas de vestir en relación a su cuerpo. Expresión de la comparación de los objetos según sus funciones. Asignación de funciones a distintas prendas de vestir. Expresión de características perceptuales de los objetos según su color. Comparación y clasificación de objetos perceptualmente según su color. Identificación de características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional. Representación de los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto. Representación del recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro en forma vivencial y pictóricamente.	Escala valorativa Medida: Ordinal Niveles: Inicio Proceso Logro
			“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre”.	Realización de preguntas sencillas a sus compañeros para la recolección de datos de su interés. Plasma los datos obtenidos en tablas y gráficos de barras. Ordena los resultados obtenidos en una tabla de datos. Comparación de resultados gráficos. Interpretación de gráficos estadísticos.	

Fuente: elaboración propia

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo de investigación

El tipo de investigación fue descriptivo según, Sánchez, Reyes, y Mejía (2018), “establece los estudios descriptivos tienen como objetivo, establecer como es y cómo se manifiesta un determinado fenómeno que atrae la atención, de tal manera que se limitan a identificar sus características o propiedades en un momento determinado, sin que el investigador tenga acceso a controlar o manipular a conveniencia las variables en estudio”.

2.2 Métodos de investigación

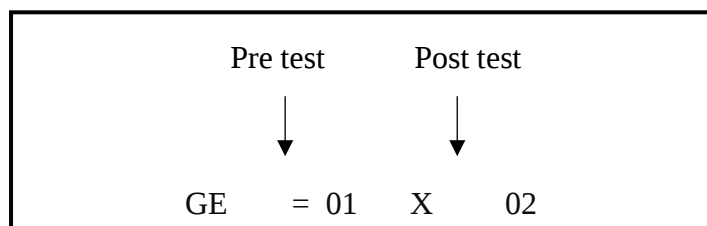
El método de estudio es cuantitativo porque tiene la finalidad de describir las definiciones de dos variables, según Sánchez, Reyes, y Mejía (2018), “señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo”.

Tiene como característica que es deductiva ya que nos permite poder recoger datos a través de la observación para comprobar y fundamentar de las teorías o leyes recopiladas.

2.3 Diseño de la investigación

El diseño fue pre experimental, debido a que el investigador manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio. Además, refiere que, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.151). También, define que la investigación es de diseño longitudinal, porque “recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias” (p.159).

El diagrama del diseño Pre experimental se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (juegos en los sectores).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

2.4 La población, muestra y muestreo

a. Población

Según López y Fachelli (2017) señala que “población es la expresión totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica” (p. 24)

En la institución educativa “Florida School del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno, tiene una población 52 estudiantes en el nivel inicial entre niños y niñas, y está conformado por 3 aulas que son: 3 años, 4 años, y 5 años, la institución cuenta con un solo turno en la mañana.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio.

Institución Educativa	Edades	Cantidades
I. E. P. FLORIDA SCHOOL	3	12
	4	20
	5	20
Total		52

Nota: Registro de matrícula

b. Muestra

Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra estuvo conformada por 14 niños y 06 niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa particular FLORIDA SCHOOL de la ciudad de Juliaca.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio.

Institución Educativa	Genero	Edad	Cantidad
I. E. P. FLORIDA SCHOOL	Niños	5 años	14
	Niñas	5 años	06
	Total		20

Nota: Registro de nómina de la matrícula del aula de 5 años.

c. Muestreo

La muestra de la investigación es no probabilística por conveniencia fue elegido estudio de una sola aula, así como menciona Santisteban(2017) que el muestreo no probabilístico por conveniencia consiste en no realizar ningún procedimiento a la muestra, para que los sujetos con las mismas características tengan la facilidad y acceso de participar de manera segura en el estudio.

2.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

El instrumento que se utilizó para esta investigación fue la guía de observación que Cortés & Iglesias (2004) la define como todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas.

La validación del instrumento fue a través de juicio de experto, mientras que la confiabilidad del proceso de recojo de datos se efectuó mediante la prueba de Alfa de Cronbach, la cual nos dio como resultado un coeficiente = $0.821 > 0.8$, resultando una buena confiabilidad del instrumento utilizado.

Prueba estadística: Kolmororov- Smirnov o Shapiro –Wilk

Se utilizó el programa del SPSS v. 25 para poder determinar la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov Estadístico	gl	Smirnov ^a Sig.	Shapiro-Wilk Estadístico	gl	Sig.
Competencias de la matemática .Pretest	,189	20	,060	,893	20	,030

Competencias de la matemática .Postest	,292	20	,000	,772	20	,000
--	------	----	------	------	----	------

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se obtuvieron 20 datos de las unidades de análisis, en consecuencia, se escoge el estadístico de Shapiro Wilk, debido a que la cantidad de datos son menores de 50.

Prueba de Confiabilidad

Los datos al tener una curva de distribución no normal, y para establecer el nivel de confiabilidad se escogió el coeficiente de correlación bivariada de Pearson.

Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 25, fueron los siguientes:

Correlaciones

			Competencias de la matemática.Pretest	Competencias de la matemática.Postest
Rho de	competencias	Coeficiente de correlación	1,000	,843**
Spearman	matemática	Sig. (bilateral)	.	,000
	Pretest	N	20	20
	Competencias	Coeficiente de correlación	,843**	1,000
	matemática Postest	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

**, La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Habiéndose obtenido un coeficiente $Rho = 0.843 > 0.8$, se afirma que la consistencia del proceso de medición o de los resultados obtenidos sobre los 20 datos de la variable Competencias de la matemática tiene una muy buena confiabilidad.

2.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la ejecución de esta investigación se tuvo que pedir permiso a las autoridades de la institución educativa con el propósito de que nos permitan obtener los datos y aplicarla el instrumento y registrar los datos antes y después de aplicado las sesiones de aprendizaje teniendo como estrategia el juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de las competencias de la matemática.

Se utilizó el programa informático de EXCEL para realizar las tablas y los gráficos con los datos obtenidos, también se utilizó el programa de Word para realizar la redacción de la investigación, y finalmente se utilizó el programa SPSS v. 25 para realizar las pruebas de hipótesis, pruebas de normalidad, pruebas de confiabilidad

III. RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados

Objetivo general: Demostrar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023.

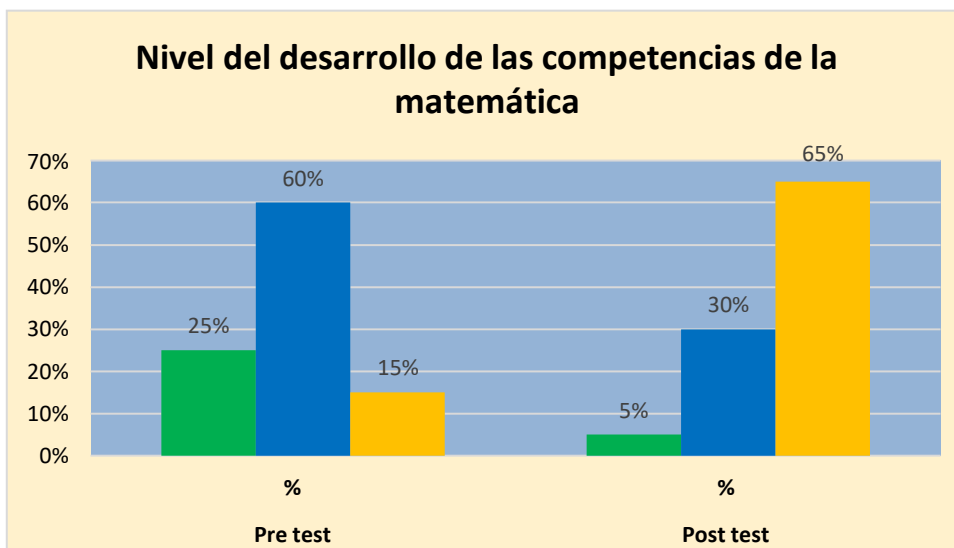
Tabla 3
Competencias de la matemática

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	5	25%	1	5%
Proceso	12	60%	6	30%
Logro esperado	3	15%	13	65%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Pre test y post test aplicados de las competencias de la matemática.

FIGURA 1

Grafico comparativo ente el pre test y post test del nivel del desarrollo de las competencias de la matemática.



Nota: Pre test y post test aplicados de las competencias de la matemática.

En la tabla 3 y figura 1; observamos, el nivel inicio, que representó el 25% (5 estudiantes) en el pre test, disminuyó hasta el 5% (1 estudiante) en el post test, el nivel proceso, desde el 60% (12 estudiantes) disminuyó al 30% (6 estudiantes), el nivel logro el 15% (3 estudiantes) aumentó al 65% (13 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el aprendizaje de las competencias de la matemática a través de las sesiones de aprendizaje teniendo como estrategia el juego en los sectores.

Objetivos específicos: Determinar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 antes de la implementación de la experiencia de juegos en sectores.

Guía de observación por dimensiones: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Tabla 4

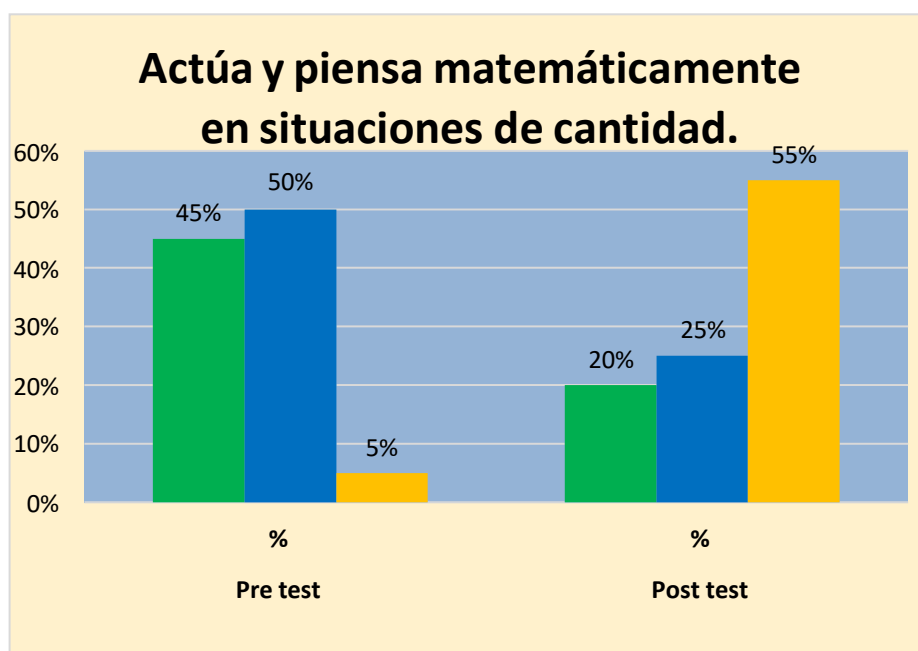
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

	Pre test		Post test	
Niveles	f	%	f	%
Inicio	9	45%	4	20%
Proceso	10	50%	5	25%
Logro esperado	1	5%	11	55%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Pre test y post test aplicados Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

FIGURA 2

Grafico comparativo ente el pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.



Nota: Pre test y post test Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

La tabla 4 y figura 2 observamos, el nivel inicio, que representó el 45% (9 estudiantes) en el pre test, disminuyó hasta el 20%(4 estudiantes) en el post test, el nivel proceso el 50% (10 estudiantes) disminuyó al 25%(5 estudiantes); nivel logro, desde el 5%(1 estudiante) aumentó al 55%(11 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Guía de observación por dimensiones: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.

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

Tabla 5

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

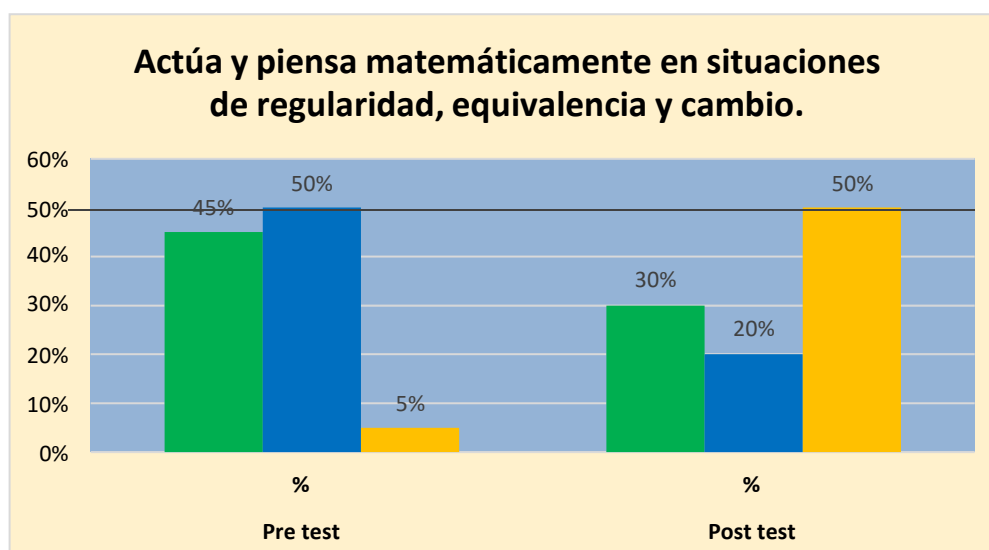
		Pre test		Post test	
Niveles	f	%	f	%	
Inicio	9	45%	6	30%	
Proceso	10	50%	4	20%	

Logro esperado	1	5%	10	50%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.

FIGURA 3

Gráfico comparativo entre el pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.



Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.

La tabla 5 y figura 3 observamos, el nivel inicio, que representó el 45% (9 estudiantes) en el pre test, disminuyó hasta el 30% (6 estudiantes) en el post test, el nivel proceso el 50% (10 estudiantes) disminuyó al 20% (4 estudiantes); nivel logro, desde el 5% (1 estudiante) aumentó al 50% (10 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.

Guía de observación por dimensiones: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

Tabla 6

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

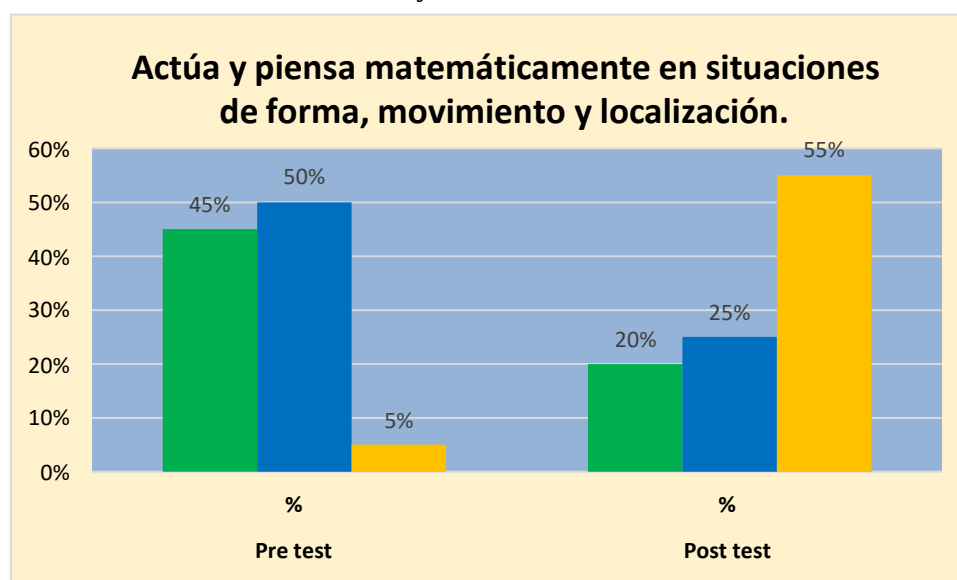
		Pre test		Post test	
Niveles	f	%	f	%	
Inicio	9	45%	4	20%	
Proceso	10	50%	5	25%	

Logro esperado	1	5%	11	55%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

FIGURA 4

Gráfico comparativo entre el pre test y post test en actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.



Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

La tabla 6 y figura 4 observamos, el nivel inicio, que representó el 45% (9 estudiantes) en el pre test, disminuyó hasta el 30% (6 estudiantes) en el post test, el nivel proceso el 50% (10 estudiantes) disminuyó al 20% (4 estudiantes); nivel logro, desde el 5% (1 estudiante) aumentó al 50% (10 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

Guía de observación por dimensiones: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.

Tabla 7

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.

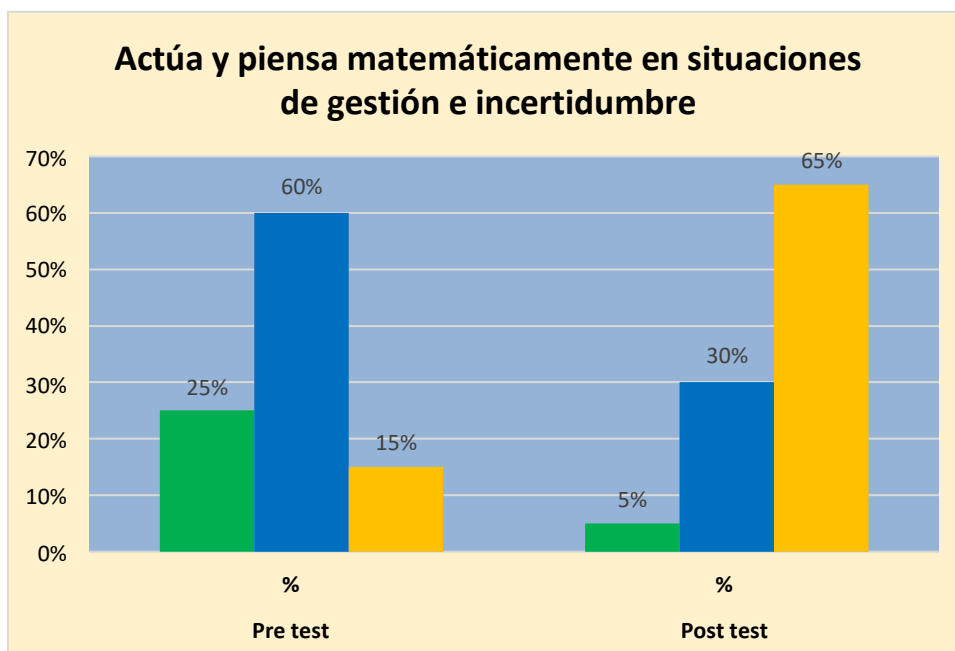
		Pre test		Post test	
Niveles	f	%	f	%	
Inicio	5	25%	1	5%	

Proceso	12	60%	6	30%
Logro esperado	3	15%	13	65%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.

FIGURA 5

Gráfico comparativo entre el pre test y post test en actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.



Nota: Pre test y post test actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.

La tabla 7 y figura 5 observamos, el nivel inicio, que representó el 25% (5 estudiantes) en el pre test, disminuyó hasta el 5% (1 estudiantes) en el post test, el nivel proceso el 60% (12 estudiantes) disminuyó al 30% (6 estudiantes); nivel logro, desde el 15% (3 estudiante) aumentó al 65% (13 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre.

3.2. Prueba de hipótesis

Para poder determinar la normalidad de los datos de las dimensiones que tenemos en la variable de competencia de la matemática, se utilizó el programa SPSS versión 25.0, y la prueba de Wilcoxon para determinar la correlación variada entre pretest y posttest.

Prueba de hipótesis para los resultados de la competencia de la matemática

Formulación de hipótesis

H1: Existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de las sesiones de la estrategia de juego libre en los sectores en las dimensiones de las competencias en el área de matemática.

H0: No hay diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de las sesiones de la estrategia de juego libre en los sectores en las dimensiones de las competencias en el área de matemática.

Consideraciones para la toma de decisiones

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ Se rechaza H_0 , es decir se acepta H_1 .

Si $p\text{-valor} > \alpha$ Se rechaza H_0 , es decir se acepta H_1 .

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05 = 5\%$

Cálculo del p-valor. Al haberse efectuado ficha de observación correspondientes al pre test y post test, se efectuó una intervención del docente para reforzar los temas sobre dimensión de las competencias de la matemática hacia los estudiantes, se realizó la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas.

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas

El programa SPSS, versión 25.0, arrojó los siguientes resultados:

Estadísticos de prueba^a

Postest.competencia de la matematica - Pretest.competencia de la matematica	
Z	-3,347 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la prueba de Wilcoxon, muestran que $p=0.001 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula, en tal sentido: Existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de las sesiones de la estrategia de juego libre en los sectores en las dimensiones de las competencias en el área de matemática.

Prueba de normalidad para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en estudiantes de 5 años, de la I.E. Florida School, Puno Juliaca, 2023.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

H0: La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad a en la población tiene distribución normal.

H1: La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en la población es distinta a la distribución normal.

Prueba estadística: Kolmogorov-Smirnov o Shapiro -Wilk

Se utilizó el programa SPSS v. 25 para determinar la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron los siguientes:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov -Smirnov a	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dim.1. Pretest	,312	20,000	,788	20	,001
Dim.1. Postest	,398	20,000	,671	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 20 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.001 < 0.05$ y para el postest fue: $p = 0.000 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, es decir, que los datos de la dimensión en situaciones de cantidad obedecen a una distribución no normal.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad no tienen diferencias significativas entre el pretest y el postest.

H1: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad tienen diferencias significativas entre el pretest y el postest.

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H_0 , caso contrario, se acepta la H_1 .

Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 25, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

Dim.1.Pretest-

Dim.1.Posttest

Z	-3,742 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el p-valor = $0.000 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la H_1 . Se concluye que: el uso del juego en los sectores si es efectivo en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, con un nivel de significación del 5%.

Prueba de normalidad para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en estudiantes de 5 años, de la I.E. Florida School, Puno Juliaca, 2023.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

- **H₀**: La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en la población tiene distribución normal.
- **H₁**: La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en la población es distinta a la distribución normal.

Prueba estadística: Kolmogorov-Smirnov o Shapiro -Wilk

Se utilizó el programa SPSS v. 25 para determinar la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron los siguientes:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro -Wilk ^{gl}		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dim.2.Pretest	,275	20	,000	,767	20	,000

Dim.2Postest	,302	20	,000	,832	20	,003
--------------	------	----	------	------	----	------

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 20 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.000 < 0.05$ y para el posttest fue: $p = 0.003 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, es decir, que los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio obedecen a una distribución no normal.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio no tienen diferencias significativas entre el pretest y el posttest.

H1: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio tienen diferencias significativas entre el pretest y el posttest.

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1.

Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 26, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

Dim.2 Pretest –Dim.2.Postest

Z	-3,357 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el p-valor = $0.001 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la H1.

Se concluye que: el uso del juego en los sectores si es efectivo en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, con un nivel de significación del 5%.

Prueba de normalidad para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situación de forma, movimiento y localización.

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión estética en estudiantes de 5 años, de la I.E. Florida School, Puno Juliaca, 2023. Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

- **H0:** La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situación de forma, movimiento y localización en la población tiene distribución normal.
- **H1:** La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situación de forma, movimiento y localización en la población es distinta a la distribución normal.

Prueba estadística: Kolmororov-Smirnov o Shapiro -Wilk

Se utilizó el programa SPSS v. 25 para determinar la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron los siguientes:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro -Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dim.3.Pretest	,298	20	,000	,744	20	,000
Dim.3.Posttest	,314	20	,000	,739	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 20 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.000 < 0.05$ y para el posttest fue: $p = 0.000 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, es decir, que los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situación de forma, movimiento y localización obedecen a una distribución no normal.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización no tienen diferencias significativas entre el pretest y el posttest.

H1: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización tienen diferencias significativas entre el pretest y el posttest.

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1.

Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 25, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

Dim.3.Posttest -

Dim3.Pretest

Z	-2,814 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,005

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

Como el p-valor = 0.000 < 0.05, por lo tanto, se acepta la H1.

Se concluye que: El uso del juego en los sectores si es efectivo en el desarrollo de la dimensión estética, con un nivel de significación del 5%.

Prueba de normalidad para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre.

Se realizó la prueba de normalidad para el conjunto de 20 datos obtenidos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre en estudiantes de 5 años, de la I.E. Florida School, Puno Juliaca, 2023.

Determinación de hipótesis para prueba de normalidad:

- **H0:** La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre en la población tiene distribución normal.

- **H1:** La dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre en la población es distinta a la distribución normal.

Prueba estadística: Kolmogorov-Smirnov o Shapiro -Wilk

Se utilizó el programa SPSS v. 25 para determinar la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron los siguientes:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro -Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dim.4.Pretest	,275	20	,000	,767	20	,000
Dim.4 Postest	,302	20	,000	,832	20	,003

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 20 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pre test fue: $p = 0.000 < 0.05$ y para el postest fue: $p = 0.003 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, es decir, que los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre obedecen a una distribución no normal.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon para datos de la dimensión: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre no tienen diferencias significativas entre el pretest y el postest.

H1: Los datos de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre tienen diferencias significativas entre el pretest y el postest.

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1.

Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 25, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

Dim.4 Postest -

Dim.4.Pretest

Z	-3,357 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

c. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

d. Se basa en rangos negativos.

Como el $p\text{-valor} = 0.001 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la H1.

Se concluye que: el uso del juego en los sectores si es efectivo en el desarrollo de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones gestión e incertidumbre, con un nivel de significación del 5%.

3.3. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general: Demostrar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2020. Se determinó que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en las competencias de la matemática, el juego es una herramienta o una acción libre que se puede desarrollar dentro de límites y espacios determinados con un fin de liberar tensiones, y tener una satisfacción; teniendo como resultados en el nivel inicial el 25% en el pre test, disminuyó hasta el 5% en el post test. De similar manera, el nivel proceso, desde el 60% disminuyó al 30%, mientras que el nivel logro, desde el 15% aumentó al 65%, lo cual se corroboró estadísticamente con la prueba de Wilcoxon que obtuvo un coeficiente $p=0.001 < 0.05$; evidenciándose que existe diferencia significativa entre los niveles de las competencias de la matemática obtenidos antes y después de la aplicación del juego en los sectores.

Dentro de los antecedentes, se considera a Ortiz (2019), con su investigación El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer-A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019; donde encontró que, si existen diferencias significativas en el aprendizaje matemático, antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica

Zambrano (2018) en su estudio concluye que los docentes identifican el juego como estrategia metodología para alcanzar los objetivos propuestos, este resultado en comparación a la nuestra coincidimos, dado que las identificaciones del juego desarrollan significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del 5 grado “A” de educación primaria, de la institución educativa N° 20986 San Martín de Porras de Huacho, 2019

Respecto a la dimensión 1: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de cinco años de la institución educativa Florida School.

Para esta dimensión se aplicó la ficha de observación como pre test, dando como resultado el nivel inicio con el 45% en el pre test, disminuyó hasta el 20% en el post test. De similar manera, el nivel proceso, desde el 50% disminuyó al 25%, mientras que el nivel logro, desde el 5% aumentó al 55%; lo cual se corroboró estadísticamente con la prueba de Wilcoxon que obtuvo un coeficiente $p=0.01 < 0.05$; evidenciándose que existe diferencia significativa entre los niveles de dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad obtenidos antes y después de la aplicación del juego en los sectores.

Estos resultados son apoyados por Elguera (2019) en su investigación donde tuvo como resultado en su pre test que se basaron en los juegos didácticos utilizando materiales concretos fue el 67 % de los estudiantes se encontraron en un nivel del logro C, el 33% de los estudiantes alcanzaron el nivel del logro B. con estos resultados podemos comparar y deducir que el estudiante no presenta interés en el aprendizaje de las áreas sobre todo en el área de matemática por falta de motivación, estimulación correcta.

Respecto a la dimensión 2: Actúa y piensa matemáticamente en situación de regularidad, equivalente y cambio en los estudiantes de cinco años de la institución educativa Florida School.

Se observó a los niños participar en los juegos en los sectores, donde los estudiantes demostraban gran entusiasmo e interés por realizarlos, para esta actividad se utilizó la ficha de observación como resultado tenemos en el nivel inicio con el 45% en el pre test, disminuyó hasta el 30% en el post test. De esta manera, en el nivel proceso, desde el 50% disminuyó al 20%, mientras que el nivel logro, desde el 5% aumentó al 50%; lo cual se corroboró estadísticamente con la prueba de Wilcoxon que obtuvo un coeficiente $p=0.01 < 0.05$; evidenciándose que existe diferencia significativa entre los niveles de dimensión actuación y pensamiento matemático en situación de regularidad, equivalente y cambio obtenidos antes y después de la aplicación del juego en los sectores.

Estos resultados son apoyados según Guerrero (2019) en su investigación “aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019”, En sus resultados que obtuvo en la aplicación de su post test pudo indicar que el 71% de los

estudiantes obtuvieron una calificación de A y el 29% de los estudiantes obtuvieron una calificación B, demostrando así que el juego como estrategia lúdica tiene relación con el aprendizaje en las nociones matemáticas.

Respecto a la dimensión 3: Actúa y piensa matemáticamente en situación de forma, movimiento y localización.

En esta dimensión utilizando la guía de observación se logró como resultado en los estudiantes de cinco años de la institución educativa Florida School; en el nivel inicio con el 45% en el pre test, disminuyó hasta el 20% en el post test. De similar manera, el nivel proceso, desde el 50% disminuyó al 25%, mientras que el nivel logro, desde el 5% aumentó al 55%; lo cual se corroboró estadísticamente con la prueba de Wilcoxon que obtuvo un coeficiente $p=0.01 < 0.05$; evidenciándose que existe diferencia significativa entre los niveles de dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

Se encontró coincidencias con Berdiales (2019) en su estudio que concluye que se vio un cambio un antes y después, las actividades lúdicas se relacionaron con el desarrollo de aprendizaje, Los resultados evidencias una mejora en el post prueba en el área de matemática en los estudiantes del 5 grado “A” de educación primaria, de la institución educativa N° 20986 San Martin de Porras de Huacho, 2020.

Respecto a la dimensión 4: Actúa y piensa matemáticamente en situación de gestión e incertidumbre.

La dimensión actúa y piensa matemáticamente y en situación de gestión e incertidumbre en los estudiantes de cinco años de la institución educativa Florida School; a través de la ficha de observación se obtuvo como resultado, el nivel inicio con el 25% en el pre test, disminuyó hasta el 5% en el post test. De similar manera, el nivel proceso, desde el 60% disminuyó al 30%, mientras que el nivel logro, desde el 15% aumentó al 65%; lo cual se corroboró estadísticamente con la prueba de Wilcoxon que obtuvo un coeficiente $p=0.01 < 0.05$; evidenciándose que existe diferencia significativa entre los niveles de dimensión actúa y piensa matemáticamente en situación de gestión e incertidumbre obtenidos antes y después de la aplicación del juego en los sectores.

Estos resultados son apoyados por Guevara (2019) en su tesis titulada: “El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao” concluyó que la existencia de una relación

significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza, siendo una correlación positiva alta. Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

4.1. Conclusiones

En este trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones.

- ✓ El juego en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca- 2023. Lo más importante fue demostrada a través del pre test y post test en la aplicación de las sesiones del juego en los sectores y en las competencias en el área de matemática.

Antes de la implementación de la estrategia de juegos en sectores en los estudiantes de 5 años Florida School” Juliaca- 2023. Se evidenciaron en un 45% nivel de inicio, en 50% nivel de proceso y 5% nivel logrado evaluado a través del pre test.

Se implementó experiencias y se realizó 4 actividades de aprendizaje por lo cual fueron mejorando paulatinamente en cada sesión aplicada de cada competencia en el área de matemáticas en niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca. Se evidencia que la mayoría tienen un nivel bajo en el aprendizaje en el área de matemática en el pre test.

- ✓ Después de evaluar los resultados a través del post test observamos que el nivel proceso, desde el 60% (12 estudiantes) disminuyó al 30% (6 estudiantes), el nivel logro el 15% (3 estudiantes) aumentó al 65% (13 estudiantes); evidenciando una mejora significativa en el aprendizaje de las competencias de la matemática a través de las sesiones de aprendizaje teniendo como estrategia el juego en los sectores.
- ✓ En este estudio se determinó el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores se evidencian el nivel de proceso el 25 % (5 estudiantes); nivel logro se evidencian el 55% (11 estudiantes) alcanzaron un nivel favorable en el proceso a través del post test.
- ✓ En este estudio se determinó el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023 después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores se evidencian en el nivel de proceso el 50% (10

estudiantes); el nivel logro, desde el 5% (1 estudiante) aumentó al 50% (10 estudiantes); alcanzaron un nivel favorable en el proceso a través del post test.

- ✓ En este estudio se determinó el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023, después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores se evidencian en el nivel de proceso el 50% (10 estudiantes) disminuyó al 20% (4 estudiantes); nivel logro, desde el 5% (1 estudiante) aumentó al 50% (10 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el proceso a través del post test.
- ✓ En este estudio se determinó el aprendizaje en el área de matemáticas en su dimensión de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión e incertidumbre en los niños de 5 años de la IE. “Florida School” Juliaca- 2023, después de la implementación de la experiencia de juegos en sectores se evidencian en el nivel de proceso el 60% (12 estudiantes) disminuyó al 30% (6 estudiantes); nivel logro, desde el 15% (3 estudiante) aumentó al 65% (13 estudiantes); evidenciando una variación significativa en el proceso a través del post test.

4.2. Sugerencias

- ✓ Es importante que el director de la institución Educativa conozca el carácter pedagógico de juego en los sectores como una herramienta que contribuye a mejorar los procesos de la enseñanza y aprendizaje del área de matemática en el nivel Inicial; de igual manera se considera que como herramienta esencial se debe implementar en otras áreas de conocimiento.
- ✓ Se sugiere a la plana docente, planificar el juego para mejorar en el aprendizaje en el área de matemática, sesiones que ayuden desarrollar las nociones matemáticas considerando el juego en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Se sugiere a las maestras de la Institución Educativa Florida School”, tomar conciencia sobre el juego en los sectores ya que nos damos cuenta que los sectores tienen mucha importancia para la mejora el aprendizaje en el área de matemática y de la misma forma con las demás áreas curriculares.

- ✓ Las instituciones educativas deben evaluar constantemente la capacidad de los docentes respecto al desarrollo de estrategias pedagógicas motivadoras basadas en el juego. Asimismo, plantear estrategias que involucren la asignación de roles a los niños con la finalidad de asumir responsabilidades en cada uno de ellos.

- ✓ Los padres de familia, deben sensibilizar y ejercer el grado de importancia que se le debe atribuir al aprendizaje de sus hijos, donde se le suministre conocimientos por medio de los juegos libres guiados y consultados con los docentes de sus hijos, que sirvan como complemento a las clases recibidas en la institución educativa donde asisten, que permitan obtener resultados positivos.

- ✓ Y por último. Continuar investigando sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje, que pudiera desarrollar el estudiante durante este momento pedagógico.

- ✓ Se recomienda a la plana docente, planificar el juego para mejorar en el aprendizaje en el área de matemática, sesiones que ayuden a desarrollar las nociones matemáticas considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

- ✓ Recomendamos con esta investigación acogido en la Institución Educativa “Florida School” que las docentes de Educación Inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de matemática con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de la habilidad matemática especialmente durante el juego libre en los sectores.

- ✓ También recomiendo a mis colegas que se interesen y aborden sobre el tema del juego libre en los sectores ya sea en la Instituciones Educativas o en los hogares, recomiendo mejorar con más y profunda investigación y corroboren con otros autores porque este tema de investigación es de mucha importancia para el nivel Inicial. También, a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI UCT promover con más talleres para desarrollar nuestra investigación con muestra población adquirida. Ser atractivo para concientizar y dar nuestras capacitaciones y concluir satisfactoria mente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arija, N. (2021). El juego y su clasificacion . Palencia, junio :
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>.
- Berdiales, E. (2019). *Los juegos didacticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa*. Obtenido de
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3306/Berdiales%20Pacheco%20Elizabeth%20Gavy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Callupe, O. (2019). *Las actividades ludicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños* . Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL:
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3112/callupe%20castillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carcausto, M. (2022). JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29495/APRENDIZAJE_JUEGO_LIBRE_EN_LOS_SECTORES_CARCAUSTO_VILCAPAZA_MIRI.
- Carrasco, S. (2014). *Metodología de la investigación*. LIMA : SAN MARCOS.
- Castillo, M. (2022). El juego estructurado en la creatividad en los niños.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31414/CREATIVIDAD_JUEGOS_CASTILLO_CASTILLO_MAGALLY_MAGDALENA.pdf?seque.
- Chumacero, K. C. (2019). *Aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre en los sectores en la IE 039-Pedregal*. Pedregal.
- Educación, m. d. (2019). *El juego simbolico en la hora del juego libre en los sectores*. Lima - Peru: amauta.
- Elguera, Z. (2019). *UEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL ENFOQUE*. Obtenido de
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/10845/JUEGO_DIDACTICO_ELGUERA_GALVEZ_DORA_ZENOBIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinosa, E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del*. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22044/1/TTQ638.pdf>
- Guevara. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Calla*. Obtenido de
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/cc4aa5d6-f6d1-4c8e-933b-8c041b0ccde5>
- Ghellinaza, R. H. (s.f.).
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mexicana.
- minedu. (2019). *juego simbolico en la hora del juego libre en los sectores*. Lima - Peru: Amuta.

- Ministerio de Educacion, M. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. Lima: file:///C:/Users/ /Downloads/El%20juego%20simbólico%20en%20la%20Hora%20del%20Juego%20Libre %20en%20los%20Sectores%20(1).pdf.
- Ministerio de Educación, M. (2022). *evaluación Censal de matemática a los Estudiantes de las Instituciones Educativas estatales y privadas, encontrándose en nivel satisfactorio, el 23,3% de estudiantes, 38.5% en* . Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019/>
- Ministerio de educacion, m. (2020). La matemática en el nivel inicial- Guía de orientaciones. Lima, Perú: file:///C:/Users/ /Downloads/La%20matemática%20en%20el%20nivel%20Inicial.%20Guía%20de%20orientaciones.pdf.
- Noa, A., & Rosales, E. (2020). *Juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7081/TESIS%20-%20NOA%20MAYTA%20ANA%20SULEMA%20-%20ROSALES%20BARJA%20EVELIN%20KATY%20-%20MONTES%20CURI%D1AUPA%20SANDRA%20-%20FEI.pdf?sequence=4>
- Pacheco, J. (2021). *el juego libre en sectores como*. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/11207/57.3256.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pucuhuayla, M. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9174/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOSA_MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Programa Curricular de Educación Inicial II ciclo, M. (22 de enero de 2022). *La matemática en el nivel Inicial*. Obtenido de https://maestrasdeeducacioninicial.com/programa-curricular-area-de-matematica/#google_vignette
- Quispe, J. (2022). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/152/Proyecto%20de%20tesis%20JUEGO%20EN%20SECTORES%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20EXPRESIÓN%20ORAL%20EN%20ESTUDIANTES%20DE%203%20AÑO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Salguero, M. (2019). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17769/JUEGO_SECTORES_SALGUERO_LAZA_MARILUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022.

- Silva, E. (2019). *El poder del juego en educación superior*,. Obtenido de Universidad Adventista de Chil: <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n60/2304-4322-educ-31-60-317.pdf>
- Tamara, H. (2023). *logros del aprendizaje uso del cuaderno de trabajo “resolvamos problemas” y desarrollo de competencias matemáticas*,. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8589/PEM00015T18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Varela, V. (2022). Juego libre en los sectores. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31629/COHERENCIA_EXPRESION_VARELA_GARRO_VILMA_NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Yujra, R. (2023). Juego Libre Infantil . Moquegua: https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

ANEXOS

Anexo 1: INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE

MATEMÁTICA (PRE – POST TEST)

Nombres y Apellidos:

Edad:Fecha de examen:.....

Examinadora:.....

Instrucción: La examinadora percibe los indicadores de aprendizaje en el Área de Matemática del niño o niña, marcando con una “X” en la valoración que considera que le corresponde.

Dimensión	N°	Ítems	Puntuación			
			0	1	2	3
Actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad.	1	Identifica cantidades y realiza representaciones hasta 5 objetos.				
	2	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.				
	3	Agrupar objetos según su tamaño y expresa la acción realizada.				
	4	Propone acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar.				
	5	Expresa en forma oral los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.				
Sub total						
Actuación y pensamiento matemático en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	6	Propone modelos de patrones para crear secuencias.				
	7	Expresa el criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial.				
	8	Identifica el uso de prendas en relación a su cuerpo.				
	9	Expresa la comparación de los objetos según sus funciones.				

	10	Asigna funciones a distintas prendas de vestir.				
Sub total						
Actuación y pensamiento matemático en situaciones de forma, movimiento y localización.	11	Expresa características perceptuales de los objetos según su color.				
	12	Compara y clasifica objetos perceptualmente según su color.				
	13	Identifica características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional.				
	14	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto.				
	15	Representa el recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro en forma vivencial y pictóricamente.				
Sub total						
Actuación y pensamiento matemático en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.	16	Realiza preguntas sencillas a sus compañeros para recolectar datos de su interés.				
	17	Plasma los datos obtenidos en tablas y gráficos de barras.				
	18	Ordena los resultados obtenidos en una tabla de datos.				
	19	Compara resultados gráficos.				
	20	Interpreta gráficos estadísticos.				
Sub total						
TOTAL						

Anexo 2: Ficha Técnica

FICHA TÉCNICA DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

DESCRIPCIÓN GENERAL DE OBSERVACIÓN

Nombre original del instrumento:	Instrumento de medición escala valorativa para medir el aprendizaje en el área de matemática
Autor y año:	Original: Noriega Villanueva Sayra Pérez Solin Susan
	Adaptación: Gutierrez Ticona Leidy Diana Mamani Mamani Katty Zenaida
Objetivo del instrumento:	Demostrar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años “Florida School” Juliaca-2020.
Usuarios:	Niños de 5 años “Florida School” de Juliaca - San Román - Puno -Perú 2020.
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento se aplicó a través de la observación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Inicial, la cual consta con 4 dimensiones y 05 ítems.
validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Este instrumento de Guía de observación fue validado por 3 expertos: Magister: Ruíz Flores Martha Magister: Chambi Jara Marilú Magister: Mayorga Rojas Yaneth Vanessa
Confiabilidad: (Presentar los resultados)	La confiabilidad se realizó a través del programa IBM SPSS Statistics 26, hallándose mediante el alfa de Cronbach igual a 0,821, donde se evidencia que los datos son seguros para su aplicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa

Anexo 4 Fiabilidad del instrumento

Fiabilidad del Instrumento

Prueba de fiabilidad de alfa de Cronbach

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
Actuación y pensamiento matemático en situación de cantidad	1,5000000000000000	,888523317000000	20
Actuación y pensamiento matemático en situación de regularidad, equivalencia y cambio	1,3000000000000000	1,232695097000000	20
Actuación y pensamiento matemático en situación de forma, movimiento y localización	1,1500000000000000	1,120835571000000	20
Actuación y pensamiento matemático en situación de gestión e incertidumbre	1,2000000000000000	1,005249380000000	20

 Estadísticas de fiabilidad

Alfa de <u>Cronbach</u>	N de elementos
,821	4



Anexo 5: Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente.-

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes:
Gutierrez Ticona Leidy Diana con DNI 41268218 - Mamani Mamani Katty Zenaida con DNI
45624607; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: JUEGO EN
SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
NIÑOS DE 5 AÑOS "FLORIDA SCHOOL" JULIACA- 2020. Por lo que conocedores de su
trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos
su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la
presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto,
nos suscribimos de usted.

Atentamente.



Juliaca, 11 septiembre del 2020.

Nombre y apellido del validador: *Martha Ruiz*

DNI: *02434518*

Grado académico *Magister.*

Anexo 8: Ficha de evaluación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:
Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años, "Florida School" Juliaca- 2020

AUTORAS: Gutiérrez Ticona Leidy Diana - Mamani Mamani Katty Zenaida

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VARIABLE: mejorar el aprendizaje en el área de matemática

MANIFIESTACIÓN DE AUTENTICIDAD
Marta Patricia Gutiérrez Ticona
Katty Zenaida Mamani Mamani

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad.							
1	Identifica cantidades y realiza representaciones hasta 5 objetos.	X		X		X		
2	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar.	X		X		X		
3	Agrupar objetos según su tamaño y expresa la acción realizada.	X		X		X		
4	Propone acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar.	X		X		X		
5	Expresa en forma oral los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Propone modelos de patrones para crear secuencias.	X		X		X		
7	Expresa el criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial.	X		X		X		
8	Identifica el uso de prendas en relación a su cuerpo.	X		X		X		
9	Expresa la comparación de los objetos según sus funciones.	X		X		X		
10	Asigna funciones a distintas prendas de vestir.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de forma, movimiento y localización	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa características perceptuales de los objetos según su color.	X		X		X		
12	Compara y clasifica objetos perceptualmente según su color.	X		X		X		
13	Identifica características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional.	X		X		X		
14	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto.	X		X		X		
15	Representa el recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro.	X		X		X		

Anexo 6: Ficha de Evaluación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años "Florida School" Juliaca- 2020

AUTORAS: Gutierrez Ticona Leidy Diana - Mamani Mamani Katy Zenaída

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VARIABLE: mejorar el aprendizaje en el área de matemática

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1	Relevancia 2	Claridad 3	Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad.	Si	No	Si	No
1	Identifica cantidades y realiza representaciones hasta 5 objetos	✓	✓	✓	
2	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar	✓	✓	✓	
3	Agrupar objetos según su tamaño y expresa la acción realizada.	✓	✓	✓	
4	Propone acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar.	✓	✓	✓	
5	Expresa en forma oral los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar	✓	✓	✓	
	DIMENSIÓN 2: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Si	No	Si	No
6	Propone modelos de patrones para crear secuencias.	✓	✓	✓	
7	Expresa el criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial	✓	✓	✓	
8	Identifica el uso de prendas en relación a su cuerpo	✓	✓	✓	
9	Expresa la comparación de los objetos según sus funciones.	✓	✓	✓	
10	Asigna funciones a distintas prendas de vestir.	✓	✓	✓	
	DIMENSIÓN 3: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de forma, movimiento y localización	Si	No	Si	No
11	Expresa características perceptuales de los objetos según su color.	✓	✓	✓	
12	Compara y clasifica objetos perceptualmente según su color	✓	✓	✓	
13	Identifica características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional.	✓	✓	✓	
14	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto.	✓	✓	✓	
15	Representa el recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro	✓	✓	✓	



Mg. Martha Rina Flores
DIRECTORA

Anexo 7: Validación de Instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente.-

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes Gutierrez Ticona Leidy Diana con DNI 41268218 - Mamani Mamani Katty Zenaida con DNI 45624607; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: JUEGO EN SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS "FLORIDA SCHOOL" JULIACA- 2020. Por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento, de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,


Matr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas

Juliaca, septiembre del 2020.

Nombre y apellido del validador: Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
DNI: 42743585
Título profesional [especialidad] Magí. Didáctica de educación Superior
Grado académico

Anexo 8: Ficha de evaluación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:
Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años, "Florida School" Juliaca- 2020

AUTORAS: Gutiérrez Ticona Leidy Diana - Mamani Mamani Katty Zenaida

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VARIABLE: mejorar el aprendizaje en el área de matemática

MANEJO DE DATOS
MANEJO DE DATOS
MANEJO DE DATOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad.							
1	Identifica cantidades y realiza representaciones hasta 5 objetos.	X		X		X		
2	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar.	X		X		X		
3	Agrupar objetos según su tamaño y expresa la acción realizada.	X		X		X		
4	Propone acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar.	X		X		X		
5	Expresa en forma oral los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Propone modelos de patrones para crear secuencias.	X		X		X		
7	Expresa el criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial.	X		X		X		
8	Identifica el uso de prendas en relación a su cuerpo.	X		X		X		
9	Expresa la comparación de los objetos según sus funciones.	X		X		X		
10	Asigna funciones a distintas prendas de vestir.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de forma, movimiento y localización	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa características perceptuales de los objetos según su color.	X		X		X		
12	Compara y clasifica objetos perceptualmente según su color.	X		X		X		
13	Identifica características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional.	X		X		X		
14	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto.	X		X		X		
15	Representa el recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro.	X		X		X		

Anexo 9: Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente.-

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes:
Gutierrez Ticona Leidy Diana con DNI 41268218 - Mamani Mamani Katty Zenaida con
DNI 45624607; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: JUEGO EN
SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE 5 AÑOS "FLORIDA SCHOOL" JULIACA- 2020. Por lo que conocedores
de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le
solicitamos su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del
instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como
experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



.....
Lic. Marilú Chambí Jara
ESP PRIMARIA

Juliaca, 11 septiembre del 2020.

Nombre y apellido del validador: MARILÚ CHAMBI JARA
DNI: 40057039
Título profesional [especialidad] LIC. primaria
Grado académico Magister Psicología Educativa

Anexo 10: Ficha de Evaluación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego en sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años "Florida School" Juliaca- 2020

AUTORAS: Gutierrez Ticona Leidy Diana - Mamani Mamani Katy Zenaida

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VARIABLE: mejorar el aprendizaje en el área de matemática

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1	2	3	4	5	6	
	DIMENSIÓN 1: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Identifica cantidades y realiza representaciones hasta 5 objetos.	✓		✓		✓		
2	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar	✓		✓		✓		
3	Agrupar objetos según su tamaño y expresa la acción realizada.	✓		✓		✓		
4	Propone acciones para ordenar según el orden de llegada hasta el tercer lugar.	✓		✓		✓		
5	Expresa en forma oral los números ordinales, sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Propone modelos de patrones para crear secuencias.	✓		✓		✓		
7	Expresa el criterio para ordenar (secuencia) respetando el patrón inicial.	✓		✓		✓		
8	Identifica el uso de prendas en relación a su cuerpo	✓		✓		✓		
9	Expresa la comparación de los objetos según sus funciones.	✓		✓		✓		
10	Asigna funciones a distintas prendas de vestir.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Actuación y pensamiento matemático en situaciones de forma, movimiento y localización	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa características perceptuales de los objetos según su color.	✓		✓		✓		
12	Compara y clasifica objetos perceptualmente según su color.	✓		✓		✓		
13	Identifica características perceptuales de los objetos, según su forma bidimensional.	✓		✓		✓		
14	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana con material gráfico plástico y concreto.	✓		✓		✓		
15	Representa el recorrido o desplazamiento para ir de un lugar a otro	✓		✓		✓		

[Firma]
AUTORA: Katy Zenaida
C.R. 40054039

Programa de aprendizaje

CONTAMOS HASTA EL CINCO

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	- Dialogamos con los niños y niñas sobre la edad que ellos tienen actualmente - Preguntamos cuantas velas tuvieron su vela el año pasado - Escribimos en la pizarra los datos que nos dan.	- Pizarra - plumón	10 minutos
DESARROLLO	- Cantamos la canción del elefante se balancea hasta que lleguemos al número cinco. - Preguntamos cuantos elefantes era el principio de la canción - Con cuantos elefantes terminamos. - Se les reparten plastilina para empezar a moldear los números copiando los números que ya se habían escrito en la pizarra. - Se les pide que lo peguen en la pizarra para ver si son iguales o diferentes y poder los corregir.	- Canción - Plastilina - Vasos descartables - Cuenca	25 minutos

	- Después empezamos a contar para ellos puedan ser el significado de cada uno que hicieron - Se le entrega un vaso descartable a cada niño con cinco con cuencas - Se les mostrara bits de los números y se les pedirá que coloquen el en vaso las bolitas según el número que observan.		
CIERRE	- Se les entregara la ficha de trabajo - Se les entregara pastilla - Se les pedirá que moldeen velas y que coloquen según el número que se les indica en cada torta.	Ficha de trabajo Plastilina	10 minutos

Programa de aprendizaje

AGRUPAMOS POR TAMAÑO

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Conversamos con los niños y niñas de los juguetes tienen en casa De qué forma son de que colores Quien lo guarda, si tiene un lugar en especial para ellos También conversamos que tenemos acomodar los juguetes que existen en el aula para ellos ponemos todos los juguetes en la mesa y mostramos tres cajas y preguntamos como podemos guardarlos anotaremos en la pizarra las sugerencias que nos dan cada uno de ellos.	Pizarra plumón	10 minutos
DESARROLLO	Cantamos la canción del caracolito caracolito Preguntamos si podemos guardar los juguetes por el tamaño seleccionamos con los niños los juguetes grandes los mediamos y los juguetes pequeños pedimos a los niños que salgamos al jardín observemos las plantas y comparemos cuales de las plantitas son grandes y cuáles de las plantitas son pequeñas entramos a clase dialogamos de todo lo que hemos visto	- Canción - Juguetes - Plantas del jardín	25 minutos
CIERRE	Se les entregará la ficha de trabajo donde estará tres ositos uno grande otro mediano y otro pequeño Al osito grande ello va a pintar Al osito mediano lo encerraremos con plumos. El osito pequeño pegaremos plastilina.	Ficha de trabajo Plastilina Colores plumones	10 minutos

Programa de aprendizaje

PRIMERO - ÚLTIMO

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	- Recogemos los saberes previos preguntando. - Sobre que es el primero y el ultimo. - Anotamos todo lo que dicen los niños en la pizarra.	- Pizarra - plumón	10 minutos
DESARROLLO	- salimos al patio de la institución con los niños. - empezaremos con un juego llamado limoncito, no te caigas. - explicaremos de que se trata la dinámica para ellos entregaremos a cada uno de los niños una cuchara descartable donde pondrán un limón. - Marcaremos una línea de partida y otra de final - A la señal todos los niños partirán al mismo tiempo donde ellos caminarán con la cuchara y el limón en la boca sin que se caigan. - Si el limón cayera tendrán que volver a empezar.	- cucharás descartables - limón	25 minutos

	- El niño que llegue primero recibirá un premio.		
CIERRE	- entramos a la clase preguntamos sobre el juego si les gusto, quien es el primero y quien fue el ultimo - pedimos que nos demos un aplauso para todos porque todos participaron muy bien. - Entregamos las fichas de trabajo - Pedimos que coloren al niño que esta primero en la meta y que encierren con plumón al niño que esta último en la carrera.	- Ficha de trabajo - Plastilina - Colores - plumones	10 minutos

Programa de aprendizaje

¿QUE COLOR SIGUE?

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	conversamos con niños y niñas que tenemos que ambientar nuestro salón para que este bonito para ello preguntaremos a los niños que podemos hacer. escribiremos en la pizarra todas las opiniones que ellos nos den.	Pizarra plumón	10 minutos
DESARROLLO	Sugerimos que podemos realizar cadenetas para colgar dentro del salón de clases se les entrega tijera y papeles de colores para que ellos lo pueden cortar con mucho cuidado de acuerdo el tamaño que les dé. Empezaremos a juntar Saldremos al patio estiramos tres cordeles con ayuda de una persona mayor. Realizaremos 3 grupos de niños Cada grupo se encargará de adornar un cordel con toda cadena que	- Papel de colores - Tijeras - Goma - Cordel	35 minutos

	anteriormente lo realizamos. Empezare dando una muestra. Primero pegamos una cadena roja, el otro amarillo, luego anaranjado, luego rojo. Pedimos a los niños que sigan la secuencia de colores.		
CIERRE	con ayuda colocamos las cadenetas en salón de clases. Y dialogamos con los niños lo que hicimos y explicamos que lo que hicimos es una secuencia de colores Que lo podemos hacer esas secuencias también formas, tamaños etc.		5 minutos

Programa de aprendizaje

SE MOVILIZAN EN....

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se les entregará deferentes juguetes de forma de carritos como carritos de policía, ambulancia, bomberos, tractores, taxis. También dialogamos sobre quienes nos ayudan cuando estas enfermos, cuando hay incendio, cuando ay un accidente, que utilizamos cuando nos trasladamos de un lugar a otro. mostraremos diferentes carritos y preguntaremos quienes lo utilizan para que se les sirven caminaremos por toda el aula nos acercamos el estante de libros y preguntamos para que sirve este mueble nos acercamos donde están las loncheras y preguntamos para qué es la lonchera les mostramos una tijera y le preguntamos para que sirve.	Carr os de jugu etes	10 minutos
DESARROLLO	salimos al patio para realizar una dinámica pediremos que se quiten los zapatos lo mesclaremos mostraremos un zapato y preguntaremos a quien pertenece esté zapato, entregaremos al dueño hasta acabar todos los zapatos explicaremos a los niños la correspondencia de cada objeto retomarnos a nuestra aula para dialogar lo que hemos hecho en el patio.	-Zapatos	25 minutos
CIERRE	Entregamos la ficha de trabajo a los niños Entregamos serpentina Indicamos que unan con serpentina lo que corresponde según la movilidad que utilizan los servidores para que cumplan con su trabajo. Que lo podemos hacer esas secuencias también formas, tamaños etc.	Ficha de trabajo Serpenti na Goma	10 minutos

--	--	--	--

Programa de aprendizaje

UNAS LINDAS RANITAS

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	conversamos con los niños y niñas de lo importante que es alimentarnos de manera saludable preguntado que fruta que les enviaron en sus loncheras.		10 minutos
DESARROLLO	- Les presentamos un video de un cuento llamado el color verde la pelota loca. https://www.youtube.com/watch?v=giytZzOyvXM Con anticipación se le pide al padre que envíen frutas de color verde en la lonchera. Pedimos a los niños que saquen las frutas que tienen en la lonchera. Y les preguntamos de color son las frutas que tienen. Luego de comer la fruta, se lavan las manos. Se les entregan una hoja de papel bond Se les piden que dibujen es lo que más les gusten que se de color verde. Se les entregara temperas de color azul y amarillo, un vaso descartable, pinceles. Indicaremos que en vaso viertan un poco de los colores y lo mesclen bien Preguntaremos que colores obtuvimos	Video Frutas Papel bond Temperas Vasos Pinceles	35 minutos
CIERRE	Entregamos la ficha de trabajo a los niños Indicamos que pinten las ranitas del color que les salió al mesclar los dos colores Recordaremos que actividad realizamos o que colores utilizamos para obtener el color verde.	Ficha de trabajo	5 minutos

MIRA ¿QUIÉN SOY?

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Empezamos mostrando a los niños varios objetos como balde de los bloques, botellas de plásticos, cajas en forma de cilindro. Aparte mostramos sus tapas Preguntamos si todas las tapas tienen las mismas formas.	Botellas Balde Caja	10 minutos
DESARROLLO	Mostraremos un video del tema historia del circulo https://www.youtube.com/watch?v=7KnPc6Chxwg Antes d comenzar previamente en el patio se dibujó un circulo Sacamos a los niños al patio para que ellos puedan caminar lo mas despacio por el circulo ya trazado Formamos dos grupos y hacemos una ronda Preguntamos sobre la figura que se hice en la ronda A medida que damos vuelta entonamos la canción de: Mi amigo el circulo Salió a pasear Como era redondo Se puso a rodar (bis) Girando para un lado y al otro lado Retornamos al aula y entregamos plastilina para moldeen en formen un circulo Explicamos las características del circulo	-Video -Canción -Plastilina	25 minutos
CIERRE	Entregamos la ficha de trabajo a los niños Entregamos papel crepe Indicamos a los niños que retuerza y marque con una x a las figuras que encuentren en forma de circulo.	Ficha de trabajo Papel crepe goma	10 minutos

HUEVOS PARA EL DESAYUNO

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Enseñamos a los niños dos alcancías Le mostramos diez monedas Pedimos que nos ayude a repartir las monedas en las dos alcancías Anotamos todas las opiniones en la pizarra	Pizarra Plumón	10 minutos
DESARROLLO	Dialogamos de que otras formas podemos descomponer hasta el número diez. Entregamos plastilina para que los niños puedan moldear 10 bolitas y lo puedan repartir en dos vasitos descartables de la manera que ellos gusten Que los niños expliquen por distribuyeron de esa manera Se explica que por más que diferentes que se hay repartió las bolitas que al juntarlas siempre será la misma cantidad Entregamos 10 bloques a cada uno de ellos para que puedan realizar la misma actividad, pero esta vez con los bloques y que al juntarlas nos de 10.	Plastilina Vasos descartables bloques	25 minutos
CIERRE	Entregamos la ficha de trabajo a los niños Dialogamos acerca de la noción de descomponer moldeamos con la plastilina 10 huevos y ensayamos varias formas de descomponer las canastas, luego que peguen de la manera que gusten y coloca en número que le	Ficha de trabajo Plastilina	10 minutos

	corresponde según lo colocado.		
--	--------------------------------	--	--

MIRA ¿QUIÉN SOY?

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Empezamos mostrando a los niños varios objetos como balde de los bloques, botellas de plásticos, cajas en forma de cilindro. Aparte mostramos sus tapas Preguntamos si todas las tapas tienen las mismas formas.	Botellas Balde Caja	10 minutos
DESARROLLO	Mostraremos un video del tema historia del círculo https://www.youtube.com/watch?v=7KnPc6Chxwg Antes de comenzar previamente en el patio se dibujó un círculo Sacamos a los niños al patio para que ellos puedan caminar lo mas despacio por el círculo ya trazado Formamos dos grupos y hacemos una ronda Preguntamos sobre la figura que se hizo en la ronda A medida que damos vuelta entonamos la canción de: Mi amigo el círculo Salió a pasear Como era redondo Se puso a rodar (bis) Girando para un lado y al otro lado Retornamos al aula y entregamos plastilina para moldeen en formen un círculo Explicamos las características del círculo	-Video -Canción -Plastilina	25 minutos
CIERRE	Entregamos la ficha de trabajo a los niños Entregamos papel crepe Indicamos a los niños que retuerza y marque con una x a las figuras que encuentren en forma de círculo.	Ficha de trabajo Papel crepe goma	10 minutos

Anexo 3: Turnitin

JUEGO EN SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS “FLORIDA
SCHOOL” JULIACA, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%	5%	0%	1%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		