



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE
MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL NUEVO PERÚ
DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO AÑO 2018**

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

**AUTORA
PARILLO VIZA, ANA
ORCID 0000-0002-4009-8853**

**ASESOR:
MACHICADO VARGAS, CIRO
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**JULIACA-PERÚ
2018**

Equipo de trabajo

Autora

Parillo Viza, Ana

ORCID 0000-0002-4009-8853

Universidad católica los ángeles de chimbote. Estudiante de pregrado,
Juliaca, Perú

Asesor

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad católica los ángeles de Chimbote, facultad de educación y
humanidades, escuela profesional de educación inicial, Juliaca, Perú

Jurado

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Nuñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yanet Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Zela Ilaita, Mafalda Anastacia
ORCID: 0000-0002-9813-9742

Mgtr. Yanqui Núñez, Evangelina
ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mgtr. Mayorga Rojas, Yaneth vanessa
ORCID: 0000-0001-6912-7251

Mgtr. Machicado Vargas, Ciro
ORCID: 0000-0003-0197-3181

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Agradezco a la Institución Educativa Nuevo Perú de nivel inicial del distrito de San Miguel, y en forma especial a mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su apoyo Y asesoría en la elaboración de esta tesis.

Y agradezco a Dios por darme salud y dicha para seguir estudiando, a mi hijo por ser mi fortaleza y por darme las fuerzas para seguir adelante, y estoy segura que mis metas planteadas darán fruto en el futuro y por ende me debo esforzar cada día para ser mejor en el colegio y en todo lugar sin olvidar el respeto que engrandece a la persona.

DEDICATORIA

A mi familia por el apoyo moral, a mi hijo por entenderme y por haber estado con migo en los momentos más difícil que pase durante mis estudios, para mis mis amigas por su apoyo incondicional, consejos, comprensión, por la ayuda en los momentos difíciles, Gracias también a mis queridos compañeros, que me apoyaron y me permitieron entrar en su vida y convivir dentro del salón de clases

Esta tesis se la dedico a Dios quien siempre me supo guiar por el buen camino en mi carrera profesional y en mi vida cotidiana

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “El juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno año 2018”. Es una investigación pre experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 46 niños para el grupo control y 46 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa en la institución educativa nuevo Perú. Para la recogida de dato se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 5 años la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa.

ABSTRACT

The present research was intended to establish the usefulness of the “Playing in the Classroom Zones and its relation with the learning in the área of mathematics in children of five year of the initial educative institution new Perú Perú del distrito de San Miguel, provincial de san Román, región puno year 2018 ” program to improve the development of math capabilities of number and relationship in four-year-old children, specifically in the dimensions of quantity and classification, counting and order. It is a quasi-experimental research where the pretestpostest design has been used jointly with a control group. The samples were composed by 46 children belonging to the control group and 46 children belonging to the experimental group, in which the program was applied from in an educational institution of Juliaca. For data collection, it was necessary to apply the Math Capabilities Test for four-year-old children in early childhood education, due to its abbreviations in Spanish) which was submitted to validation through experts’ opinions and has an adequate level of reliability The results conclude that there are significant differences in math capabilities in the group, in which

5. Contenido

1. Título de la Tesis	i
2. Hoja de Firmas.....	iii
3. Resumen y abtrac.....	iv - v
5. Contenido.....	3
6. Índice de gráficos, tablas y cuadros	4
I. Introducción.....	5
II. Revisión de literatura.	8
 III. Hipótesis de la Investigación	27
IV. Metodología.....	27
 4.1. Diseño de la Investigación	27
 4.2. Población y muestra.....	28
 4.3. Definición y Operación De Variables.....	28
 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de Datos	29
 4.5. Plan de análisis.	31
 4.6. Matriz de Consistencia	32
 4.7. Principios Éticos.....	35
V. Resultados.....	36

5.1. Resultados.....	36
5.2. Discusión de resultados.	39
V.I. Conclusiones.....	41
Referencias Bibliográficas.....	49
anexos	52

6. Índice de gráficos, tablas y cuadros

Tablas

Tabla 1. Operacionalizacion de variables.	29
Tabla 2. Matriz de consistencia.	34
Tabla 3. Población de investigación.	39
Tabla 4. Muestra de Investigación.....	40

Figuras

Figura 1. Diagrama de población de investigacion.....	40
Figura 2. Diagrama de muestra de investigación.....	41

I. Introducción

Consideramos que la educación es un proceso difícil que entre otras Cosas permiten la transmisión de conocimiento, valorar las costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante ya que garantiza la formación integral de los niños y las niñas y pone a favor al aprendizaje en el área de matemática, Si bien muchos de las actividades presentar dentro de la institución educativa el juego libre en los sectores y su relación, en donde se requiere estudiar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, también el juego cooperativo desarrollados en un aula de niñas 5 años. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación. La presente investigación da aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de los diferentes casos del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento nos permite conocer el aprendizaje apoyadas por el juego cooperativo, lo que más adelante sirvió de apoyo a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el aprendizaje del niño. A nivel metodológico esta investigación, dispone y establece un programa de juegos al respecto presento lo metodología, el rol del educando, y de educador, así como sus lineamientos de acción. Para concluir con la investigación, a nivel práctico, se dio a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se fortalecen e incrementan de aprendizaje y se logró un mejor aprendizaje mediante el juego libre. Consideramos que la educación es un proceso difícil que entre otros. Cosas permiten la transmisión de conocimiento, valorar las costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pus garantiza la formación integral de los niños y las niñas y pone en favor el aprendizaje que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades presentar dentro de la institución educativa el juego libre en los sectores

y su relación con el aprendizaje en el área de matemática, en esta investigación se requiere estudiar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas de la institución educativa nuevo Perú, desarrollados en un aula de niños de cinco años. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación. La presente investigación da aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de los diferentes casos del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento nos permite conocer el aprendizaje de los niños, apoyadas por el juego cooperativo, lo que más adelante sirvió de apoyo a la aplicación de un programa de juego libre en los sectores. A nivel metodológico esta investigación, dispone y establece un programa de juegos al respecto presento lo metodología, el rol del educando, y de educador, así como sus lineamientos de acción.

Para concluir con la investigación, a nivel práctico, se dio a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se fortalecen e incrementan el juego libre en los sectores sociales las cuales implican en la relación entre el grupo. Debido a esto nos planteamos como objetivo general determinar si existe relación entre 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018? Y también nuestros objetivos específicos como: Identificar nivel de uso que predomina 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018. Identificar el nivel de uso que predomina el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018. Establecer la Relación

existente entre el uso del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018. Establecer la Relación entre el uso de los recursos pedagógicos y 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018. Establecer la Relación entre el uso de los recursos didácticos y 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018. La presente investigación aportará con conocimientos teóricos sobre el juego libre en los sectores y las habilidades Matemáticas orales en estudiantes de 5 años de edad, así también, dará a conocer el aprendizaje que existe entre ambos temas de estudio. Asimismo, esta investigación es significativa porque permitirá exteriorizar la participación de los estudiantes de 5 años durante el juego libre en los sectores y el desarrollo de sus habilidades Matemáticas, lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a las habilidades Matemáticas que puedan estos puedan desarrollar. También, se contribuirá con el aporte de dos instrumentos denominados, e juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, que se diseñaron elaborar y aplicaran a estudiantes de cinco años de edad. Esta investigación será significativa porque responde a las actuales tendencias de innovación y a los lineamientos curriculares planteados por el MINEDU para el mejoramiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses del estudiante de 5 años siendo un apoyo a los docentes de nivel, brindándole mayor fundamento teórico y práctico.

II. Revisión de literatura.

2.1 Antecedentes.

Según (López, 2013) en su tesis titulado “El juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “Mi pequeño paraíso de las rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2012 “CONCLUSIONES Se evidencia que al aplicar el pre-test el 60% de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo y el 40% se encuentran en un nivel medio esto es un reflejo de que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores no se realiza efectivamente. Siendo una actividad que debe realizarse, todos los días para ayudar a los estudiantes a construir su propia identidad en interacción con los demás. Al aplicar el post- test el 50% de los estudiantes están en un nivel alto y el 50% están en un nivel medio, esto quiere decir que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, favorece a la construcción de la identidad personal es realizada efectivamente lo que permite el juego del niño sea realmente libre, aceptando con interés y calidez sin cuestionarlos. Se ha visto que el acompañamiento por parte de la maestra es muy importante para lograr cualquier objetivo porque el niño se siente amado, querido, importante y aceptado. Gracias a ello el niño muestra confianza al momento de realizar trabajos y actividades dentro y fuera del aula.

Según (Bruno, 2014) en su tesis titulado “La conducta prosocial en el juego libre en los

sectores de los niños y niñas de cuatro y cinco años del nivel inicial de la UGEL de Asunción, provincia de Asunción, región Ancash, en el año académico 2013”

RESUMEN: Este trabajo de investigación trató el tema de la conducta prosocial en el juego libre en los sectores de los niños y niñas del nivel inicial. Su objetivo general fue realizar un estudio sistemático de las conductas prosociales y no prosociales más frecuentes en los niños y niñas de cuatro y cinco años, durante el juego libre en los sectores de las I.E.I de la UGEL Asunción, Región Ancash-2013 Esta investigación fue de tipo mixto, nivel descriptivo y no experimental. Se trabajó con una muestra de 79 niños y niñas de cuatro y cinco años, a quienes se les aplicó una lista de cotejo, instrumento de observación que recogió información acerca de las conductas prosociales y no prosociales. Se obtuvieron como resultado final que los niños y niñas presentan el 67% de conductas prosociales y el 33% conductas no prosociales. En conclusión, las conductas prosociales se presentan con mayor frecuencia. Según (Aguirre, 20|14) en su tesis titulada “La conducta prosocial en el juego libre en los sectores de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la Ugel de Asunción, provincia de Asunción, región Ancash, en el año académico 2013” Resumen: Este trabajo de investigación estudió la conducta prosocial de los niños y niñas, durante el período de juego libre en los sectores. El objetivo general fue realizar un estudio sistemático de las conductas prosociales y no prosociales más frecuentes en los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la UGEL Asunción, Región Ancash-2013. La investigación fue de tipo mixto, nivel descriptivo y de diseño no experimental. Para el recojo de la información se contó con una muestra de 48 niños y niñas de tres años, de una población de 128, a quienes se aplicó una lista de cotejo para recoger información sobre las conductas prosociales y no prosociales. El resultado obtenido fue el siguiente: del total de conductas observadas, el 55% fueron no

prosociales y el 45% prosociales. El resultado final indicó que los niños y niñas de este nivel inciden con mayor frecuencia en las conductas no prosociales.

Según (Mendoza, 2014) en su tesis titulada “Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social” El presente estudio tuvo como objetivo general determinar la influencia de un taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades de interacción social en los niños 3 años. Se trabajó con una muestra de 20 niños. A la muestra se le aplicó un cuestionario de habilidades de interacción social de Inés Monjas Casares. Luego se aplicó el taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores con los niños del grupo experimental. Los resultados obtenidos indican que el nivel de habilidades de interacción social, antes de aplicar el taller, era bajo de acuerdo con las medias obtenidas en el pre test por ambos grupos. Luego de aplicar un taller de 20 actividades basadas en la metodología de la hora del juego libre en sectores para desarrollar las habilidades de interacción social en los niños del grupo experimental. Posteriormente, los resultados del post test indicaron que el taller tuvo una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de interacción social. Finalmente, después de hacer la discusión de resultados y la prueba de hipótesis prevista, se puede concluir que el taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores influyó significativamente en el desarrollo de las habilidades de interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I.P. Pasito a Paso - 2015.

Según (Flores, 2016) en su tesis titulada “Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del distrito de Taraco y la IEI 194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora – 2016” La presente investigación

tuvo como propósito, comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones, una de ellas es la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco perteneciente a la zona quechua y la I.E.I.N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora perteneciente a la zona aimara. En el marco teórico fue fundamental el aporte de diversos proyectos y tesis de investigación, así también con libros que constan en la biblioteca especializada, ya que de esa manera se pudo fortalecer la variable investigada. Al hacer referencia del marco metodológico, el tipo de la investigación es un estudio cuantitativo y se empleó un diseño descriptivo-comparativo, por lo que se busca comparar entre dos contextos diferentes en cuanto a cultura y formas de vida ,es por ello que mediante la técnica de la observación y la utilización del instrumento que fue la ficha de observación en donde se consideró las dimensiones de los valores morales de responsabilidad, respeto y cooperación, los cuales permitió recabar datos de dos salones de 5 años de cada Institución, cuyos resultados facilitaron el análisis e interpretación de los mismos. Por último, se realizó un promedio de resultados de cada Institución Educativa en las tres dimensiones ya antes mencionadas, donde se concluyó que en la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco se enfatiza y se pone en práctica los valores morales con mayor notoriedad con los siguientes porcentajes: el valor de la responsabilidad en un 91.5% en la escala de “siempre”, lo que evidencia que los niños y niñas enfatizan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores, mientras que un 7.9% en la escala de “a veces”, lo cual evidencia que en ciertas ocasiones los niños y niñas ya no hacían

Según (Espinosa, 2916) en su tesis Titulada “Juegos al aire libre como estrategia de estimulación para la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 2 a 3 años en la

Modalidad Creciendo Con Nuestros Hijos en Los Sectores de San Cayetano, Mariano Acosta y Pugacho de la ciudad de Ibarra, durante el año 2015- 2016” En la presente investigación se estudió los juegos al aire libre como estrategia de estimulación para la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 2 a 3 años de la Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos de los sectores de San Cayetano, Mariano Acosta y Pugacho. El Objetivo determinante era conocer como inciden los juegos en el desarrollo de la Inteligencia Kinestésica es así que se apoyó en diferentes tipos de investigación en donde se obtuvo información verídica de las condiciones en que viven los niños y niñas, se accedió a información de documentos, revistas libros, internet y otros recursos, permitiendo elaborar una propuesta innovadora la cual se convertiría en una herramienta útil para el proceso de enseñanza y aprendizaje, describiendo con esto las características y propiedades de los niños y niñas de 2 a 3 años en donde se midió y evaluó el problema de investigación. Se utilizó métodos con los cuales se logró la comprensión, explicación amplia y clara del problema, siguiendo cada una de las etapas de la investigación en forma secuencial, logrando el análisis y sistematización de los resultados, conociendo la necesidad de la investigación en donde incidieron los juegos al aire libre para la inteligencia kinestésica, se recopiló la información organizadamente a través de la encuesta y observación, tablas y gráficos logrando posteriormente el análisis, la interpretación y presentación de las conclusiones constituidas. La realidad de los padres de familia y educadoras familiares no era buena ya que se ha comprobado con los resultados de las encuestas aplicadas que existe desconocimiento sobre movimientos kinestésicos y desinterés para realizar las actividades de estimulación esto se debe a que no tienen preparación en este aspecto, en consecuencia no se ha fortalecido habilidades motrices en los niños y niñas, por este motivo se ha considerado necesario capacitar sobre la kinestésica para un buen desarrollo

de la expresión corporal, lo que permitirá fortalecer las habilidades motrices. Se ha elaborado una guía la cual será un recurso didáctico que permitirá explotar el potencial educativo de los niños y niñas con nuevas estrategias metodológicas.

Según (Lima, 2017) en su tesis titulada “El juego libre en los sectores del hogar y la tienda para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial Sondor Caravelí- 2016” El presente trabajo de investigación tiene como objetivo emplear el juego libre en los sectores del hogar y la tienda con el propósito de mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Sondor Caravelí. En la investigación se trabajó con 11 niños y niñas de 3, 4 y 5 años, 9 padres familia y 2 docentes del nivel inicial de diferentes Instituciones Educativas. La investigación es de tipo cualitativa, de investigación acción participativa con enfoque cualitativo se aplicó las 3 fases iniciándose con el diagnóstico, ejecución y evaluación de los resultados; la metodología aplicada es el método holístico tomando en consideración diferentes puntos de vista para realizar la triangulación de la teoría, de los agentes y de los instrumentos, la sistematización de la triangulación realizada fueron ejecutadas a través de las categorías y subcategorías establecidas para la mejora de nuestra práctica pedagógica. El análisis realizado mediante la triangulación sistematizados a través de las categorías dio como resultados que la aplicación de la estrategia del juego libre en los sectores del hogar y la tienda ayuda significativamente en el fortalecimiento y/o mejora de la expresión oral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Sondor”.

Para (Guerrero, 2017) en su tesis titulado “El juego libre en el dominio corporal dinámico de los niños de 1 a 3 años de la unidad de atención Chalguayaco del cantón Pimampiro provincia de Imbabura en el año 2016-2017” La presente investigación se realizó con el

fin de mejorar las capacidades motrices en los niños de uno a tres años de la Unidad de atención Chalguayaco en el cantón Pimampiro provincia de Imbabura, los cuales en sus actividades diarias presentaron poca coordinación, equilibrio y ritmo al realizarlas siendo estas actividades claves para un buen desarrollo de su dominio corporal dinámico, esto debido al poco conocimiento de las educadoras y padres de familia sobre las ventajas del juego como estrategia para su desarrollo, además el sedentarismo y el uso de la tecnología en el hogar que es tendencia en esta época. Para la solución de este problema de investigación se planteó utilizar el juego libre como estrategia para mejorar el dominio corporal dinámico de los niños por sus múltiples ventajas; entre ellas mejorar la tonicidad, su esquema corporal, la conducta, etc. Múltiples autores nos hablan de la gran importancia de realizar el juego libre en la adquisición de destrezas y habilidades cumpliendo los indicadores de desarrollo de cada edad propuestos por el currículo de educación inicial subnivel uno. En la culminación de este trabajo de investigación tomando en cuenta las observaciones, encuesta y entrevista se vio pertinente la elaboración de una guía de aplicación del juego libre para optimizar el dominio corporal dinámico de los niños de uno a tres años la cual esta detallada en el desarrollo de este proyecto investigativo.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. El juego

Según (Guerrero, 2017) menciona que el juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral - con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e

interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. (Currículo de educación inicial 2014, p.41). El juego es la herramienta indispensable que mueve al niño a realizar cualquier actividad ya sea por descubrimiento, por estimulación los niños están constantemente realizando actividades de manipulación e interacción con objetos y personas que faciliten la liberación de su energía, e indirectamente estas aprendiendo, nuevas destrezas y habilidades.

2.2.2. El juego como propuesta educativa

Según (Karina Santos & Machado Dias, 2010), La diversión es esencial ya que su entrenamiento nos causa durante el tiempo dedicado a la educación y la mejora de cada una de las partes de nuestras vidas. La actividad de jugar, además de ser divertida y entretenida, también forma parte de nuestra realidad como lo mental, lo físico, lo académico y lo social. Además, a través de la asociación con cada uno de estos ángulos, la diversión se convierte en un compromiso imperativo para el desarrollo del individuo, su mejora, su desarrollo, su procedimiento instructivo. Como resultado, la instrucción necesita la diversión y esto tiene en el entrenamiento uno de sus campos de ejecución y cercanía más prominentes.

2.2.3. Tipos de juego.

Según (Martínez, 2011), los juegos se clasifican en:

2.2.3.1. Juego Motor

La diversión es una investigación encantadora que tiende a poner a prueba el trabajo del motor en la totalidad de sus resultados concebibles. Debido a este tipo de diversión, los niños se investigan a sí mismos y miden constantemente lo que pueden hacer, además analizan su entorno, encuentran a otros niños y las protestas que los rodean, convirtiéndolos en miembros de sus diversiones.

2.2.3.2. Juego Social

La mayoría de los ejercicios animados que se realizan en una reunión alientan a los niños a asociarse con otros niños, lo que se mezcla y al procedimiento de reconocimiento dentro de la reunión social. De esta manera, las diversiones emblemáticas o anecdóticas, las de los principios y las cooperativas por sus cualidades interiores son importantes durante el tiempo de socialización del niño.

2.2.3.3. Juego Cognitivo

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos

2.2.3.4. Juego Simbólico

La diversión representativa es especialmente vital a la luz del hecho de que alude a la capacidad del niño para emular circunstancias genuinas y ponerse en el lugar de otros individuos. Es un movimiento en el que el joven pasa constantemente de lo genuino a lo fantasioso.

2.2.4. Funciones del juego.

Según (Martínez, 2011), durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

- * El juego estimula todos los sentidos.
- * El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- * El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

2.2.5. El juego en el contexto educativo

Según (Martínez, 2011), La diversión emblemática es especialmente vital en el sentido de que alude a la capacidad del tip para copiar circunstancias genuinas y ponerse en el lugar de otros individuos. Es un movimiento en el que el niño pasa incesantemente de lo genuino a lo inexistente.

2.2.6. Juego libre.

Según (Guerrero, 2017). es aquel que los niños realizan espontáneamente y libremente, y en el que no existe intervención de una persona ajena, la acción del educador en este caso debe consistir en posibilitar las condiciones necesarias de tiempo, de espacio y material se trata en definitiva de un autoservicio cada usuario o grupo elije los juguetes y juegos que desea. (Reque, 2003, p37.) El juego libre provee a los niños la posibilidad de jugar sin directrices ni personas que indiquen que hacer, esto les ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo a través de sus propias experiencias. Descubrir a otros y establecer relaciones interpersonales para la formación de su conducta y fortalecimiento de valores y descubrir nuevos modos de jugar ya les da libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, a través del, los niños y niñas expresan lo que son, lo que sienten y lo que viven. Implementar el juego libre en las unidades de atención infantil integral, permiten que los niños desarrollen su inteligencia y adquieran conocimientos en todos los momentos de exploración, manipulación y observación; incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades, para aprehender nuevos contenidos, para usar herramientas de manera adecuada y desarrollo del lenguaje apoyados en la realidad del contexto de libertad. La propuesta del juego libre en el dominio corporal dinámico en los niños, favorece en ellos su interacción con otros y con el medio, su capacidad de establecer semejanzas y diferencias, relación entre los objetos, apropiación de normas sociales que contribuyen al desarrollo integral

del niño en su proceso de formación. Beneficiando la construcción, y apropiación, del conocimiento, el mundo físico y social. La actividad fundamental en el juego es el desarrollo de la personalidad infantil, específicamente el juego de roles en la edad preescolar. Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que este es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos, el juego se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y por consiguiente crea orden, el juego es considerado como la actividad que se prolonga en la vida adulta; luego se convierte en el gran instrumento socializador.

2.2.7. Definición de juego libre en los sectores

Según (MINEDU, 2009), el juego libre en las partes es un minuto académico propuesto por el Ministerio de Educación y conectado más que el período en el que trabajo, además de la diversión y su importancia radica en la mejora del niño en todas las perspectivas, separándose de la distracción laboral período, sobre la base de que este minuto le da al jugador más flexibilidad, que tiene la capacidad de moverse de un área a otra sin esperar permanecer en una sola. Poner al docente como observador del trabajo del niño, dejando de lado el trabajo conjunto de ambos, en lugar de repartir una parte del espectador. Por otra parte, en cuanto al tiempo, tiene un plazo de una hora y ocurre en el aula.

2.2.8. La hora del juego libre en los sectores.

Según (MINEDU, 2009), Este minuto debería ser posible al comienzo del día, cuando se ingresa al salón de clases, ya que les permite a los niños liberar las tensiones con las que tocan desde su casa, les da vitalidad y les hace aprender mejor en las próximas horas. También es posible trabajar en las horas más recientes, ya que fusiona mejor la sustancia académica de las primeras horas de la mañana y permite a los niños relajarse y regresar a casa con discreción. Sea como sea, lo más esencial en esto es tener en cuenta, estimar y dar su consentimiento a la instantánea del juego libre en los segmentos.

2.2.9. Clasificación de los sectores en el aula

Según (MINEDU, 2009), se clasifica en:

2.2.9.1. Sector del hogar

En su interior, reproduce fundamentalmente dos espacios del hogar: el área de la cocina / sala y la sala. Los niños hablan sobre partes de su hogar, por ejemplo, el papá, la madre y los jóvenes. Preparan el sustento, influyen en los niños para que descansen, imitan las discusiones y los enfrentamientos que se viven en el hogar. En su mayor parte apuntala el avance social apasionado en el territorio de la correspondencia y la ciencia.

2.2.9.2. Sector de construcción

La diversión con el respaldo del material de desarrollo es la mejora del pensamiento, la articulación y la representación de los encuentros. Tiene cuadrados de madera de diferentes anchuras y largos, latas, frascos revestidos y pintados, cuerdas, cuerdas, embudos de PVC para encajar, hojas de madera de diferentes tamaños, legos o playgo. Es conveniente tener cinta de greco ("bastones"), con el objetivo de que los niños puedan unir piezas en sus estructuras de una manera firme. También puedes colocar portaobjetos de artículos, hechos con tubos sencillos para que los más pequeños pongan bolas o diferentes artículos y estos se deslizan por el tubo hasta la salida.

2.2.9.3. Sector de dramatización

La diversión en esta parte incluye el uso de un alto nivel de idea emblemática, tiene los componentes de la realidad ordinaria del tyke. Con estos materiales, el niño habla a la realidad al hacer situaciones y circunstancias distintivas que son particulares de su experiencia. En esta área se deben descubrir juguetes, por ejemplo, vehículos diversos: camiones, camiones, autos, avión, helicóptero, cruceros. Criaturas domésticas y criaturas salvajes Pequeñas muñecas y personajes, por ejemplo, agricultores, cocineros, guerreros, indios, vaqueros, entre otros. Familias de personajes: padre, madre, hombres jóvenes, señoritas, bebés. Pequeños muebles para el hogar para la utilización de las muñecas accesibles: camitas, pequeños asientos, mesitas, pequeño trastero, entre otros.

Maniqués, y demás. Respalda la correspondencia, lo social pretende con el objetivo de que la mejora socio-apasionada se fortalezca. Debe tener: un teatro de maniqués para varios atuendos y adornos, por ejemplo, gorras, velos, cinturones Telas de no menos de un metro cuadrado Mantas Coloque las galerías con escaleras con almohadillas, texturas, tiras colgantes para avanzar en las diversiones novelescas. Desde este lugar, los niños ven desde un punto y estatura alternativos un lugar similar.

2.2.9.4. Sector de artes plásticas

Aquí están incorporados los materiales para ejercicios de expresiones realistas como regla. Estos respaldan la capacidad de innovación de los niños y les permiten hablar sobre los elementos, los individuos o las circunstancias de su mundo abarcador. También aumenta la coordinación del motor fino y la salida de sentimientos y sentimientos. En esta parte, puede depender de la suciedad, pasta de harina, plastilina, pinturas a base de goma, tonos, pasteles, tapones de espesor distintivo, betún, mortero, tiza, pinceles, tijeras. Para la ayuda, papeles de varias características, superficies y espesores, pizarra, piso, arena, entre otros.

2.2.9.5. Sector de ciencias

En este sector se han colocado materiales como arena, recipientes diversos, balanzas, piedras, semillas, esponjas, lijas, etc. Aquí los niños y niñas realizan el juego trabajo explorando, experimentando y descubriendo.

2.2.9.6. Sector de la biblioteca

Desde el nivel inicial, se debe instar al niño a que termine con las personas y los creadores de escritos, independientemente de si son historias, baladas, mensajes, etc. Sea como fuere, para esto es importante transmitirlo más cerca de saber por métodos para el control de libros, folletos, guías, revistas, etc. Teniendo en cuenta el nivel financiero y social en el que se integra la red, la formación de la biblioteca y el trabajo consistente en ella, ofrece una

oportunidad increíble de apoyar y agitar el entusiasmo de los niños hacia la composición del escritor. Me gustaría aclarar con más detalle cómo utilicé la biblioteca en el nivel inicial.

2.2.9.7. Sector de juegos tranquilos

Esta división debe tener juegos de mesa, memoria, acertijos de 8 a 30 piezas, dominós de criaturas, entretenimientos de adornos, cuerdas, sellos, entre otros. Requiere estar cerca de las mesas de trabajo con el objetivo de que los niños puedan apreciar un espacio tranquilo en el que puedan enfocarse y apreciar el movimiento.

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

Según (Cuba Morales & Palpa Medrano, 2015), la secuencia es la siguiente:

2.2.10.1. Planificación

La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes. Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

2.2.10.2. Organización

Los niños se dispersan abiertamente en racimos por todo el sector y se encuentran en su segmento preferido. Si surgiera la posibilidad de tener "cajas temáticas" en el aula, los niños las tomarán según sus inclinaciones también. Las reuniones estarán compuestas por 3 o 4 niños, a pesar de que este paradigma es adaptable. De vez en cuando, de 5 a 6 niños se relacionan en una reunión similar y la diversión fluye extremadamente bien. Diferentes circunstancias, dos niños juegan juntos o solo uno. Una vez que los niños se han establecido,

comienzan su juego libre de manera autosuficiente.

2.2.10.3. Ejecución o desarrollo

En el momento en que los niños se han asentado en algún sector de división de entretenimiento, comienzan a construir sus pensamientos. También interactúan con otros niños con respecto a los juguetes que cada individuo utilizará y las partes para hablar: "usted es el pariente cercano, seré la madre y usted será el niño". Los niños estarán situados en la sala de diversión de varias maneras: algunos solo lo harán, otros en sets y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro amigos.

2.2.10.4. Orden

La hora de la diversión gratuita en las divisiones finaliza con la declaración prevista de su final, 10 minutos antes que una similar. Cuando terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer arreglos en el aula. Ahorrar juguetes tiene una importancia vital apasionada y social: es también ahorrar tus encuentros y terminar con una gran aventura interior hasta el momento. Además, se suma a la gran propensión a organizar.

2.2.10.5. Socialización

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo lo que tocaron, quién jugó, cómo se sintieron y qué ocurrió en el lapso de su diversión, y así sucesivamente. El docente acepta la puerta abierta para brindar datos sobre algunos puntos de vista que surgen de la discusión. Por ejemplo, si los jóvenes que juegan en casa dicen que jugaron con la madre y el padre y que "Daniel comenzó a cocinar" y que los hombres no cocinan, la maestra explotará para discutir este ángulo y cambiar este pensamiento equivocado de los niños

2.2.10.6. Representación

El docente da la puerta abierta para los niños exclusivamente o como una reunión para hablar, a través de la ilustración, la pintura o la visualización de lo que jugaron. No es fundamental que este avance metodológico se ejecute todos los días.

2.2.11. El aprendizaje

Según (ANDALUCIA., 2019), el aprendizaje como el fundamento de las nuevas conexiones transitorias entre un ser y su condición ha sido la protesta de algunos exámenes exactos, tanto en las criaturas como en el hombre. Al estimar el avance logrado en un momento específico, se adquieren las expectativas de aprender y adaptarse, lo que demuestra la importancia de la redundancia de algunas inclinaciones fisiológicas, de "los preliminares y errores", de los tiempos de descanso después del cual se acelera el avance, Etcétera. Además, demuestran la última relación de aprendizaje con reflejos adaptados.

2.2.12. Factores que influyen en el aprendizaje

Según (ANDALUCIA., 2019), desde la perspectiva de las condiciones individuales, es importante considerar la temporada de descanso, que es imprescindible e importante para restablecer las energías del cuerpo y de esta manera tener la capacidad de completar el trabajo o concentrarse al día siguiente, descansar y relajarse en medio del día para lograr una ejecución correcta del día, y además mantener el bienestar individual:

- Convicción.
- Organización para desarrollar sus deberes escolares.
- Concentración.
- Poseer métodos propicios para lograr un correcto aprendizaje.
- Hábito de estudio.

2.2.13. Tipos de aprendizaje

Según (ANDALUCIA., 2019), hay dos tipos y son los siguientes

2.2.13.1. Aprendizaje permanente

El aprendizaje duradero es una necesidad. Necesitamos mejorar nuestras capacidades y habilidades a lo largo de la vida para lograr la satisfacción

individual, interesarnos en el ámbito público y prevalecer en el entorno laboral. De esta manera, sorprendentemente, el aprendizaje, las aptitudes y las capacidades deberían avanzar.

2.2.13.2. Aprendizaje aplicado

Eso es solo un "aumento de la capacitación", en esto solo estamos volviendo a plantear especulativamente un aprendizaje, sin embargo, la aplicación que estamos llevando a nuestra existencia, estamos dando un valor genuino a esta información, esta última etapa es en sí misma la que da la mayoría de las oportunidades para el avance y la utilización del razonamiento básico.

2.2.14. Tipos de logros de aprendizaje

Según (ANDALUCIA., 2019), son tres tipos de logros;

* Logro cognoscitivo:

Son lo normal en los estudiantes desde la perspectiva psicológica, habla de la información a la que deben recurrir los estudiantes, el aprendizaje que deben aclimatar, su razonamiento, todo lo que deben saber.

* Logro procedimentales:

Habla de las habilidades que deben tener los estudiantes, el movimiento manipulador, el razonable, el ejecutor del suplente, la conducta o lo social, su actuación, todo lo que deberían saber cómo hacer.

* Logro actitudinales:

Se les habla por cualidades morales y los residentes, el ser del estudiante, su capacidad de creer, de vivir, respectivamente, está lleno de sentimientos: segmento motivacional de su identidad.

2.2.15. Estrategias de aprendizaje

Según (MINEDU, 2004), Como docentes conscientes estamos intrigados, y mucho, en hacer que nuestros estudiantes se enteren. Sin embargo, hemos valorado que existen numerosas distinciones en la calidad y la cantidad de aprendizaje de nuestros estudiantes. Instruimos para todos; sea como sea, el resultado generalmente no reacciona a nuestros deseos y nuestros esfuerzos. ¿Sería posible que exista una gran cantidad de contrastes entre unos pocos

estudiantes y otros? ¿Qué separa a los grandes estudiantes de los individuos que no son tan grandes? Las razones de estas distinciones son fluctuantes: visión, identidad, información pasada, inspiración, etc. Sea como fuere, se ha demostrado que una de las causas más importantes es la cantidad y naturaleza de los procedimientos que los suplentes ponen en juego cuando aprenden

2.2.16. La matemática.

Según (Pérez Porto & Merino, 2014), la aritmética funciona con cantidades (números) pero además con desarrollos únicos no cuantitativos. Su motivación es viable, ya que las deliberaciones y el pensamiento sensible se pueden conectar en modelos que permiten la mejora de las figuras, los registros y las estimaciones con la relación física. Se podría decir que cada movimiento humano tiene algún tipo de conexión con la aritmética. Estas conexiones pueden ser claras, como en la construcción, o ser más sutiles, como en la medicación o la música.

2.2.17. Concepto de matemática.

Según (Pérez Porto & Merino, 2014), el campo de investigación de la aritmética cambió después de un tiempo: hasta el punto que el siglo XIX se vio obligado a investigar cantidades y espacios, sin embargo con avances lógicos se desarrollaron campos de la ciencia que superaron a los dos, lo que solicitó su redefinición. La aritmética tiene mucho que ver con las diferentes ciencias. Para empezar, depende en gran parte de la lógica y sus sistemas de exhibición e inducción. Esta es la razón por la cual la aritmética es una ciencia objetiva: debe cambiarse al mostrar la presencia de errores numéricos, para los cuales, sin lugar a dudas, una parte significativa de la cosmovisión lógica con la que se trabaja debe ser alterada.

2.2.18. Fundamentación del área de matemática.

Según (Pérez Porto & Merino, 2014), tiene una parte de desarrollo, sobre la base de que siendo una ciencia que a partir de los pensamientos cruciales crea especulaciones de que la utilización es solo un pensamiento coherente, aumenta la construcción del razonamiento deductivo legítimo, lo que permite enmarcar

sujetos aptos para mirar, descomponer y pensar. En esta línea, potencia la utilización del aprendizaje fuera del entorno escolar, donde debe decidir, enfrentar y adaptarse a las nuevas circunstancias, expresar sus suposiciones y ser receptivo a los de los demás. La mejora de la capacidad psicológica general y la probabilidad de completar el pensamiento formal abren nuevas oportunidades para progresar durante el tiempo dedicado al desarrollo del aprendizaje numérico, garantizando cantidades más elevadas de deliberación. Esta ciencia también tiene una estima instrumental, ya que se llena como un dispositivo para ocuparse de los problemas en cada movimiento humano. En ese sentido, da estrategias y técnicas útiles a la vida. La representación del mundo real, la agrupación de los componentes y la reflexión sonora es el resultado de una innovación científica.

2.2.19. Organización en el área de matemática.

Según (MINEDU, 2009) se clasifica en tres ramos a continuación se muestra.

2.2.19.1. Números, relaciones y operaciones.

En el planeta en el que vivimos, la cercanía de los datos cuantitativos se ha expandido ampliamente. Esto solicita que el sujeto haga uso de su pensamiento cuantitativo cuando demuestra el sentido numérico y de tamaño, comprende la importancia de las tareas y aplica metodologías distintivas de recuento y estimación.

2.2.19.2. Dimensión de cantidad y clasificación.

Si bien es válido, los cinco números iniciales son perspicaces (lo cual se puede resolver a simple vista); sin embargo, es importante detenerse por algún tiempo hasta el momento en que los niños lo hagan haciendo una utilización constante, regular y satisfactoria de estos. que, con mucha seguridad, pueden ingresar al universo de los números dinámicos, más de 5. En ese punto, el niño probablemente hizo una amplia gama de asociaciones con los artículos, entendiendo que los componentes encuentran una posición cuando solicitan una disposición de varios niveles y que son una parte de una acumulación según sus similitudes y contrastes; en esta línea, están agrupando y serializando que son

ejercicios pre-numéricos, comenzando con la utilización de números, de esta manera avanzando hacia la idea numérica.

2.2.19.3. Dimensión de conteo y orden.

Para responder a qué número de niños hay, el niño debe tener la capacidad de reconocer un componente del otro, elija un primer componente de la reunión aislándolo del no contado, articule el número de palabra principal, decida un sucesor en la disposición de los componentes aún no seleccionados, guarde el recuerdo de las decisiones anteriores, tenga en cuenta que el último componente fue elegido y expreso el último número de palabra. La recitación será derrotada ya que se muestran como instrumentos para abordar problemas; en esta línea, se sentirá cómodo de que el número que verbaliza hacia la final habla a la clase incluida progresivamente.

III. Hipótesis de la Investigación

Existe relación significativa entre el uso entre 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es experimental, pre experimental según (Hernandez Sampieri, 2006) El tipo de investigación es experimental porque tengo el control de mi variable. Se establece el siguiente esquema para determinar el nivel de relación entre las variables.

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

Según Tamayo (2012). La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio. (p.180). Es decir, la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Para el presente trabajo de investigación la población estará constituida por 22 estudiantes de educación inicial de 5 años del colegio nuevo Perú del distrito de San Miguel el cual se detalla en el siguiente cuadro y gráfico:

4.2.2. Muestra

Para el trabajo de investigación la muestra estará conformado por 22 estudiantes quienes pertenecen a educación inicial 5 años del colegio nuevo Perú del distrito de San Miguel el cual se detalla en el siguiente cuadro y gráfico:

4.3. Definición y Operación De Variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION	INSTREUMENTO
-----------------	----------------------------------	--------------------	-------------------------------	---------------------

El juego libre en los sectores	Es aquel que los niños realizan espontáneamente y libremente, y en el que no existe intervención de una persona ajena, la acción del educador en este caso debe consistir en posibilitar las condiciones necesarias de tiempo, de espacio y material se trata en definitiva de un autoservicio cada usuario o grupo elije los juguetes y juegos que desea	Planificación Organización Ejecución Orden Socialización Representación Aumentar el área de matemática	Si No	Observación La encuesta La entrevista
aprendizaje en el área de matemática	Éstas hacen referencia a las habilidades y competencias matemáticas que los niños emplean de forma espontánea en su entorno habitual.	razonamiento y demostración comunicación matemática resolución de problemas	Currículum Nacional	Ficha de observación Cuestionario Guía de entrevista

Tabla 1. Operacionalización de variables.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

Para la recolección de datos se dio de la siguiente manera en las dos variables de

4.4.1. Técnica

Observación. La observación me ayudo en el trabajo de investigación a obtener

información de manera directa sobre el problema planteado, ya que mediante esta técnica observe, oí y palpe de primera mano en los diferentes ambientes que rodean al niño, se analizó como sucede el problema con sus hechos y fenómenos. Se realizó la aplicación de la técnica de la observación, del problema mediante la ficha de observación.

La encuesta La encuesta me ayudo a obtener datos de varias personas en este caso de y docentes sobre el tema a investigar, así tener un sondeo de lo que opina el público al respecto del dominio corporal dinámico

La entrevista La entrevista ayudo a obtener datos de los padres de familia sobre el tema que se investigó así tener datos respecto al dominio corporal dinámico en los niños.

4.4.2. Instrumentos.

Ficha de observación. Para la presente investigación se utilizó como instrumento la ficha de observación, con cada uno de los niños y niñas de 5 años de edad la falta de coordinación en su dominio corporal dinámico, y será registrada en un esquema de cuadros ordenados, y así cuantificar estos datos y puntualizarlos.

Cuestionario El instrumento fue de ayuda en este trabajo de investigación ya que me permitió elaborar preguntas referentes al tema y aplicarlas directamente a los padres y docentes, obteniendo información real, y honesta sobre el problema

Guía de entrevista Se utilizó la guía de entrevista estructurada para realizar las diferentes preguntas referentes al tema de investigación las cuales fueron contestadas con la verdad.

4.5. Plan de análisis.

Una vez que la información ha sido recopilada por métodos para el instrumento previsto para el examen, es importante procesarlos, ya que la medición y su tratamiento factual nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la teoría propuesta, no recopilar la información, ni para evaluarlos satisfactoriamente, una acumulación básica de información no constituye un examen. Es importante desglosarlos, pensar en ellos y presentarlos de una manera que realmente impulse la afirmación o el rechazo de la especulación.

4.6. Matriz de Consistencia

	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Existe relación entre 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018?</p>	<p>Objetivo general.</p> <p>Determinar si existe relación entre 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, ¿región puno año 2018?</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Identificar nivel de uso que predomina el juego libre en los sectores en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román región puno del año 2018.</p> <p>Identificar el nivel de uso que</p>	<p>Existe relación significativa entre el uso entre el juego libre en los sectores en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018</p>	<p>Variable independiente</p> <p>El juego libre en los sectores</p> <p>Es aquel que los niños realizan espontáneamente y libremente, y en el que no existe intervención de una persona ajena, la acción del educador en este caso debe consistir en posibilitar las condiciones necesarias de tiempo, de espacio y material se trata en definitiva de un autoservicio cada usuario o grupo elije los juguetes y juegos que desea</p> <p>Variable dependiente:</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Correlacional</p> <p>Nivel: cuantitativo</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>correlacional de corte transaccional</p> <p>Observación</p> <p>La encuesta</p> <p>La entrevista</p> <p>Ficha de observación</p> <p>Cuestionario</p> <p>Guía de entrevista</p>

	<p>predomina el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018.</p> <p>Establecer la Relación existente entre el uso del juego libre en los sectores en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018</p> <p>Establecer la Relación entre el uso de los recursos pedagógicos y el juego libre en los sectores en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018.</p>		<p>aprendizaje en el área de matemática</p> <p>Éstas hacen referencia a las habilidades y competencias matemáticas que los niños emplean de forma espontánea en su entorno habitual.</p>	<p>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:</p> <p>Dónde:</p> <p>O₁: Juegos Libre</p> <p>O₂: aprendizaje en el área de matemática</p> <p>M: Estudiantes de la I.E.I. Nuevo Peru del Distrito de San Miguel 2018.</p> <p>X: Juego Libre</p> <p>Y: Relación del Juego Libre y aprendizaje e el área de matemática Estudiantes de la I.E.I. Nuevo Peru del Distrito de San Miguel 2018.</p> <p>R: Grado de relación</p>
--	--	--	---	--

	<p>Establecer la Relación entre el uso de los recursos didácticos y el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno del año 2018.</p>			
--	--	--	--	--

Tabla 2. Matriz de consistencia.

4.7. Principios Éticos

Para la investigación se tendrá en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresada en principios y valores éticos que establece el reglamento de ética para la investigación v8 (2016), a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tendrá presente durante la investigación.

El reglamento de ética señala “que cuando se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”.

Los principios que se tendrá presente son:

Protección a las personas: significa reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir que la persona es un fin y no un medio por lo tanto es necesario cuidar su autonomía.

Beneficencia y no maleficencia: Asegurar el bienestar de las personas y no causar daño.

Justicia: No se expondrán al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se establecerá sesgos, limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas.

V. Análisis de Resultados.

5.1. Resultados.

En esta parte del trabajo de investigación se analizaron los resultados presentados respecto al 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 nuevo Perú del distrito de san miguel, provincia de san Román, región puno año 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo que se aplicó en los niños de cinco años, se observó que el 30% (8) estudiantes se consideró la lluvia de ideas de tipo dinámico impulsado por la docente; luego, se observó que el 45% (15) estudiantes utilizan como 2da prioridad: el método de enseñanza de los juegos libre en los sectores de tipo dinámico generando autonomía; y el 65% (5) estudiantes como 3ra prioridad: optaron por la teoría que sería no adecuado para la enseñanza de los estudiantes.

Según Hernández (2011), el ambiente ayuda a los estudiantes de construir sus conocimientos, explorando, preguntando, indagando y razonando acerca del mundo que los rodea, por eso, deben estar en contacto con la naturaleza o espacio natural donde el estudiante puedan aumentar su aprendizaje, dentro y fuera de la escuela, por ejemplo, el ambiente del juego debe tener un espacio con aire libre, porque jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo (p.179).

Para Gomendio (2013) el juego es considerado como elemento primordial

en las estrategias que utilizan los docentes, se ha demostrado que los niños aprenden jugando como: las habilidades físicas de agarrar correr, saltar, ayuda en su conducta como seguir las reglas, esperar su turno a compartir con sus compañeros, también facilita la motricidad porque el niño a través del juego va conociendo su cuerpo, desarrollando la coordinación y el equilibrio, sus capacidades sensoriales para lograr las destrezas y la agilidad, a partir del juego el estudiante dará significado a sus descubrimientos y podrá afirmar sus aprendizajes.

Ausubel (citado por Domínguez, 2011) Se le llama aprendizaje significativo cuando la nueva información es enlazada con lo ya aprendido, esto generará nuevas ideas que ayudará, a que el estudiante las relacione con su contexto y el resultado de este aprendizaje pueda ser utilizado en la vida cotidiana de los estudiantes (p.21).

Santiuste (2012) señala que aprendizaje constructivo subraya “el papel esencialmente activo de quien aprende”, una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva (p.41).

del dialogo, la descripción y la narración con argumentos. La lámina tiene una larga tradición, permite mostrar situaciones y escenarios en los que se llevan a cabo intercambios lingüísticos, ayudando a recuperar de la memoria los esquemas

respectivos y los formatos discursivos adecuados a esos contextos de intercambio

(p.72).

Mediante la presente investigación se plasmó la necesidad de aplicar un instrumento basado en el juego libre en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación indicados en el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación En éste se determinó la eficacia del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno año 2018.

5.2. Análisis de resultados.

secciones	frecuencia	porcentaje
inicial 5 años a	22	48%
inicial 5 años b	24	52%
total	46	100%

FUENTE-. Elaboración propia

Tabla 3. Población de investigación.



Figura 1. Diagrama de población de investigación

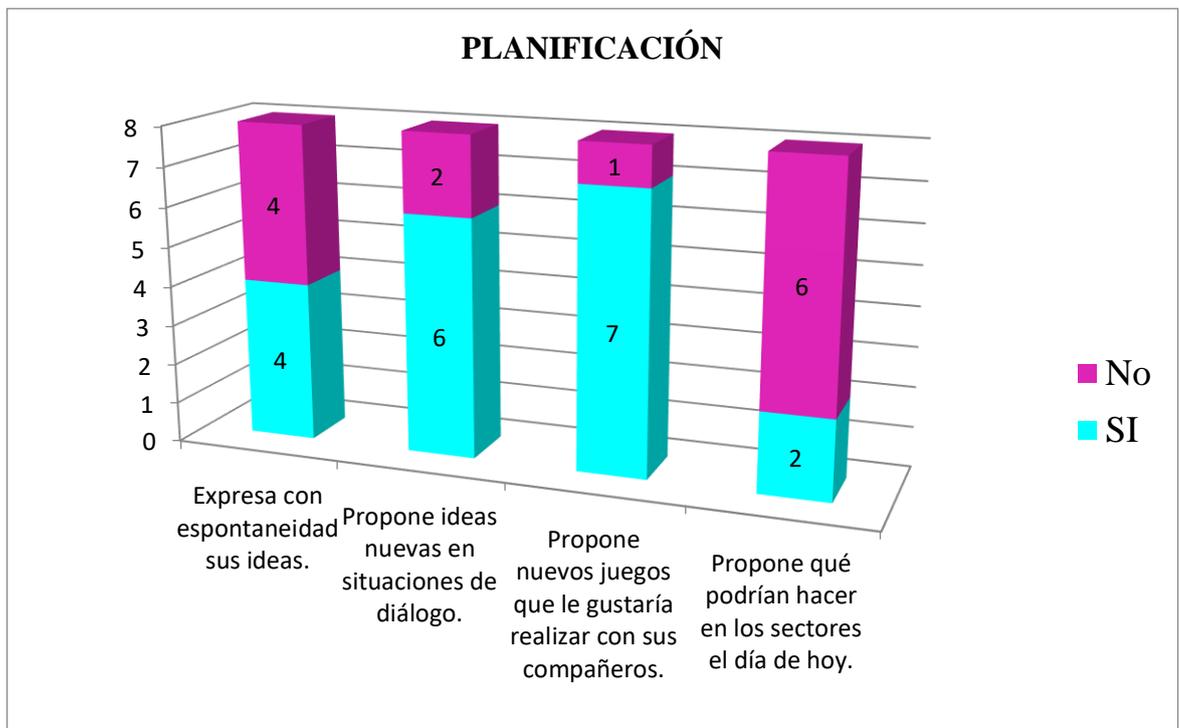
SECCIONES	Frecuencia	Porcentaje
INICIAL 5 AÑOS A - B	22	100%
Total	22	100%

Tabla 4. Muestra de Investigación.



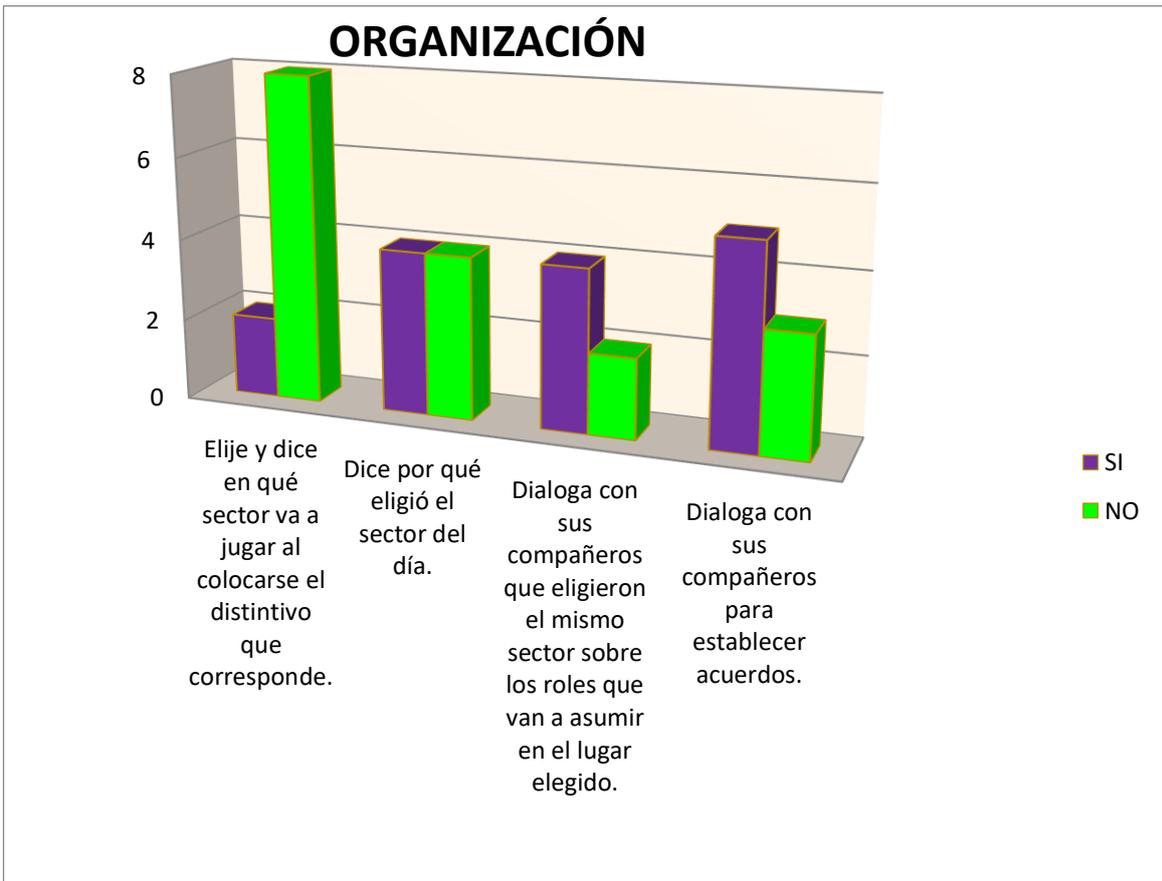
Figura 2. Diagrama de muestra de investigación.

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	4	4
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	6	2
3	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	7	1
4	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	2	6



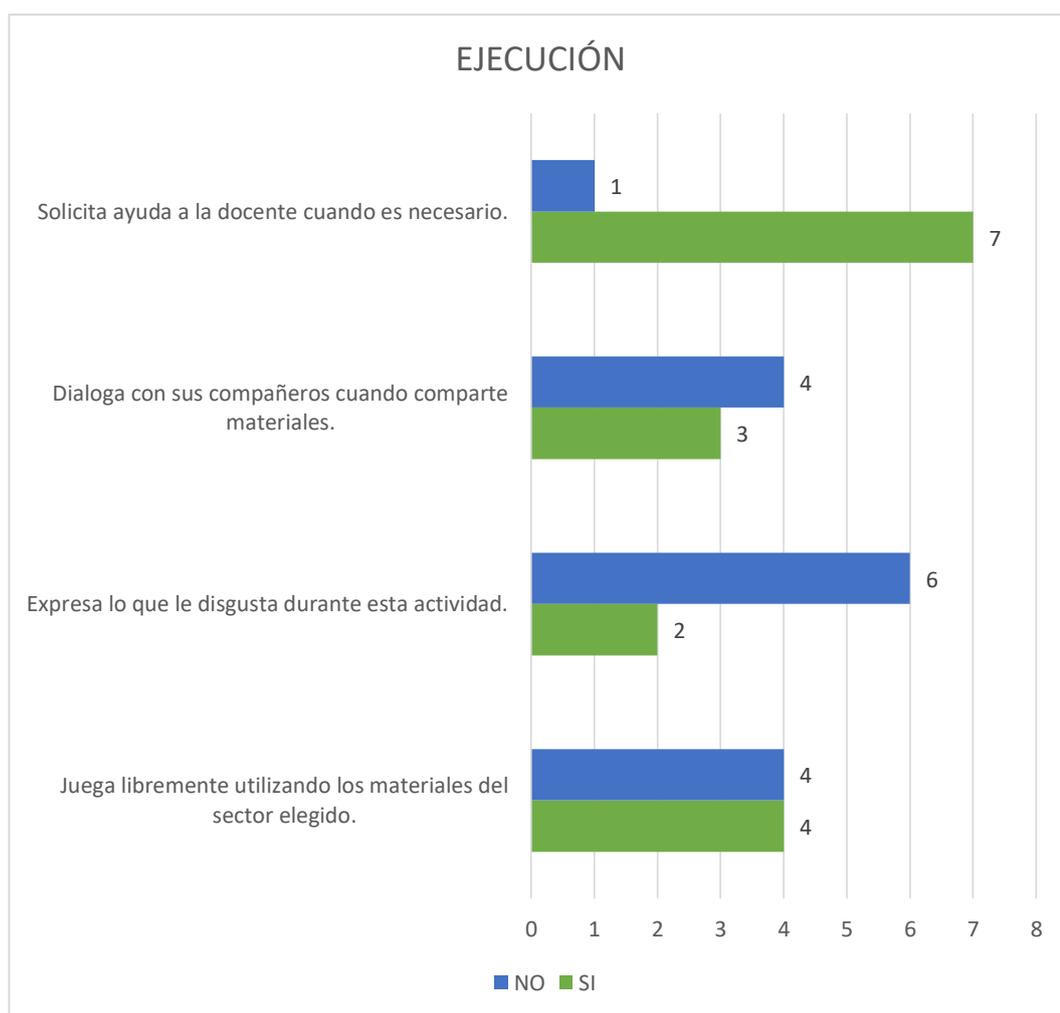
ORGANIZACIÓN

5	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	2	8
6	Dice por qué eligió el sector del día.	4	4
7	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	4	2
8	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	5	3



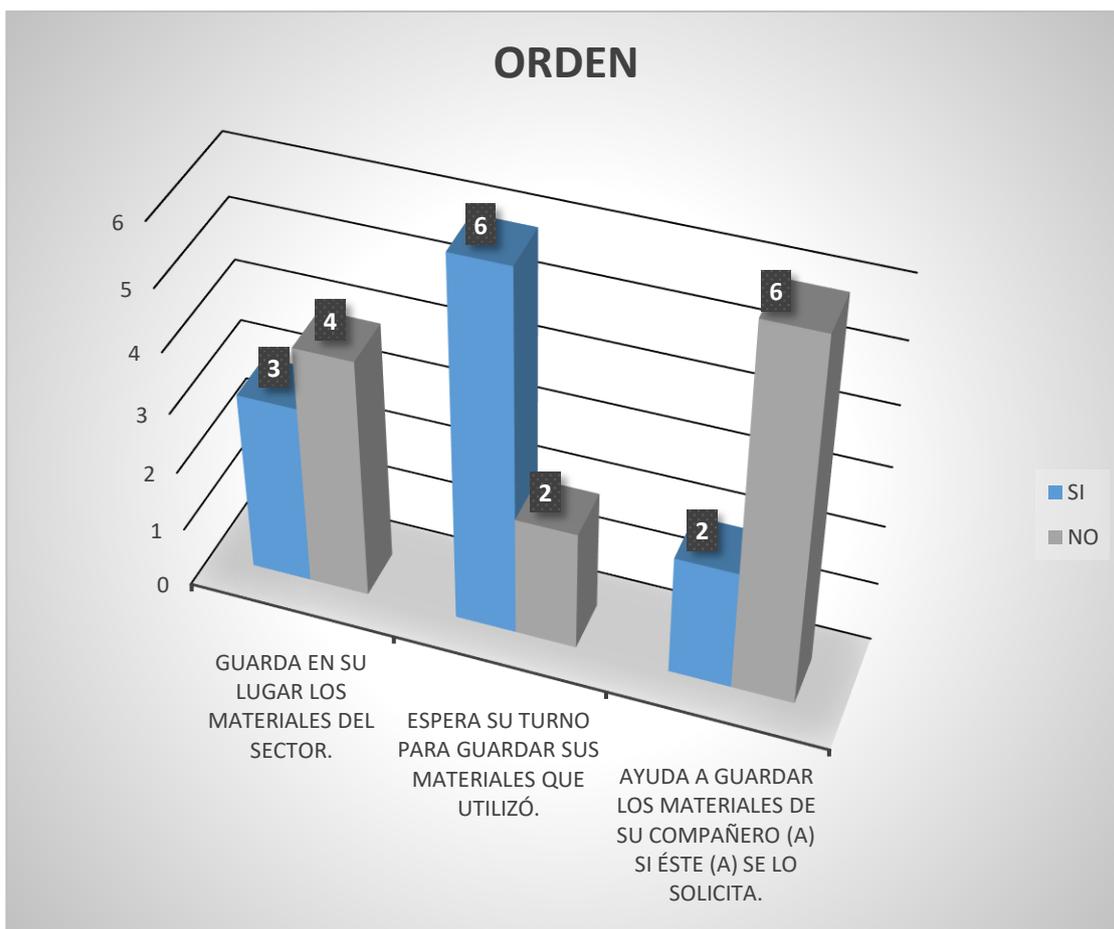
EJECUCIÓN

9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	4	4
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	2	6
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	3	4
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	7	1



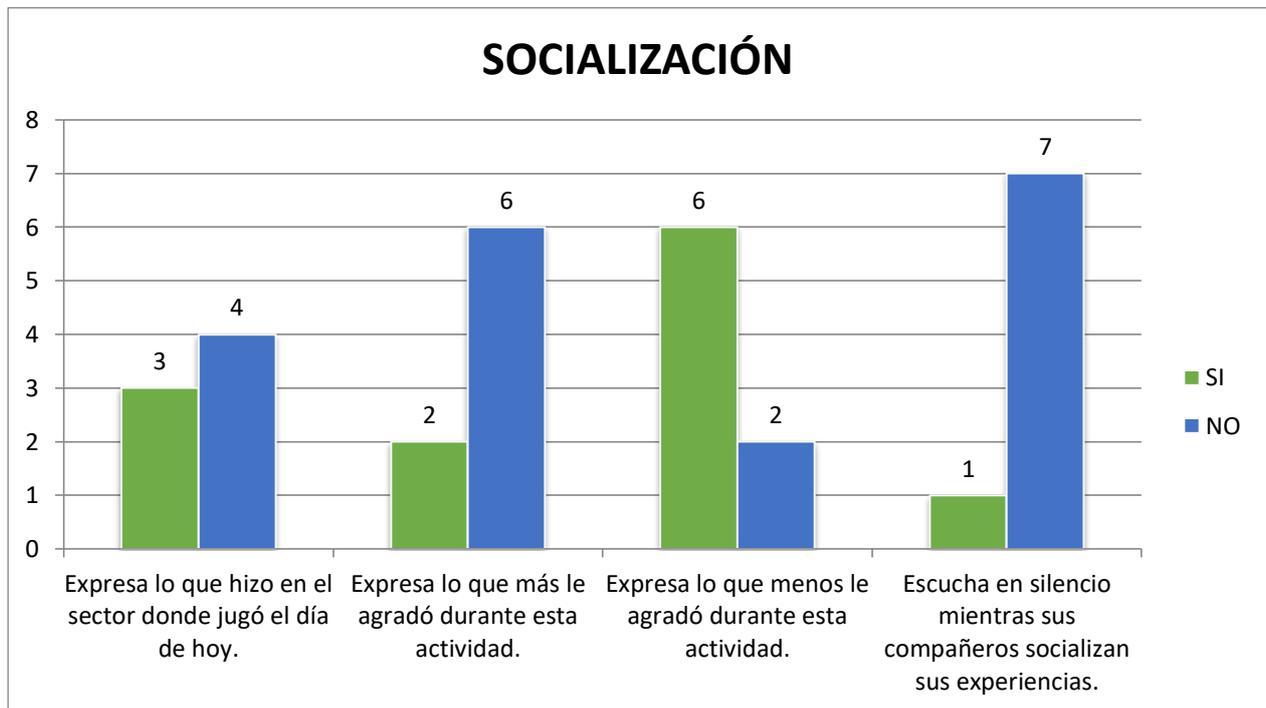
ORDEN

13	Guarda en su lugar los materiales del sector.	3	4
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	6	2
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	2	6



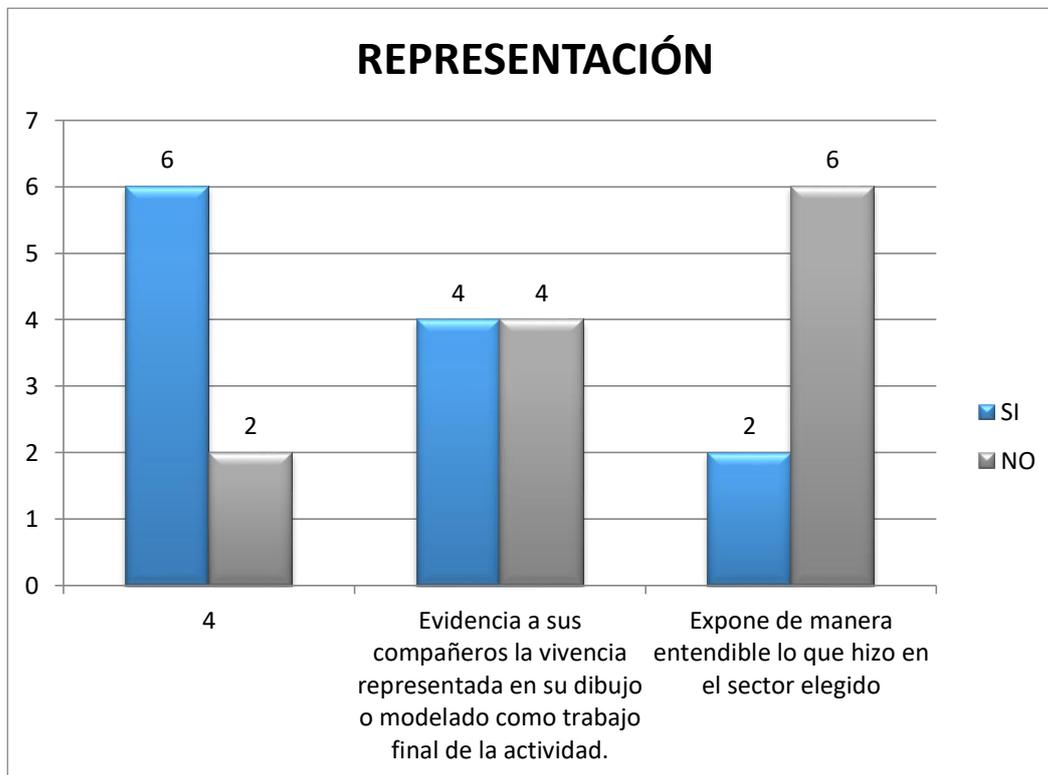
SOCIALIZACIÓN

16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	3	4
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	2	6
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	6	2
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	1	7



REPRESENTACIÓN

- 20 4
Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como
21 trabajo final de la actividad.
22 Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido



APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA

N°

ITEMS

SI

NO

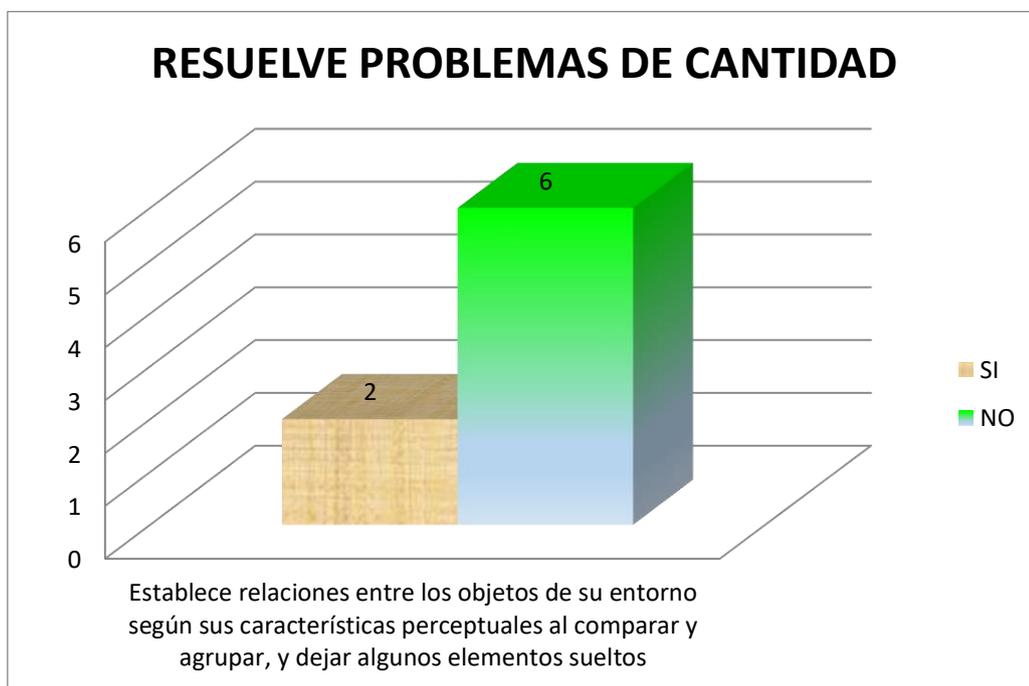
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

1

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

2

6



V.I. Conclusiones.

- Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación después de la aplicación del programa juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno año 2018.

- Por lo tanto; la aplicación del programa juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de san Román, región puno año 2018 ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 5 años de una institución educativa de Juliaca

Referencias Bibliográficas

- Pérez Porto, j., & Merino, M. (2014). *DEFINICIÓN DE MATEMATICA*.
- Aguirre, C. M. (2014). *La conducta prosocial en el juego libre en los sectores de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la Ugel de Asunción, provincia de Asunción, región Ancash, en el año académico 2013*. TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, Universidad católica los ángeles de Chimbote, 2014. Recuperado el 16 de Mayo de 2018, de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000036439>
- ANDALUCIA., F. D. (2019). *APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES*.
- Basté, M. E. (2016). *Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. Investigación en didáctica de las matemáticas*. Barcelona. Recuperado el 14 de Mayo de 2018, de <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/>.
- Bruno, R. Y. (2014). *La conducta prosocial en el juego libre en los sectores de los niños y niñas de cuatro y cinco años del nivel inicial de la UGEL de Asunción, provincia de Asunción, región Ancash, en el año académico 2013*. TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2014., Chacas . Recuperado el 15 de Mayo de 2018, de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000035950>
- Cama, E. O. (2017). *ESTUDIO DE Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación a las matemáticas dentro de cuatro aulas de 5 años de una institución educativa pública en el distrito de Los Olivos*. Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial, Universidad Católica . Recuperado el 16 de Junio de 2018, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/9567>
- Cuba Morales, N., & Palpa Medrano, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* .
- Espinosa, L. C. (2016). *Juegos al aire libre como estrategia de estimulación para la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 2 a 3 años en la Modalidad Creciendo Con Nuestros Hijos en Los Sectores de San Cayetano, Mariano Acosta y Pugacho de la ciudad de Ibarra, durante*. Mariano Acosta. Recuperado el 17 de Mayo de 2018, de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5395>
- Flores, E. G. (2016). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores*

- en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del distrito de Taraco y la IEI 194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora - 2016. LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL, UNAP , Acora. Recuperado el 17 de Mayo de 2018, de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5283>*
- Guerrero, E. R. (2017). *“EL JUEGO LIBRE EN EL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO DE LOS NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN CHALGUAYACO DEL CANTÓN PIMAMPIRO PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017”*. título de licenciado en docencia en educación Parvularia, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE. doi:<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7174>
- Karina Santos, A., & Machado Dias, Á. (2010). *Comportamentos Lúdicos entre Crianças do Nordeste do Brasil*.
- Lima, R. H. (2017). *El juego libre en los sectores del hogar y la tienda para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial Sondor Caravelí- 2016. PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN, Universidad Nacional de San Agustín , Caravelí. Recuperado el 14 de Mayo de 2018, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5420>*
- López, C. L. (2013). *El juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “Mi pequeño paraíso de las rimarimas” de We. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, 2013., Chacas . Recuperado el 16 de Mayo de 2018, de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000027810>*
- Martínez, R. (2011). *Tipos de Juegos y Clasificación*.
- Medina, A. M. (2017). *INFLUENCIA DE LAS TIC DE SOFTWARE LIBRE EN LA CALIDAD DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “PRÓCER JOSÉ DE ANTEPARA”, ZONA 5, DISTRITO 12. VINCES. Recuperado el 14 de Junio de 2018, de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/25461>*
- Medrano, C. L. (2017). *Influencia de las TIC de Software Libre en la Calidad del Desempeño Escolar en el Área de Matemáticas dirigida a los estudiantes del noveno grado de educación general básica de la Unidad Educativa Dr. Carlos Monteverde Romero,*

Zona 5, Distrito 09D14, de l. Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Recuperado el 14 de Junio de 2018, de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26132>

Mendoza, N. R. (2014). *Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social*. Revista de Investigación y Cultura, Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo , Chiclayo, Lambayeque - Perú . Recuperado el 15 de Mayo de 2018

MINEDU. (2004). *Estrategias metodológicas*.

MINEDU. (2009). *LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES*.

anexos



