



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO AL AIRE LIBRE Y SU RELACIÓN CON EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 1086 LUNAR DE ORO DEL
DISTRITO DE ANANEA, 2021.**

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

AUTOR

RAMOS CHACÓN, ANA ZULI
ORCID: 0000-0001-8967-6813

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Ramos Chacón, Ana Zuli

ORCID: 0000-0001-8967-6813

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Secretaria

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela, Pérez Moran

Asesora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quien me permite seguir trabajando, a la plana docente de la Universidad los Ángeles de Chimbote, quienes con sabiduría y paciencia supieron brindarme sus conocimientos durante mi formación profesional, de manera muy especial a mi asesora de Tesis Dra. Graciela, Pérez Morán, quien me apoyó en la elaboración de este trabajo. A la comunidad Educativa de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro.

Ana Zuli.

DEDICATORIA

El trabajo lo dedico a mi esposo Walter Ramos Mejía, quien siempre me apoya en mi formación profesional. A mis padres Don Livio y Doña Gloria, gracias a ellos pude realizar mis anhelos. Y de manera muy especial a mis queridas hijas: Ayelen y Arely mis amores chiquitos.

Ana Zuli.

RESUMEN

La investigación determinó que los juegos tienen una implicancia positiva en el aprendizaje de los niños, en el área de matemática, que permite profundizar y mejorar los procesos de aprendizaje. El trabajo tiene como objetivo general, determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. La metodología utilizada en esta tesis es de tipo cuantitativo de nivel descriptivo – correlacional y el diseño no experimental, la muestra de 15 estudiantes entre niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa 1086 – Lunar de Oro, para el análisis de datos se utilizó el paquete estadístico SPSS y la correlación de Pearson. En el resultado se logra observar que la correlación de Pearson $r = 0,807$ considerado una correlación fuerte y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000276 por lo tanto se acepta la hipótesis del investigador, el cual, si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Llegando a una conclusión que existe una relación positiva fuerte y significativa, entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, habiendo una relación directamente proporcional entre ambas variables de la investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, juego, libre, resuelve.

ABSTRACT

The research determined that games have a positive implication on children's learning, in the area of mathematics, which allows deepening and improving learning processes. The general objective of the work is to determine whether outdoor play is related to learning in the area of mathematics in five-year-old children of the Initial Educational Institution 1086 Lunar de Oro of the Ananea district, 2021. The methodology used in this The thesis is of a quantitative type of descriptive-correlational level and non-experimental design, the sample of 15 students between boys and girls of the initial level of the Educational Institution 1086 - Lunar de Oro, for the data analysis the statistical package SPSS was used and Pearson's correlation. In the result, it is possible to observe that the Pearson correlation $r = 0.807$, considered a strong and positive correlation. Being statistically significant at a level of 0.000276, therefore, the researcher's hypothesis is accepted, which, if they are significantly related between outdoor play and learning in the area of mathematics in five-year-old children of the Educational Institution Initial 1086 Lunar de Oro of the Ananea district, 2021. Reaching a conclusion that there is a strong and significant positive relationship between outdoor play and learning in the area of mathematics in five-year-old children, having a directly proportional relationship between both variables of the investigation.

Keywords: Learning, game, free, solve.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEORICO.....	3
2. Bases teóricas relacionadas al estudio	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.1.1. Antecedentes Internacionales	3
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales	7
2.2. Bases teóricas de la investigación:	10
2.2.1. Concepto del juego.....	10
2.2.2. Clasificación de los juegos:.....	11

2.2.3. Juegos al aire libre o actividades al aire libre	15
2.2.4. Juegos tradicionales	15
2.2.5. Los juegos para niños y niñas al aire libre	16
2.2.6. Juegos libres simbólicos:.....	18
2.2.7. Juegos al aire libre sin objetos:	18
2.2.8. Juegos al aire libre con objetos:	19
2.2.9. El juego como metodología pedagógica:	19
2.2.10. El desarrollo infantil y el juego:.....	20
2.2.11. Aprendizaje:	26
2.2.12. El nivel de educación inicial	27
2.2.13. La matemática como área curricular:	29
2.2.14. Las competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños del nivel inicial.....	30
2.2.15. Condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de matemática	33
2.2.16. Últimos resultados en evaluaciones de matemática:	33
III. HIPOTESIS	34
3.1. Hipótesis general:	34
3.2. Hipótesis específica:	34
IV. METODOLOGÍA.....	35
4.1. Diseño de la investigación.....	35

4.2. Población y muestra	37
4.2.1. Población:.....	37
4.2.2. Muestra:.....	37
4.3. Definición y operacionalización de la variable y los indicadores	38
4.3.3. Operacionalización de la variable	39
4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	40
4.5. Plan de análisis	42
4.6. Matriz de consistencia	44
4.7. Principios éticos.....	44
V. RESULTADOS.....	45
5.1. Resultados.....	45
5.2. Análisis de resultados	50
VI. CONCLUSIONES.....	53
RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
Anexo 1: Instrumento validado	61
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación	69
Anexo 3: Carta del consentimiento informado.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de la Investigación	37
Tabla 2: Muestra de la Investigación.....	38
Tabla 3: Matriz de operacionalización de la variable	39
Tabla 4. Juicio de experto.	41
Tabla 5. Resumen de procesamiento de casos.	41
Tabla 6. Estadísticas de fiabilidad.	42
Tabla 7. Coeficiente de correlación.	43
Tabla 8. Matriz de consistencia.	44
Tabla 9. Relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje de matemática.....	45
Tabla 10. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de cantidad.....	47
Tabla 11. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de movimiento, forma y localización.....	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje de matemática.....	46
Gráfico 2. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de cantidad....	47
Gráfico 3. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de movimiento, forma y localización.....	49

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo denominado: El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021, tiene como primer variable el juego al aire libre y la segunda variable el aprendizaje en área de matemática; además responde a la problemática de las dificultades en el aprendizaje el cual necesita del aporte de la investigación, por eso se hizo la formulación del problema: ¿Cuál es la relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021?. Se formula el objetivo general, determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. También se formula los objetivos específicos y son: Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad. Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización. Para dar solución la problemática del aprendizaje del área de matemática y el uso de los juegos en la práctica pedagógica es necesario profundizar en cómo mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes de las Instituciones Educativas del nivel inicial de Educación Básica Regular; por eso se decide encontrar una relación existente entre el juego al aire libre y el logro de aprendizaje en el área de matemática a través de sus competencias, tal como indica Mariella et al. (2019), que ha logrado determinar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima. La metodología utilizada en este trabajo es de tipo cuantitativo de nivel descriptivo – correlacional y el diseño no experimental, la muestra fue de 15 estudiantes entre niños

y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa 1086 – Lunar de Oro. Los resultados se han obtenido de la prueba de Pearson y es de $r = 0,807$, considerado como una correlación y positiva fuerte, siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000276 por lo tanto se acepta la hipótesis del investigador: Si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Además existe la relación entre la variable, el juego al aire libre y la dimensión, resuelva problemas de cantidad teniendo un resultado de $r = 0,664$, el cual se consideraría como una correlación Moderada y positiva. Al relacionar el juego al aire libre y la dimensión, resuelve problemas de movimiento, forma y localización se obtenido el $r = 0,841$, considerado como una correlación fuerte y positiva. Se llega a la conclusión que entre la primera variable: juego al aire libre y la segunda variable: aprendizaje en matemática, se determinó que existe una relación positiva fuerte, el cual indica que, si se relacionan significativamente entre las dos variables, existiendo una relación directamente proporcional. Existe una correlación positiva fuerte entre el juego al aire libre y resuelve problemas de cantidad, sin embargo, entre la variable juego al aire libre y la dimensión resuelve problemas de movimiento, forma y localización existe una correlación moderada y positiva. En nuestro país, especialmente en el distrito de Ananea de la provincia de San Antonio de Putina hay pocos estudios sobre juego al aire libre, se ha observado carencia de información en los juegos al aire libre en relación al aprendizaje de matemática en instituciones educativas del nivel inicial de educación básica regular, por lo que se espera que futuras investigaciones cubran esta falta.

II. MARCO TEORICO

2. Bases teóricas relacionadas al estudio

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Arévalo (2016) en su tesis para optar título de psicología en la Universidad de Chile titulado “Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la región metropolitana” tuvo como objetivo describir las concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños que asisten a jardines infantiles de la Región Metropolitana. Se utilizó la Encuesta de Percepciones Parentales de la Conducta de Juego de los Niños y el Uso del Juguete (EPPCJ) la cual evalúa la frecuencia, naturaleza lúdica y naturaleza educativa de un listado de 26 actividades infantiles cotidianas. Participaron 317 cuidadores de 18 a 68 años de edad. Los resultados muestran que los padres conceptualizan de distinta manera juego y aprendizaje. Mientras el juego se concibe como una actividad libre dirigida por el niño, el aprendizaje se concibe como una actividad guiada principalmente por el adulto. Se discute en torno al rol del adulto en actividades de juego.

Díaz (2016), en su tesis de la Universidad Nacional Autónoma de México titulado “Los preescolares y sus juegos” tuvo como objetivo general identificar los juegos que practican niños y niñas preescolares en diferentes situaciones. El método utilizado 506 niños y niñas de 4 a

6 años de edad. Se utilizaron cuestionarios impresos, lápices, colores. El cometido era que escribieran y/o dibujaran el juego(s) que practican en la escuela, en el barrio, y el juego favorito. Procedimiento: mediante un cuestionario se obtuvo información sobre el juego, la cual se organizó en función de las variables atributivas (género, tipo de escuela, grados académicos y contextos). Sus conclusiones: se presentan diferencias en cuanto al género y a los contextos seleccionados colegio, barrio o casa y el favorito. Sus principales juegos elegidos son congruentes a razones evolutivas.

Sailema et al. (2017) en su tesis de la Universidad Técnica de Ambato Ecuador titulada “Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down”, tuvo como objetivo realizar una estimulación motriz efectiva a través del uso de juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, locomotrices, no locomotrices y de proyección, valorado el efecto producido. La metodología utilizada se estudiaron 85 niños con síndrome de Down entre 5-15 años de edad, se evaluaron diferentes habilidades motrices antes y después de implementada la propuesta a partir del test de Bruininks-Ozeretzki mediante tres criterios (adquirido, en vías de admisión y no adquirido), la propuesta lúdica fue aplicada durante seis meses en 72 sesiones de 40 min, tres veces por semana. Concluye que al aplicar el pretest se detectan parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Después de una labor continua y al ejecutar el postest se evidencia un aumento positivo en la valoración de las

capacidades fundamentales, lo que demuestra que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos de excitación motriz e intelectual.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Soplin (2019) en su tesis de licenciatura de la Universidad Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas titulada “taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 18140, Chocta, Luya, 2019” tuvo como objetivo, determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 18140, Chocta, Luya, 2019; la investigación fue de tipo cuasi experimental, con nivel pre-experimental, el diseño fue pretest y posttest con un solo grupo; la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes matriculados en el aula de cuatro años de educación inicial. El instrumento utilizado fue el test de Otzerestzky. Los resultados obtenidos en el pretest permiten evidenciar que el 71,4% de la muestra se ubican en el nivel de motricidad inferior y el 21,4% está en el nivel de motricidad normal inferior, en la escala de Ozer; y en el posttest, se aprecia una mejora, dado que el 35,7% avanzaron al nivel de motricidad normal y el 42,9% logran alcanzar el nivel de motricidad normal inferior; esto demuestra que con un trabajo sistemático, que en este caso, es el desarrollo de talleres al aire libre, donde se prioriza el juego que permite movilizar las partes gruesas del cuerpo, permitieron mejorar de manera

importante los niveles de coordinación motora gruesa en los estudiantes sometidos al estudio de investigación.

Lopez (2019) en su tesis de licenciatura de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote “Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa N° 125 angelitos de mama Ashu del distrito de chacas, provincia de asunción, Región Ancash, 2019”. Su objetivo fue determinar si los juegos didácticos mejoran el nivel del pensamiento matemático en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Áncash, 2019. La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental, que permite la enumeración y medición a través de las matemáticas. Con una muestra de 15 niños de 5 años del aula azul de dicha institución, se usó el instrumento de la observación, que cuenta con 4 sub test y 16 ítems. Concluye que los talleres de los juegos didácticos en el desarrollo del nivel de pensamiento matemático en los niños de 5 años antes del taller tenían un nivel desfavorable.

Gastelu & Gonzales (2017), en su tesis de licenciatura de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle titulada “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa Huaycán. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del

área de Matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. El diseño de investigación es el cuasi experimental por cuanto en este tipo de estudio existe la causa y el efecto entre las variables, para ello participaron 58 estudiantes de ambos sexos, cuyas edades eran entre los 6 y 7 años. Se utilizó una Prueba de Entrada tipo Cuestionario y una Prueba de Salida tipo Cuestionario. Los resultados evidenciaron que los juegos didácticos sí influyen en el aprendizaje del área de Matemática, por tanto, generan motivación y mayor disponibilidad para aprender contenidos y formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia y noción de número.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Huallpa (2018), en su tesis de licenciatura de la Universidad Nacional del Altiplano titulado “la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la institución educativa inicial privada chiki de la ciudad de puno en el año 2018” tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Chiki de la ciudad de Puno en el año 2018, la metodología de la investigación fue un diseño cuasi experimental que consiste dos grupos intactos no aleatorios con pre y post prueba donde la población considerada fue de 26 niños de 3 años, con la investigación realizada se llegó a la conclusión que de acuerdo a los resultados obtenidos se puede analizar la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3

años de la Institución Educativa Inicia Privada Chiki de la Ciudad de Puno, en la que se puede demostrar con un 1,87 que en la prueba de hipótesis se acepta la hipótesis alterna, por lo que se deduce que los juegos financieros influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad matemática. Quedando demostrado que a través del juego es donde se dan los aprendizajes significativos en los niños; haciéndoles partícipes de sus enseñanzas y aprendizajes. Siendo el maestro guía, orientador, facilitador en donde sus estudiantes construyan sus propios aprendizajes.

Añamuro (2018), en su tesis de licenciatura de la Universidad Nacional del Altiplano Puno titulada “El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno” tuvo como objetivo Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. La metodología fue cuantitativa, el tipo de investigación que se asumió es el experimental con diseño pre experimental con un solo grupo experimental. La muestra asumida es de tipo no probabilística trabajando con 23 niños (13 niños y 10 niñas), se aplicó el método hipotético deductivo, con la técnica de la encuesta y el instrumento la ficha de observación de la variable desarrollo psicomotor. Su conclusión es que existe influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor.

Quispe (2017), en su tesis de licenciatura de la Universidad Peruana Unión titulada “Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016” tuvo como objetivo mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años y para ello se ha trabajado con una población conformada de 12 niños y 5 niñas de la Institución Adventista Americana, de la ciudad de Juliaca – 2016. La metodología de la investigación pre experimental cuantitativa, porque se trabajó con un solo grupo, una prueba de entrada y una prueba de salida. Además, se utilizó una ficha de observación de la expresión oral, para la interpretación de los resultados de la población de estudio y en el transcurso del tiempo que ha pasado el programa aplicado del juego simbólico ha sido eficaz en la mejora de la fluidez y claridad de la expresión oral. La conclusión fue la eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la institución educativa Adventista Americana, Juliaca; se obtuvo los siguientes resultados del promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de 69,1176; por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista.

2.2. Bases teóricas de la investigación:

2.2.1. Concepto del juego

El juego es como una actividad ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años. El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado.

Son muchos autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento que no debe faltar en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural.

Ruiz, (2017), afirma que: “Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.”

Secadas, (1978), Afirma que: “En el juego se manifiesta el niño en toda su encantadora espontaneidad. Sin duda por eso y porque los seres envueltos en la situación de juego despiertan afectos entrañables, se ha

tendido a contemplarlo con mirada complaciente más que con espíritu observador, haciendo en torno a él más literatura que ciencia”.

Rica et al., (2001), Lo caracteriza como “La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante”.

Por lo tanto, el juego es una forma de aprendizaje que permite a los niños y niñas a partir de la exploración direccionada estableciendo reglas que guíen su comportamiento, para lograr un aprendizaje significativo, que pueda perdurar en ellos.

2.2.2. Clasificación de los juegos:

En la educación infantil, en el nivel inicial, es importante clasificar los juegos, porque hay una variedad de estos juegos según su tipo, su función, la cantidad de participantes y muchos factores que intervienen para su clasificación, normalmente según Mota, (2018), se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Para describir esta clasificación que permita ver con mayor claridad la importancia y la aplicación en educación, consideraremos las clasificaciones

realizadas por Piaget y también de Rüssel, como los más referentes en el tema.

Según Piaget, el juego lo clasifica en:

2.2.2.1. Los juegos de construcción:

Mediante esta forma de juego se propone la creatividad, el desarrollo de la psicomotricidad fina como realizar bolitas de papel o embolillado, el pellizcado de papel, el puntillismo, el arrugado, Pecci et al., (2010), menciona que aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa. Cabe mencionar algunos beneficios del que tiene esta clase de juego, como: facilitar el juego compartido, potencia la creatividad, aumenta el control corporal, coordinación óculo manual, aumenta la capacidad de atender, mejora el razonamiento espacial.

2.2.2.2. Los juegos simbólicos:

A través de este juego el niño asimila todo lo que observa lo siente y escucha realizando simulaciones y representa algunos personajes, para Pecci et al., (2010), es propio del estudio preoperacional, por tanto, entre los 2 y 7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Algunos de los aportes que brinda al desarrollo de los niños serían; facilitar la comprensión y asimilar el entorno que los rodea, conocer los roles en adultos, desarrollar el lenguaje, favorecer la creatividad e imaginación.

2.2.2.3. Los juegos de reglas:

Por medio de este juego, los niños aprenden a respetar las normas, desarrollar el valor de la tolerancia, a saber, esperar su turno, algunos juegos más conocidos son las escondidas, salto de ligas, salto de soga, juego con canicas, los tejitos, la gallinita ciega y otros. Según Pecci et al., (2010), los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este tipo de juego aporta a la socialización de los niños, enseña a ganar o perder con respeto, ayuda a al aprendizaje de diferentes tipos de conocimiento, desarrollo de habilidades de razonamiento y del lenguaje.

La clasificación que realiza Russel, es un gran aporte para la educación, utiliza un amplio criterio de juego en donde incluye todo tipo de actividades lúdicas, los que se adaptan con facilidad a la forma de vida de los niños. Aquí parte de la clasificación realizada y mencionada por (Mota, 2018):

2.2.2.4. Juego reglado: Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre de uno mismo. La regla no es considerada por el jugador como un obstáculo a la acción sino, justamente, al contrario, como lo que permite la acción. Los niños por lo general son muy

estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido de ordenar, sino porque ven al cumplir la misma, la garantía de que el juego sea accesible y por eso las acatan fácilmente y no tienen mucha dificultad en eso.

Ese acatamiento a las reglas que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, sobrentendido en gran número de juegos infantiles y adultos.

2.2.2.5. Juego de representación de personajes: Con este tipo de juego el niño representa a una persona humana, personaje, o animal, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se concentra el personaje en un breve número de rasgos así, por ejemplo, del gato que maullar y su forma de andar, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto descuido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado, se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

2.2.2.6. Juego configurativo: En él se materializa la disposición general de la infancia a dar forma. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e deliberada de configurar algo

concreto. El niño disfruta dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

2.2.3. Juegos al aire libre o actividades al aire libre

Son actividades de ocio dedicadas a fuera, sobre todo en (pero no limitados a) escenarios naturales o semi-naturales de la ciudad. Recreación al aire libre puede referirse a un deporte de equipo o juego de la práctica realizada en un escenario al aire libre. Los dos propósitos principales para actividades al aire libre uso benéfico y la apreciación placentera.

Al aire libre como un entorno físico o social puede satisfacer las necesidades de salud física, la autosuficiencia, la toma de riesgos, la construcción de vínculos sociales (incluido el trabajo en equipo), y las necesidades de rendimiento (tales como la práctica, la mejora de las habilidades y desafiante, las pruebas resistencia y la resistencia, y que buscan la aventura o la emoción). Al aire libre puede ser un entorno en el que la gente puede mostrar lo que pueden hacer.

2.2.4. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes simples, sino con el propio cuerpo o con recursos disponibles en la naturaleza (arena, piedras, arcilla, hojas, flores, ramas, agua, etc) o entre objetos caseros (cajones, cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, instrumentos reciclados y otros). También se les considera tradicionales a los juegos

que se realizan con los juguetes más antiguos o simples que puedan tener a su alcance (aros, muñecos, cometas, pelotas, canicas, etc.).

Ortega, (1996), afirma que “Los juegos tradicionales, son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad; dicho de otro modo, los juegos tradicionales se hacen lenguaje porque representan sentidos y significados articulados con prácticas sociales que solo se comprenden con referencia a una comunidad, a un momento histórico y en el marco de una relación específica con la infancia. Los juegos tradicionales tienen relación directa con los juegos corporales en la medida en que implican un compromiso corporal y la interacción directa con los otros, como en el caso de los balanceos acompañados del “aserrín, aserrán” o las rondas en las que se imitan movimientos característicos de los oficios, como el de carpintero”.

2.2.5. Los juegos para niños y niñas al aire libre

Según Rica et al., (2001), la educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Se mencionan algunos juegos que podrían ser adecuados para esta zona o región:

2.2.5.1. Los Zorros: En este juego que propone Vázquez, (2012), los niños se dividen en dos equipos, la una mitad se coloca un pañuelo en la cintura en la parte dorsal, ellos son los zorros, al dar la señal salen

a correr y el otro equipo intenta quitar el pañuelo a los zorros y colocarse para pasar a ser ellos los perseguidos.

2.2.5.2. El juego propuesto por Roca, (2000), El lobo y las ovejas: En donde todos los niños, excepto dos, están dentro de aros colocados por el patio. Los aros son las casas de las ovejitas. Hay una ovejita que no tiene casa y es perseguida por el lobo. Cuando la ovejita sin casa entra en casa de otra ovejita, la ovejita que la ocupaba sale corriendo y ahora es ella la que no tiene casa. Cuando el lobo toca a la ovejita se cambian los papeles. Si el lobo se cansa mucho también se cambian. Tenemos que procurar que salgan a correr todas las ovejitas como mínimo una vez.

2.2.5.3. La herradura: según (Pr et al., n.d.), Las herraduras viejas sirven para un buen juego al aire libre. Es el entretenimiento favorito de los vaqueros para descansar en los rodeos. Se clava en el suelo una pequeña estaca a 6 metros de distancia. Cada jugador, provisto de tres herraduras, trata de "enganchar" la estaca. Se anota un punto por las herraduras que quedan más cerca de la estaca una vez que se miden las tiradas al final de cada turno o lanzamiento. Cuando la herradura queda recostada sobre la estaca, pero sin quedar enganchada, gana tres puntos y si logra engancharla, cinco. El primer jugador que anota cien puntos gana el juego, el cual puede jugarse también por equipos, dos jugadores contrarios provistos de tres herraduras cada uno, lanzando alternativamente y utilizando las mismas herraduras por los dos jugadores contrarios siguientes.

2.2.5.4. Pelota túnel: para Vázquez, (2012), este juego se inicia formando a los estudiantes en columna de diez o más, sin mayor separación entre ellos. El primer jugador lanza la bola hacia atrás, rodando entre las piernas de los jugadores que se encuentran abiertas y se inician el juego. Al recibir el último jugador la pelota, sale corriendo hacia adelante, se ubica en el primer puesto y continua el juego.

2.2.5.5. Wascamanta: este juego que describe Vázquez, (2012), en donde los niños y niñas se organizan en dos grupos a bandos. Se traza una línea en medio de los dos bandos. Los dos bandos de niños y niñas ubicados en forma aleatoria, sujetan la soga. Los dos bandos halan la soga. Pierde el juego el bando que cruza la línea. El juego se inicia nuevamente.

2.2.6. Juegos libres simbólicos:

Conocido también como los juegos socio-protagonizados, según Sarlé, (1978), son los más comunes en los momentos del juego libre. En estos momentos, generalmente, los niños asumen papeles sociales familiares o de personajes de ficción (los dibujos animados). Al conocer los personajes y sus acciones, la sola mención del personaje crea el marco del juego. Los niños no necesitan ponerse de acuerdo dado que comparten las reglas implícitas que subyacen a la acción representada. Durante el juego se observa que los niños tienen diferentes lenguajes, dependiendo del personaje que ellos interpretan.

2.2.7. Juegos al aire libre sin objetos:

Los juegos al aire libre sin objetos, son juegos que realizan los niños y niñas en un espacio amplio, donde pueda haber esparcimiento libre y participar del juego sin utilizar algún objeto como (pelotas sogas, etc), para interactuar solo cuentan con su cuerpo en cual les permite recrear diferentes juegos, para Vázquez, (2012), los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre las que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores.

2.2.8. Juegos al aire libre con objetos:

En los juegos que se practican al aire libre, utilizando objetos, en donde los niños y niñas interactúan entre ellos y también hacen uso de objetos o materiales, Moreira, (2017), el material didáctico podemos definirlo como un objeto cultural, físico o digital, elaborado para generar aprendizaje en una determinada situación educativa.

2.2.9. El juego como metodología pedagógica:

El procedimiento que se sigue en el proceso de aprendizaje-enseñanza, es un concepto muy amplio, Para Nebrija, (2016), uno de los aspectos más relevantes a la hora de establecer la metodología sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje es la selección de las distintas modalidades y métodos de enseñanza que se van a utilizar para que los estudiantes adquieran los aprendizajes requeridos.

Sin embargo Ballesteros, (2012), considera que: el interés debe ser centro de aprendizaje, si el niño aprende siguiendo un interés, el rol del maestro se convierte en estimular intereses y despertar necesidades

intelectuales y normales, apoyando al niño en la adquisición del conocimiento dado sus entusiasmo y sabiduría.

En este sentido, y si bien los juegos serios han sido diseñados con el explícito propósito de ayudar a los estudiantes a aprender materias importantes, tales como estrategias de resolución de problemas y habilidades sociales o cognitivas; pocos son los juegos, según Graesser et al. (2009) que hayan merecido la valoración por parte de los pedagogos.

Para Garcia, (2009), el juego constituye un medio espontaneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos al manipular, investigar y crear nuevas situaciones. También ejercita los hábitos intelectuales, físicos, sociales y éticos, al tiempo que ayuda al niño a reducir las tenciones defenderse de frustraciones, evadirse de lo real o reproducir situaciones placenteras. Por eso la importancia del uso de las estrategias de aprendizaje supone el empleo de la capacidad metacognitiva del aprendiz en la medida en que deberá percatarse de sus dificultades a fin de poner en marcha los procedimientos de dirección y control (estrategia) para el mejor funcionamiento en relación con el proceso, según (Meza, 2013).

2.2.10. El desarrollo infantil y el juego:

Su desarrollo de los niños va relacionado con su desarrollo cerebral, para Young & Fujimoto, (2003), el desarrollo del cerebro depende de los genes con los que se nace. Las experiencias vividas antes de los tres años de edad tienen un impacto limitado en el desarrollo posterior. Una

relación segura entre la persona que cuida el niño, crea un contexto favorable para el desarrollo temprano y el aprendizaje. En su opinión de Muñoz, (2005), la familia juega un papel importante en el desarrollo de los niños y niñas, tanto que se puede afirmar que es el contexto de desarrollo por excelencia durante los primeros años de vida de los seres humanos. El juego como una actividad siempre está presente en todos los seres humanos, generalmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se muestra a lo largo de la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Por eso que existe una relación directa de juego y aprendizaje para Varela et al., (1983), no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa. No es posible entender el juego infantil si no es en el contexto de lo que significa la infancia en el desarrollo del ser humano.

Según (Vygotsky, n.d.), indica que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Aprendizaje y desarrollo son interdependientes, ya que el aprendizaje estimula procesos de

desarrollo y a la vez este permite hacer posibles procesos específicos de aprendizaje. También De Souza et al., (2018), considera que las actividades para los niños menores de seis años deben tener en cuenta las etapas de desarrollo y la intencionalidad establecida para potenciar una formación integral y armónica. Para esta etapa de la vida es necesario que los docentes y agentes educativos tengan en cuenta los gustos e intereses de los estudiantes, como base para la creación de pautas pedagógicas y didácticas que propicien acciones y espacios intencionalmente potenciadores de las actividades propias de la primera infancia. Por esta razón, las actividades para los niños menores de seis años deben tener en cuenta las etapas de desarrollo y la intencionalidad establecida para potenciar una formación integral y armónica. Para esta etapa de la vida es necesario que los docentes y agentes educativos tengan en cuenta los gustos e intereses de los estudiantes, como base para la creación de pautas pedagógicas y didácticas que propicien acciones y espacios intencionalmente potenciadores de las actividades propias de la primera infancia. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos. Según Mota, (2018), el juego se convierte en un camino de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad, mediante el juego, y el empleo de juguetes,

se puede hablar del desarrollo de cinco parámetros de la personalidad en los niños.

2.2.10.1. La creatividad:

Según Teresa et al., (2004), la creatividad, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto. Se puede decir que a los niños el juego los estimula logrando llevarles a desarrollar su creatividad liberando su imaginación. Para Cemades, (2008), la creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, el niño de educación infantil se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

2.2.10.2. La afectividad:

Para Russell (2010), la afectividad es un aspecto de la adaptación del individuo con funciones propias que orienta y matiza las acciones del sujeto; abarca todos los estados anímicos y todas las reacciones que se enraízan en el instinto y en el inconsciente, Las características de la afectividad son: Intensidad, actualidad, irradiación, sentimientos,

emoción y pasión. Sin embargo González (2011), indica que educar a los niños ha sido una de las preocupaciones más constantes a lo largo de la historia de la Humanidad, la formación integral del individuo era y es el objetivo principal de cualquier proceso de aprendizaje. Al logro de dicha formación contribuye, de un modo especial la afectividad estable, serena y equilibrada, mediante la cual el sujeto establece relaciones con su entorno, primero con sus padres, y después las amplía el resto de la sociedad.

2.2.10.3. La inteligencia:

Los comportamientos intelectuales, casi la mayoría para Piaget, son capaces de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. A cerca de inteligencias humanas, Ardila, (2011), opina que las características que asociamos con el concepto de inteligencia, como capacidad de solucionar problemas, de razonar, de adaptarse al ambiente, han sido altamente valoradas a lo largo de la historia. Desde los griegos hasta hoy se ha pensado que este conjunto de características que distingue positivamente a las personas les brindan un lugar especial en la sociedad. Sin embargo Samuel, (2016), menciona que la inteligencia emocional involucra conocernos a nosotros mismos, el tener una confianza en nuestras propias habilidades y un sentimiento de amor propio que nos permita ser compasivos en nuestra persona y ante las necesidades de nuestro entorno.

2.2.10.4. La motricidad:

Según su concepción de Pareja, (2010), el desarrollo motriz conduce a cambios en la estructura del individuo que se presentan progresivamente, dando lugar al aprendizaje de diferentes habilidades motrices, que contribuyen a sus procesos de desarrollo biológico, del pensamiento y de integración social. Todos estos procesos se producen en interrelación continua, de manera que generan espacios para lograr la autonomía en el ser, propósito fundamental en la formación de personas. Los juegos y los juguetes para los niños son de suma importancia para el desarrollo de su motricidad en general la motricidad fina que ayuda los materiales lúdicos. Desde su punto de vista Jimenez, (2011), señala que el hombre desde sus inicios ha utilizado el movimiento, en general su motricidad, no solo para desenvolverse en el mundo, también para hacerse y darse a entender a los sujetos que lo rodean con un fin objetual. Esta intención se puede observar también desde etapas infantiles, en las cuales el niño para dar a entender sus necesidades y sentimientos utiliza tanto su cuerpo como los objetos encontrados a su alrededor.

2.2.10.5. La sociabilidad:

Según su opinión de Alfredo & Quevedo, (2015), el empleo del concepto de sociabilidad sobrepasó las fronteras de la sociología y fue adoptado por diversas disciplinas de las ciencias sociales, una de ellas la historia. A continuación, se analiza el empleo del término sociabilidad en el campo historiográfico. Sin embargo, la educación parece que está mejor pensada como una actividad o practica social,

realizada desde la praxis individual, cuyo principal propósito es ayudar a los otros a llegar a ser personas. Esa práctica social se realiza de acuerdo con una tradición social que implica un modo de ver y hacer y no como una transacción entre individuos aislados simplemente, hay así una estrecha conexión entre los conceptos de educación, persona y sociedad.

2.2.11. Aprendizaje:

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Para García et al., (2015), el concepto de aprendizaje ha estado asociado y centrado en sus inicios con cambios relativamente permanentes en la conducta humana (conductismo), para posteriormente concentrarse en la adquisición de conocimientos o habilidades.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la **imitación** (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje lo definen diferentes autores:

Según Piaget, Vygotsky, (2010), “el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación”

Piaget, Vygotsky, (2010), Vygotsky del aprendizaje indica que, “Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados”.

2.2.12. El nivel de educación inicial

En educación básica regular en el estado peruano según el MINEDU, (2016), “La Educación Inicial es el primer nivel de la Educación Básica Regular. Atiende a los niños y las niñas menores de 6 años, es decir, se hace cargo de la educación en los primeros años de vida, que constituyen una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. Este nivel crea las bases para el desarrollo de las competencias y capacidades de los niños y las niñas y se articula con el nivel de Educación Primaria, lo que asegura coherencia pedagógica y

curricular”, y los separa en dos ciclos para la atención de educación inicial.

2.2.12.1. Ciclo I:

En este ciclo el ministerio de educación determina la atención de niños y niñas según su edad, desde los 0 años hasta los 2 años, MINEDU, (2016) indica que en estas edades los niños y las niñas viven un proceso de individuación en el que transitan de la necesidad de tener un vínculo de apego seguro, con un adulto significativo, a la necesidad de diferenciarse y distanciarse de él para construir de manera progresiva su propia identidad”.

2.2.12.2. Ciclo II:

Los niños y niñas que son atendidos en el nivel inicial son los que tienen desde los 3 años a 5 años, MINEDU, (2016) “En estas edades los niños y las niñas enriquecen su lenguaje y amplían su vocabulario. Progresivamente aprenden a adecuar su lenguaje según su propósito o a las personas con las cuales interactúa, además, empiezan a interesarse por el mundo escrito, surgiendo en ellos el deseo y el interés por comunicar lo que sienten o piensan por medio de sus hipótesis de escritura. Así también, exploran nuevas formas de expresar sus emociones, ideas o vivencias utilizando diferentes lenguajes artísticos como la danza, la música, las artes visuales, entre otros”.

2.2.12.3. Orientaciones para planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa:

El Ministerio de Educación, según el MINEDU, (2016) afirma que. “Planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. Parte por determinar claramente el propósito de aprendizaje (competencias y enfoques transversales). En este proceso, es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores, de los niños y las niñas, así como prever, organizar, reflexionar y decidir sobre recursos y materiales, procesos pedagógicos y didácticos, interacciones, estrategias diferenciadas, clima de aula, contextos socioambientales, entre otros, que hagan posible el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación para alcanzar dicho propósito”.

2.2.13. La matemática como área curricular:

Según el MINEDU, (2016), puntualiza que los niños, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios.

Para Puebla, (2006), no existe una definición de lo que es la matemática, sin embargo, se dice que es una colección de ideas y técnicas para resolver problemas que provienen de cualquier disciplina incluyendo a la matemática misma.

Según la opinión de MEV, (2005), se hace necesario proponer a los niños y niñas, situaciones didácticas contextualizadas en lo social,

donde se tome en cuenta sus experiencias previas, como punto de partida para planificar nuevos problemas a plantear.

2.2.14. Las competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños del nivel inicial

Competencias:

2.2.14.1. Resuelve problemas de cantidad:

Según Affairs et al., (2018), el desarrollo de las competencias matemáticas adopta algunos rasgos específicos en el nivel de Educación Inicial. Los niños, desde que nacen, tienen una fuerza interior que los moviliza a conocer y explorar de manera natural todo aquello que los rodea utilizando sus propias estrategias para encontrar relaciones y resolver problemas cotidianos o situaciones que suponen un desafío para ellos.

En esta competencia se puede ver cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su tamaño, forma, color, peso, etc.

2.2.14.1.1. Descripción de los niveles del desarrollo de la competencia:

Los niños resuelven problemas referidos a relacionar objetos que los rodean según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones

con su cuerpo, material concreto o dibujos. MINEDU, (2016) establece esta descripción.

2.2.14.1.2. Capacidades:

Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2.2.14.1.3. Desempeños 5 Años

En el MINEDU, (2016), indica que los niños logran su desempeño al usar diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones diarias en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo las tumbalatas y otros.

Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

2.2.14.2. Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno.

2.2.14.2.1. Niveles del desarrollo de las competencias:

En esta competencia los niños relacionan objetos entre sí, aquellos que tengan formas bidimensionales y tridimensionales, también se ubica en relación a las personas u objetos que se encuentran en el espacio como “al lado de”, “lejos de”, “cerca de” y algunos desplazamientos elementales como: adelante, atrás, derecha izquierda, realiza diferentes desplazamientos. También dice la comparación de la longitud de los objetos como el más corto y el más largo.

2.2.14.2.2. Capacidades:

Cuando el niño resuelve diferentes problemas que comprende de movimiento, forma y localización, logrando combinar las siguientes capacidades:

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.14.2.3. Desempeños 5 Años

Según el MINEDU, (2016), Cuando los niños resuelven problemas de movimiento, forma y localización y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños siguientes:

Forma relaciones con diferentes objetos que está a su alrededor, sobre todo utilizando los materiales tangibles.

2.2.15. Condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de matemática

Estas condiciones que favorece el desarrollo de las competencias con el área de matemática son cuatro las que menciona el Ministerio de Educación en el MINEDU, (2016). Actividades que despierten su interés. El uso de espacios diferentes al aula. Brinda materiales diferentes como, chapas de colores, canicas de diversos tamaños y otros. Tiene diferentes interrogantes, que les ayuda a relacionar las secuencias que siguen para solucionar el problema.

2.2.16. Últimos resultados en evaluaciones de matemática:

2.2.16.1. Resultados en matemática según PISA 2015:

Por sus siglas en ingles PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes), en el que participan varios países, se muestra los resultados de los países latinoamericanos, dentro de ellos el Perú, el porcentaje de estudiantes que alcanzan a desarrollar el nivel mínimo de la competencia matemática, es decir, estudiantes ubicados en los niveles 2 y otros superiores. En la región estos porcentajes varían entre 50,7% (Chile) y 9,4% (República Dominicana). Perú tiene al 33,9% de estudiantes en estos niveles. Finalmente, los resultados del promedio de países OCDE difieren en gran medida de los resultados regionales ya que se observa que el 76,6% de sus estudiantes logran desarrollar mínimamente la competencia matemática (PISA, 2015).

2.2.16.2. Resultados de la ECE 2019 en Matemática en segundo grado de secundaria

Según la prueba ECE (Evaluación Censal de Estudiantes) aplicado a estudiantes del nivel secundaria, el MINEDU, (2019), muestra los resultados a nivel nacional, una tendencia de mejora en el nivel Satisfactorio desde el año 2015 hasta el 2019. Sin embargo, reducir el porcentaje de estudiantes ubicados en los niveles En inicio y Previo al inicio es aún una tarea pendiente. Se observa la misma realidad en muestras instituciones educativas, esto es un indicador de que mucho de los estudiantes no logran los aprendizajes esperados. A partir de ello, se tiene que seguir trabajando en diseño e implementación de estrategias de intervención pedagógica, especialmente para los grupos de estudiantes que se encuentran en los niveles En inicio y Previo al inicio, pues estos estudiantes requieren atención prioritaria para alcanzar los aprendizajes esperados para el grado.

III. HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general:

Si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

3.2. Hipótesis específica:

El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de cantidad.

El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo: Cuantitativo

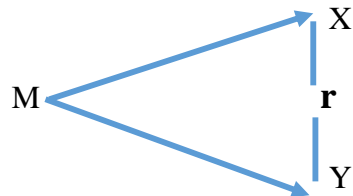
La investigación cuantitativa, según Endara, (2015) el enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos brincar o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o perspectiva teórica.

4.1.2. Nivel de investigación: Descriptivo - Correlacional

El nivel descriptivo Causas, (2005), lo define como el estudio se dirige fundamentalmente a la descripción de fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y especial determinada. Según Endara, (2015), los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Según Hernández & Mendoza (2018) la investigación correlacional pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables. Miden las variables y su relación en términos estadísticos. Endara (2015) indica que este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. En ocasiones solo se analiza la

relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio relaciones entre tres, cuatro o más variables.

Esquema del estudio correlacional



Donde:

M: Representa al grupo muestral o de observación.

r: Representa la relación que se puede establecer entre las variables de estudio.

X: Representa la variable de estudio 1 o también llamada variable independiente.

Y: Representa la variable de estudio 2 o también llamada variable dependiente.

Fuente: Metodología de la investigación científica de Roberto Hernández Sampieri y otros.

El nivel descriptivo Causas, (2005), lo define como el estudio se dirige fundamentalmente a la descripción de fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y especial determinada. Según Endara, (2015), los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

4.1.3. Diseño de la investigación: No experimental

Según Hernández & Mendoza (2018) la investigación no experimental podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no haces variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que efectúas en la investigación no experimental es observar o medir fenómenos y variables tal como se dan en su contexto natural, para analizarlas.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población:

La población está conformada por 18 niños/estudiantes de 5 años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año escolar 2021.

La institución educativa inicial 1086 Lunar de Oro tiene 7 años de creación, está ubicada en el Centro Poblado de Cerro Lunar y cuenta con 43 niños entre 3 años, 4 año y 5 años de edad.

Tabla 1. Población de la Investigación

Institución Educativa Inicial	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
1086 Lunar de Oro	A	14	4

Fuente: Nómina de matrícula 2021, de la IEI 1086 Lunar de Oro

4.2.2. Muestra:

Según Hernández & Mendoza (2018) las muestras no probabilísticas o muestras dirigidas, se utilizan frecuentemente en estudios cualitativos y suponen un procedimiento de selección de casos orientado por

razones o propósitos de la investigación, no por una estimación del tamaño que sea representativo de la población ni por cuestiones de probabilidad.

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico.

Está conformada por:

Tabla 2: Muestra de la Investigación

Institución Educativa Inicial	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
1086 Lunar de Oro	A	12	3

Fuente: Registro de asistencia 2021, de la IEI 1086 Lunar de Oro

Para determinar la muestra se estableció como:

4.2.2.1. Criterios de inclusión

Niños/Estudiantes de 5 años la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro.

Niños/estudiantes que asisten regularmente a clases.

4.2.2.2. Criterios de exclusión

Niños/Estudiantes que no asisten regularmente a clases, no serán considerados en la muestra.

4.3. Definición y operacionalización de la variable y los indicadores

4.3.1. Variable independiente: El juego al aire libre

Consiste en los juegos al aire libre como una opción de estrategia de aprendizaje – enseñanza con los diferentes juegos que se proponen para el desarrollo de la sesión de aprendizaje de los niños y niñas de las instituciones educativas, los que se adecuaron y seleccionaron según contexto y lugar.

4.3.2. Variable dependiente: El aprendizaje en matemáticas

Es el logro de las competencias establecida por el Ministerio de Educación, para el proceso de aprendizaje de matemática de los niños y niñas de 5 años, del ciclo II, de Educación Básica Regular, por medio de la Currículo Nacional.

4.3.3. Operacionalización de la variable

Tabla 3: Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLES	Conceptualización de la variable	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
VI El Juego al aire libre	Según (Secadas Marcos, 1978), el juego se manifiesta el niño en toda su encantadora espontaneidad. Sin duda por eso y porque los seres envueltos en la situación de juego despiertan afectos entrañables, se ha tendido a contemplarlo con mirada complaciente más que con espíritu observador, haciendo en torno a él más literatura que ciencia.	D1: Planificación de juego al aire libre D2: Ejecución de juego al aire libre D3: Evaluación de juego al aire libre	I1- Cumple con el desarrollo del juego libre I2- Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia. I3- Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego libre. I4- Participa activamente en el juego al aire libre I5- Se socializa fácilmente con sus compañeros. I6- Comprende las consignas dadas por la Profesora. I7-Colabora con sus compañeros cuando lo requieren. I8- Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado. I9- Resuelve dificultades que se presentan de forma asertiva. I10- Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.	A veces Casi siempre Siempre
VD El aprendizaje en matemática	Según (MINEDU, 2016), los niños y niñas, desde que	D4: Resuelve problemas de cantidad	I11- Traduce cantidades a	

nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios.	D5: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	expresiones numéricas I12- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones I13- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo I14- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones I15- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas I16- Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio	En inicio (C) En Proceso (B) Logro previsto (A) Logro destacado (AD)
---	--	--	---

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

Para recoger información de las variables juego al aire libre y aprendizaje en matemática, se utilizó la técnica de observación, Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y/o lista de cotejo. Hernández & Mendoza (2018) indica que, este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

4.4.2. Instrumento

Se utilizó como instrumento la ficha de observación, con un total de 16 preguntas para el recojo de información de la recopilación documental,

la recopilación de datos a través de la ficha de observación que asumen el nombre de entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.4.3. Validez de instrumento:

Para validar el instrumento de investigación, se hizo mediante el juicio de expertos los cuales destacaron los criterios de pertinencia, relevancia y claridad, teniendo como resultado del juicio de los expertos, lo siguiente.

Tabla 4. Juicio de experto.

Nº	Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Indicadores	Valoración cuantitativa	Criterio o juicio
1	Laura Trujillo, Máximo	Licenciado	Pertinencia Relevancia Claridad	X	Aplicable
2	Quispe Ramos, Noemi	Licenciado	Pertinencia Relevancia Claridad	X	Aplicable
3	Laquise Quispe, Maria Elena	Licenciado	Pertinencia Relevancia Claridad	X	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

4.4.4. Confiabilidad del Instrumento:

La confiabilidad del instrumento se obtuvo con la estadística de fiabilidad en el programa SPSS, obteniendo un coeficiente de 0,889 alfa de Cronbach del instrumento en general, teniendo como resultado las siguientes tablas.

Tabla 5. Resumen de procesamiento de casos.

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

Fuente: SPSS proceso de datos

Tabla 6. Estadísticas de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,889	,890	16

Fuente: SPSS proceso de datos

4.5. Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS “Statistical Product and Service Solutions” versión 22 para Windows, es un conjunto de herramientas de tratamiento de datos para el análisis de datos. Al igual que el resto de aplicaciones que utilizan como soporte el sistema Windows el SPSS funciona mediante menús desplegables, con cuadros de diálogos que permiten hacer la mayor parte del trabajo utilizando el puntero del ratón.

Utilizando el SPSS y se interpreta tres indicadores que nos permite determinar la correlación de dos variables, y son: la fuerza de la correlación, la dirección de la correlación y la significancia.

Coefficiente de correlación de Pearson:

Según Hernández & Mendoza, (2018), el coeficiente de correlación de Pearson es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón. Se le conoce también como “coeficiente producto-momento”. Se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una

variable con las puntuaciones obtenidas de la otra, en los mismos participantes o casos.

La fuerza de correlación: es el coeficiente de correlación y varía entre: -1.0 a 1.0

La dirección de la correlación: es la que indica una correlación positiva (Directamente proporcional), las variables estarían en el mismo sentido y correlación negativa (Inversamente proporcional), las variables estarían en sentidos opuestos. Nos permite identificar que la correlación es positiva.

La significancia: está orientada a identificar la relación entre la variable 1 y la variable 2, si la correlación es estadísticamente significativa o no.

Para Interpretación de la magnitud del coeficiente de correlación de *Pearson* según las sugerencias de *Cohen*. Se supone en este cuadro que la relación se da entre *X* y *Y*, pero aplica a cualquier par de variables. Se plantea el valor absoluto del coeficiente, de modo que la magnitud es independiente del signo.

Tabla 7. Coeficiente de correlación.

Coeficiente de correlación	Fuerza
De -0.96 a -1.00	Negativa perfecta
De -0.85 a -0.95	Negativa muy fuerte
De -0.70 a -0.84	Negativa fuerte
De -0.50 a -0.69	Negativa moderada
De -0.20 a -0.49	Negativa media
De -0.10 a -0.19	Negativa débil
De 0.00 a ± 0.09	Nula
De +0.10 a +0.19	Positiva débil
De +0.20 a +0.49	Positiva media
De +0.50 a +0.69	Positiva moderada
De +0.70 a +0.84	Positiva fuerte
De +0.85 a +0.95	Positiva muy fuerte
De +0.96 a +1.00	Positiva perfecta

Fuente: Elaboración propia, referencia Hernández & Mendoza, (2018)

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 8. Matriz de consistencia.

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.	Problema general: ¿Cuál es la relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021?	Objetivo general: Determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.	Hipótesis general: Si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.	Tipo: Cuantitativo Nivel: Descriptivo - Correlacional Diseño: No experimental Población: 18 estudiantes de 5 años, Inicial. Muestra: 15 estudiantes de 5 años, Inicial.
	Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Técnica: La Observación Instrumento: Ficha de observación Plan de análisis: Con el programa informático SPSS versión 22 para Windows
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad? ¿Cuál es la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización. 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad. Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización. 	<ul style="list-style-type: none"> El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de cantidad. El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización. 	

4.7. Principios éticos

Se considerarán los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2019).

Protección de las personas, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia, se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información fue un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

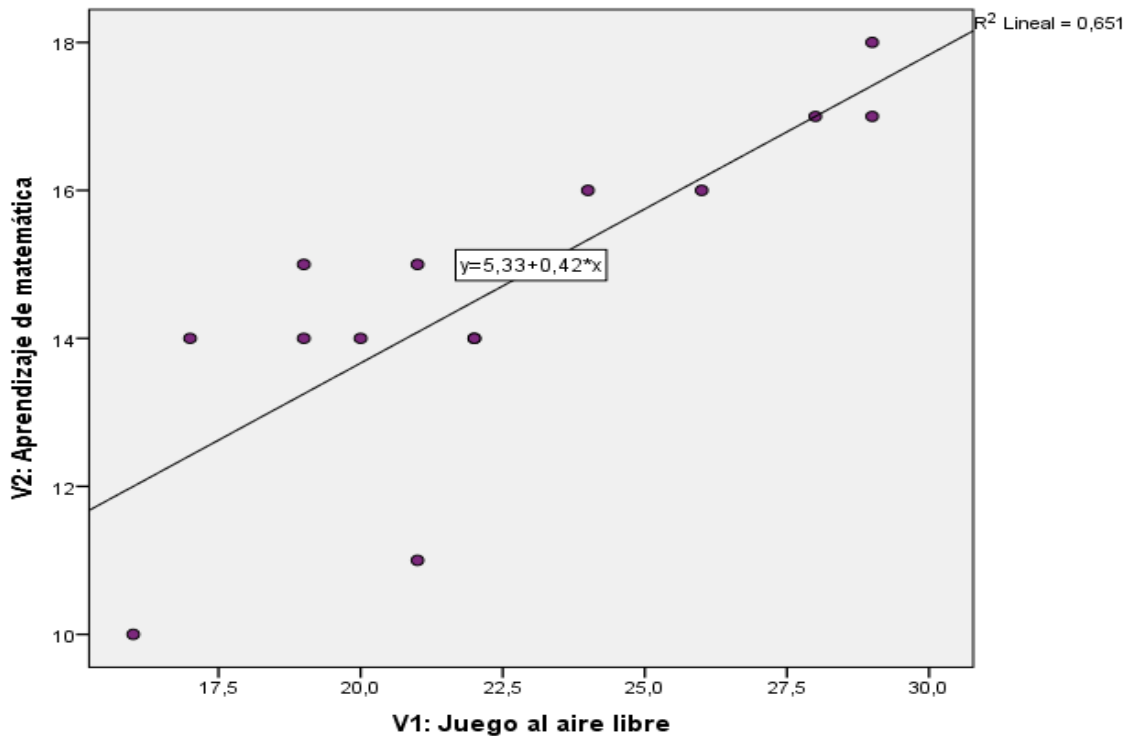
Tabla 9. Relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje de matemática.

		V1: Juego al aire libre	V2: Aprendizaje de Matemática
V1	Correlación de Pearson	1	,807**
	Sig. (bilateral)		,000276
	N	15	15
V2	Correlación de Pearson	,807**	1
	Sig. (bilateral)	,000276	
	N	15	15

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Información obtenida de los niños de 5 años, IEI-1086-Lunar de Oro, 2021.

Gráfico 1. Relación entre el juego al aire libre y el aprendizaje de matemática.



Fuente: Base de datos.

Interpretación: Según la tabla 9 y el gráfico 1, se logra observar que la fuerza de correlación de Pearson fue de $r = 0,807$ el cual se consideraría como una correlación fuerte y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000276 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, quien asevera que: Si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

5.1.2. Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad.

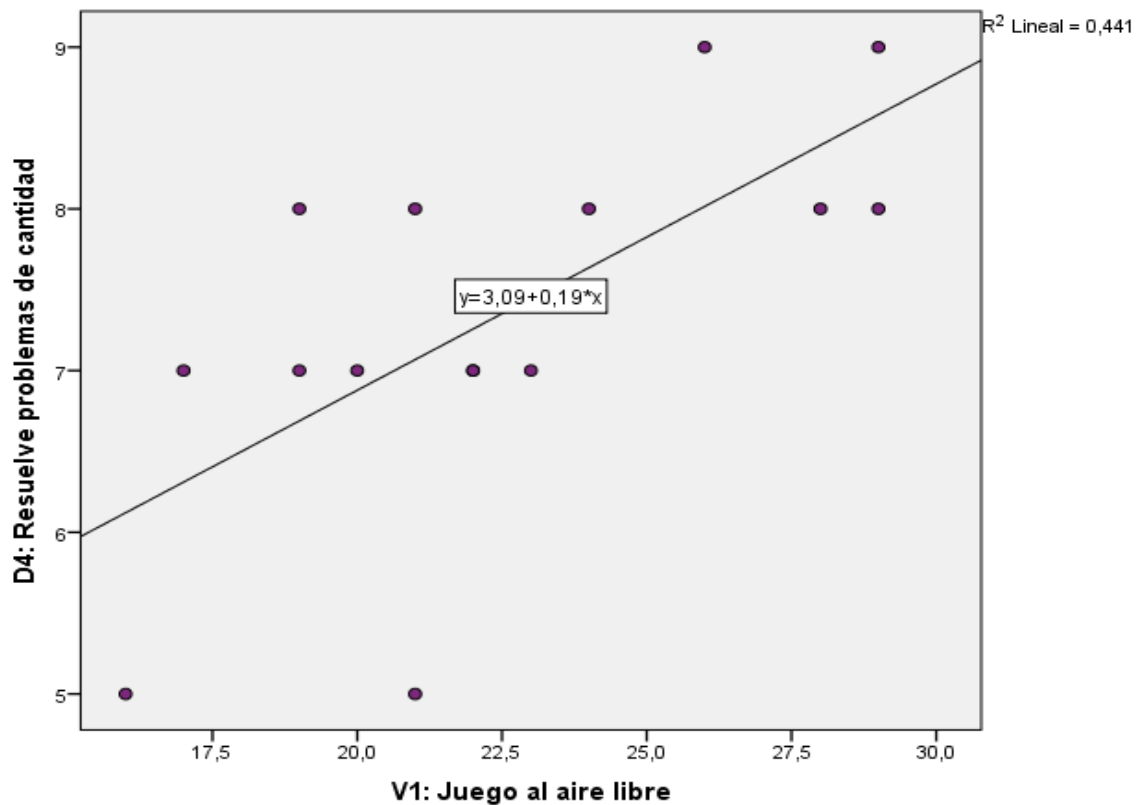
Tabla 10. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de cantidad.

		V1: Juego al aire libre	D4: Resuelve problemas de cantidad
V1	Correlación de Pearson	1	,664**
	Sig. (bilateral)		,007
	N	15	15
D4	Correlación de Pearson	,664**	1
	Sig. (bilateral)	,007	
	N	15	15

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Información obtenida de los niños de 5 años, IEI-1086-Lunar de Oro, 2021.

Gráfico 2. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de cantidad.



Fuente: Base de datos elaboración propia

Interpretación: Según la tabla 10 y el gráfico 2, se logra observar que la correlación de Pearson fue de 0,664, el cual se consideraría como una correlación moderada y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,007 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, quien asevera que: El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

5.1.3. Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización.

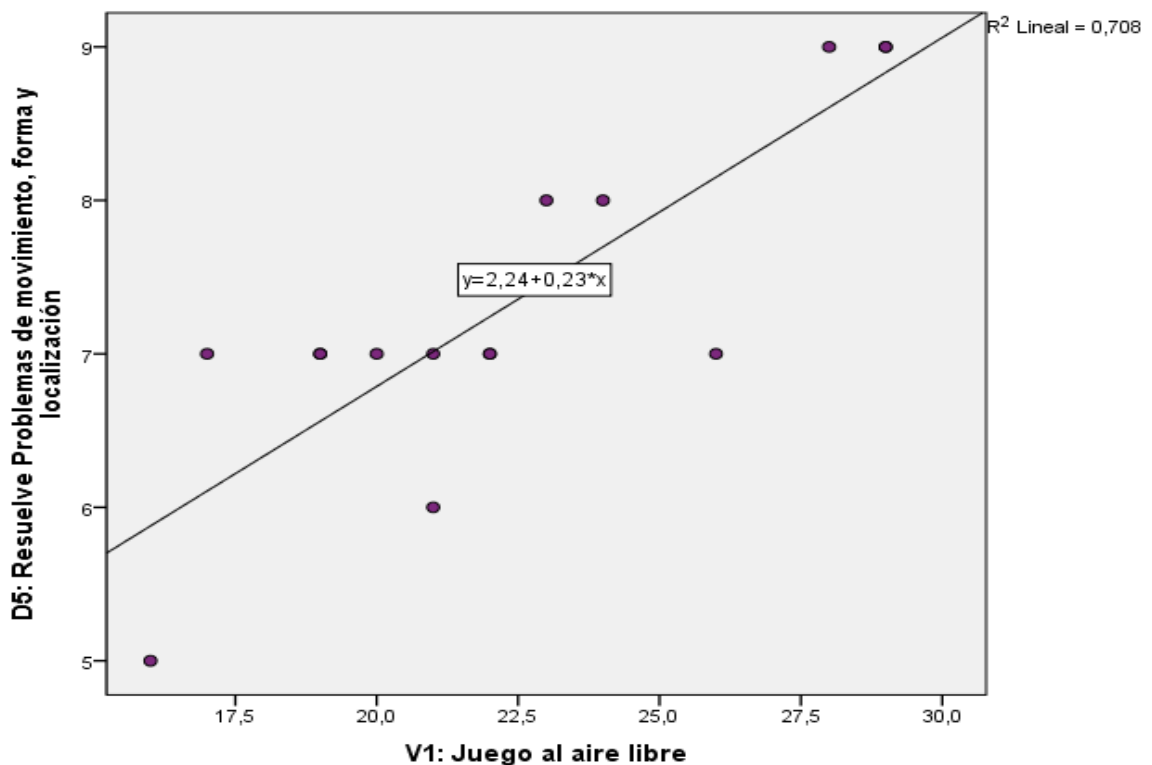
Tabla 11. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de movimiento, forma y localización.

		V1: Juego al aire libre	D5: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
V1	Correlación de Pearson	1	,841**
	Sig. (bilateral)		,000084
	N	15	15
D5	Correlación de Pearson	,841**	1
	Sig. (bilateral)	,000084	
	N	15	15

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Información obtenida de los niños de 5 años, IEI-1086-Lunar de Oro, 2021.

Gráfico 3. Relación entre el juego al aire libre y resuelve problemas de movimiento, forma y localización.



Fuente: Base de datos elaboración propia.

Interpretación: Según la tabla 11 y gráfico 3, se logra observar que la fuerza de correlación de Pearson fue de $r = 0,841$, considerado como una correlación fuerte y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000084 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, quien asevera que: El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

5.2. Análisis de resultados

Determinar si el juego al aire libre se relaciona con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.

En la investigación se trata de encontrar una relación significativa entre el juego al aire libre y el aprendizaje en matemática, área contemplada en educación inicial y en el currículo nacional. En el análisis se logra observar que la correlación de Pearson fue de $r = 0,807$ considerado como una correlación positiva fuerte. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000276 que, si se relacionan significativamente entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Resultado que tiene una similitud con otros estudios realizados y referidos a este tema como el de Soplin (2019), en su tesis “taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 18140, Chocta, Luya, 2019” tuvo como resultado en el postest, una mejora, del 35,7% avanzaron al nivel de motricidad normal y el 42,9% logran alcanzar el nivel de motricidad normal; demostrando que el desarrollo de talleres al aire libre, donde se prioriza el juego que permite movilizar las partes gruesas del cuerpo, permitieron mejorar de manera significativa. Esa resultado similar obtuvo Huallpa (2018), en su tesis “la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la institución educativa inicial privada chiki de la ciudad de puno en el año 2018” pudo demostrar con un 1,87 que en la prueba de hipótesis se acepta la hipótesis

alterna, por lo que se deduce que los juegos financieros influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad matemática.

Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad.

Una de las relaciones que se ha considerado para esta investigación es entre la primera variable juego al aire libre y la dimensión resuelve problemas de cantidad, teniendo como resultado de análisis estadístico de Pearson $r = 0,664$, el cual se consideraría como una correlación moderada y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,007 el cual confirmó que el juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. El investigador Lopez (2019) en su tesis titulado “Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa N° 125 angelitos de mama Ashu del distrito de chacas, provincia de asunción, Región Ancash, 2019”. Concluye que los talleres de los juegos didácticos en el desarrollo del nivel de pensamiento matemático en los niños de 5 años antes del taller tenían un nivel desfavorable. De la misma manera Gastelu & Gonzales (2017), en su trabajo de investigación denominado “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa Huaycán. Los resultados evidenciaron que los juegos didácticos sí influyen en el aprendizaje del área de Matemática, por tanto, generan motivación y mayor disponibilidad para

aprender contenidos y formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia y noción de número.

Establecer la relación entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización.

En base a los datos obtenidos los cuales se aplicaron a los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro, de 15 estudiantes entre niños y niñas, a los que se les aplicó los instrumentos de investigación que constaba de 16 items, los que fueron llenados por la investigadora responsable se logra obtener una fuerza de correlación de Pearson de 0,841, correlación fuerte y positiva. Siendo estadísticamente significativa a un nivel del 0,000084 el cual indica que: El juego al aire libre se relaciona significativamente con la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización en niños de cinco años. Otros resultados similares en una de sus variables de su investigación de Añamuro (2018), en su tesis “El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno” llega a la conclusión que existe influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor. De la misma forma Quispe (2017), en su trabajo de investigación “Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016” obtuvo los resultados de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de 69,1176; por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que existe una correlación positiva fuerte y significativa entre el juego al aire libre y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Se observa una correlación directamente proporcional, indicando que, al aplicar los juegos en los procesos de aprendizaje, esta última mejora.

También se ha hecho una correlación entre la primera variable: juego al aire libre y la dimensión de la segunda variable denominado, resuelve problemas de cantidad identificando la existencia de una correlación positiva y moderada, confirmando que existe una relación, entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Sin embargo, la correlación al ser moderado sigue siendo muy significativa.

Se concluye también que existe una correlación fuerte, positiva y significativa entre el juego al aire libre y la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021. Logrando determinar una relación altamente significativa, con una correlación positiva el que indica que es una correlación directamente proporcional y un coeficiente de correlación fuerte.

RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar trabajos de investigación de los juegos al aire libre en las zonas rurales y adaptarlos en las programaciones regionales, teniendo en cuenta que los juegos tienen una relación directamente proporcional con los aprendizajes en matemática.

En la parte de la planificación educativa se debe diversificar teniendo en cuenta el Currículo Nacional y los lineamientos educativos regionales, según su contexto de los estudiantes.

Se recomienda realizar las sesiones de cada actividad educativa para educación Inicial, incluyendo los juegos al aire libre, que permitan un aprendizaje significativo a los niños y niñas de 5 años, de manera divertida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfredo, W., & Quevedo, C. (2015). *The concept of sociability as a referent of historical analysis*. 23, 1832–1853.
- Aníbal Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. del R., Navas Franco, L. E., Mallqui Quisintuña, V. A., & Romero Frómata, E. (2017). Traditional games as motor stimulator in children whit Down syndrome. *Revista Cubana de Investigaciones Biomedicas*, 36(2), 1–11.
- Aportes De La Motricidad En La Enseñanza. (2011). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 7(2), 95–119.
- Araico Gómez, A. P. (2018). *Los proyectos de innovación y el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes*. April. papers2://publication/uuid/512EBCE8-D635-4348-A67D-22DD52988F4C
- Ardila, R. (2011). Inteligencia. ¿Qué Sabemos Y Qué Nos Falta Por Investigar? *Revista de La Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 35(134), 97–103.
- Area Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC - Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 13–28. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>
- Arévalo, J. (2016). *Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres , madres y / o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la Región Metropolitana*.
- Ballesteros Muñoz, M. (2012). Metodologías Pedagógicas ¿realmente las conocen los docentes de preescolar? *Universidad de La Sabana*.
- Causas, D. (2005). Definición de las variables , enfoque y tipo de investigación.

- Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)*, 1–11.
http://www.mecanicahn.com/personal/marcosmartinez/seminario1/los_pdf/1-Variables.pdf
- Cemades, I. (2008). Inmaculada Cemades: Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Desarrollo de La Creatividad En Educación Infantil*, 7–20.
[http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad y Sociedad.Desarrollo de la creatividad en Educacion Infantil.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad_y_Sociedad.Desarrollo_de_la_creatividad_en_Educacion_Infantil.pdf)
- De Souza, M., Posada, S., & Lucio, P. (2018). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Análisis*, 51(94), 159–179.
- Endara, C. y. (2015). *Discusión resultados*.
- García Gajardo, F., Fonseca Grandón, G., & Concha Gfell, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Actualidades Investigativas En Educación*, 15(3).
<https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>
- García, T. A. (2009). *El juego en educacion infantil*. 1–9.
- Gastelu, S. L., & Gonzales, D. P. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*.
- González, E. (2011). Educar en la afectividad. *Revista Digital Universitaria*, 510, 3–5. [http://www.suhttp://www.surgam.org/articulos/504/12 EDUCAR EN LA AFECTIVIDAD.pdf](http://www.suhttp://www.surgam.org/articulos/504/12_EDUCAR_EN_LA_AFECTIVIDAD.pdf)
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>. [http://www.ebooks7-](http://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443)

- 24.com.bd.univalle.edu.co/stage.aspx?il=&pg=&ed=%0Ahttps://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443.,
- Huallpa, R. (2016). *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 3, 954–971.
- Huallpa, R. (2018). La influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Chiki de la Ciudad de Puno en el año 2018. *Universidad Nacional Del Altiplano*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10988>
- Lopez Reyes, M. (2019). *Facultad De Educacion Y Humanidades: Vol. I* (Issue 120). http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUC UHUAYLA ESPINOZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mariella, M., Guevara, D. P., De, Z., Asesor, G., Roberto, M., Bellido, S., & Lima - Perú, G. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición Learning strategies. Definitions, classifications and measuring instruments. *Revista de Psicología Educativa / Journal of Educational Psychology*, 1(2), 193–213. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- MINEDU. (2019). *Informe de resultados para la institución educativa*. <http://umc.minedu.gob.pe/>
- MINEDU. (2016). *Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Ministerio de Educación de Venezuela. (2005). Educación Inicial Procesos Matemáticos. *Educación Inicial: Procesos Matemáticos Dirigido a Docentes y Otros Adultos Significativos Que Atienden Niños y Niñas Entre 0 y 6 Años*, 43. <https://www.unicef.org/educini6.pdf>
- Mota Ibáñez, N. (2018). El Juego Vocal En La Educación Infantil Y Primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 59. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Muñoz Silva, A. (2005). La Familia como contexto de desarrollo infantil: dimensiones de análisis relevantes para la intervención educativa y social. *Portularia: Revista de Trabajo Social*, 5, 147–163.
- Nebrija, G. C. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Campus Nebrija. *Global Campus Nebrija*, 134. <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *Cultura y Educación*, 8(1), 115–128. <https://doi.org/10.1174/113564096321273683>
- Pareja, I. D. U. (2010). Motricidad Infantil Y Desarrollo Humano. *Educación Física y Deporte*, 20(1), 91–95. <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/3393>
- Pecci, M. C., Horrero, T., López, M., & Mozos, A. (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. *El Juego Infantil y Su Metodología*, 29–50.
- Piaget, Vygotsky, B. (2010). Teorías de Piaget, Bruner y Vigotsky. *Formacion de Gran Alcance*, 1–7. <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO> 2

SEM 4_PIAGET BRUNER VIGOTSKY.pdf

- PISA. (2015). El Perú en PISA 2015. Informe nacional de resultados. *Oficina de Medición de La Calidad de Los Aprendizajes*, 1–192.
http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf
- Pr, G., Thurman, J., Gilwell, P., Herbert, B., Scouts, B., & Agust, J. M. (n.d.). *Juegos al aire libre Colección Gilcraft*. 1–51.
- Puebla, E. (2006). Teorías matemáticas, matemática aplicada y computación. *Ciencia Ergo Sum*, 13(1), 91–98.
- Quispe Cute, U. (2017). Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016. *Universidad Peruana Unión*, 1–93.
<http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/881>
- Quispe, U. (2018). *Universidad nacional del altiplano de puno*. 051, 363543.
- Rica, U. D. C., Rica, U. D. C., Pedro, S., Oca, M. De, Rica, C., & Montero, M. M. (2001). 44025210.
- Roca Jordy, S. C. (2000). Los Juegos que más funcionan. *Top 30 Diversión Asegurada*, 30, 1–9.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. 45.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Russell, B. (2010). *Lectura afectividad*. 16.
<https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/experimentales/psicologia1/Ps1/MD3/MD3->

L/LECTURA_AFECTIVIDAD.pdf

- Samuel, J. (2016). Inteligencia Emocional. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 4, 92. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i4.2727>
- Secadas Marcos, F. (1978). *Las definiciones del juego*.
- Soplin, C. (2019). Universidad nacional toribio rodríguez de mendoza de amazonas. *Caracterización de La Crianza de Cerdos de Traspatio En La Provincia de Chachapoyas, Amazonas, Perú*, 124. [http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1482/CHAPA GRANDEZ SALLY PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1482/CHAPA_Grandez_Sally_Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Teresa, M., Serrano, E., Educación, M., & Anáhuac, U. (2004). *Creatividad: Definiciones, Antecedentes Y Aportaciones*. 1–17.
- Varela, C., Ruíz, A., Larrinaga, M., Jaureguibeitia, M., Urizar, F., & Pérez, J. (1983). El juego en el desarrollo del niño. *Psiquis: Revista de Psiquiatría, Psicología Médica y Psicosomática*, 4(4), 37–46.
- Vázquez Cabrera, C. (2012). Programa de juegos recreativos para los estudiantes de educación básica de la escuela Isaac Maria Peña. *CUENCA: Universidad De Cuenca*, 0(0), 1–69. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>
- Young, M. E., & Fujimoto-Gómez, G. (2003). Desarrollo Infantil Temprano: lecciones de los programas no formales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1(1), 85–123.

Anexos

Anexo 1: Instrumento validado

Juez 1: Máximo, Laura Trujillo

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO AL AIRE LIBRE

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación del juego al aire libre								
1.	Se siente motivado por el inicio del juego al aire libre	X		X		X		
2.	Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia para el juego libre	X		X		X		
3.	Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego libre	X		X		X		
Dimensión 2: Ejecución del juego al aire libre								
4.	Participa activamente en el juego al aire libre.	X		X		X		
5.	Se socializa fácilmente con sus compañeros.	X		X		X		
6.	Comprende las consignas dadas por la Profesora.	X		X		X		
7.	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.	X		X		X		
Dimensión 3: Evalúa el juego al aire libre								
8.	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.	X		X		X		
9.	Resuelve dificultades que se presentan de forma asertiva.	X		X		X		
10.	Aplica lo aprendido durante el juego libre.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)
Aplicable después de corregir ()
No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

..... Lic. Máximo Laura Trujillo

DNI 02549191

Especialidad: Licenciado en Educación Inicial

Fecha: 30/05/2021

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA**

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad.								
1.	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño y color, realiza seriaciones por tamaño y por color hasta con cinco objetos.	X		X		X		
2.	Usa diversas expresiones sobre cantidad y peso. "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos"	X		X		X		
3.	Establece correspondencia uno a uno en números, colores y tamaño.	X		X		X		
Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.								
4.	Utiliza objetos de forma geometría como el cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	X		X		X		
5.	Utiliza objetos por seriación utilizando material concreto.	X		X		X		
6.	Establece objetos por su forma utilizando material concreto.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)
 Aplicable después de corregir ()
 No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

..... Lic. Máximo Laura Trujillo

DNI 02549191

Especialidad: Licenciado en Educación Inicial

Fecha: 30/05/2021



 Firma del experto

Pertinencia 1: El ítems corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítems, es conciso preciso y directo

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

Juez 2: Noemí, Quispe Ramos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO AL AIRE LIBRE

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación del juego al aire libre								
1.	Se siente motivado por el inicio del juego al aire libre	X		X		X		
2.	Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia para el juego libre	X		X		X		
3.	Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego libre	X		X		X		
Dimensión 2: Ejecución del juego al aire libre								
4.	Participa activamente en el juego al aire libre.	X		X		X		
5.	Se socializa fácilmente con sus compañeros.	X		X		X		
6.	Comprende las consignas dadas por la Profesora.	X		X		X		
7.	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.	X		X		X		
Dimensión 3: Evalúa el juego al aire libre								
8.	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.	X		X		X		
9.	Resuelve dificultades que se presentan de forma asertiva.	X		X		X		
10.	Aplica lo aprendido durante el juego libre.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)
 Aplicable después de corregir ()
 No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

.....*Noemí Quispe Ramos*.....

DNI *44367211*.....

Especialidad: *Licenciada en Educación Inicial*.....

Fecha: *29/05/2021*.....

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítems corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítems, es conciso preciso y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad.								
1.	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño y color, realiza seriaciones por tamaño y por color hasta con cinco objetos.	X		X		X		
2.	Usa diversas expresiones sobre cantidad y peso. "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos"	X		X		X		
3.	Establece correspondencia uno a uno en números, colores y tamaño.	X		X		X		
Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.								
4.	Utiliza objetos de forma geometría como el cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	X		X		X		
5.	Utiliza objetos por seriación utilizando material concreto.	X		X		X		
6.	Establece objetos por su forma utilizando material concreto.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)
 Aplicable después de corregir ()
 No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

..... Noemi Quispe Ramos

DNI 44367211

Especialidad: Licenciada en Educación Inicial

Fecha: 29/05/2021



Firma del experto

Pertinencia 1: El ítems corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítems, es conciso preciso y directo

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

Juez 3: Maria Elena, Laquise Quispe

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO AL AIRE LIBRE

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Planificación del juego al aire libre								
1.	Se siente motivado por el inicio del juego al aire libre	X		X		X		
2.	Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia para el juego libre	X		X		X		
3.	Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego libre	X		X		X		
Dimensión 2: Ejecución del juego al aire libre								
4.	Participa activamente en el juego al aire libre.	X		X		X		
5.	Se socializa fácilmente con sus compañeros.	X		X		X		
6.	Comprende las consignas dadas por la Profesora.	X		X		X		
7.	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.	X		X		X		
Dimensión 3: Evalúa el juego al aire libre								
8.	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.	X		X		X		
9.	Resuelve dificultades que se presentan de forma asertiva.	X		X		X		
10.	Aplica lo aprendido durante el juego libre.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

Lic. Maria Elena Laquise Quispe

DNI *01345393*

Especialidad: *Licenciada en Educación Inicial*

Fecha: *31/05/2021*

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítems corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítems, es conciso preciso y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA**

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad.								
1.	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño y color, realiza seriaciones por tamaño y por color hasta con cinco objetos.	X		X		X		
2.	Usa diversas expresiones sobre cantidad y peso. "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos"	X		X		X		
3.	Establece correspondencia uno a uno en números, colores y tamaño.	X		X		X		
Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.								
4.	Utiliza objetos de forma geometría como el cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	X		X		X		
5.	Utiliza objetos por seriación utilizando material concreto.	X		X		X		
6.	Establece objetos por su forma utilizando material concreto.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)
 Aplicable después de corregir ()
 No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

..... *Lic. Maria Elena Laguse Quispe*

DNI *01345393*

Especialidad: *Licenciada en Educación Inicial*

Fecha: *31/05/2023*



Firma del experto

Pertinencia 1: El ítems corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítems, es conciso preciso y directo

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

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGO AL AIRE LIBRE

Código del niño o niña: _____

Fecha: _____ Edad: _____

Siempre : 3

Casi Siempre : 2

A veces : 1

N°	Items	A veces (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
	Dimensión: Planificación del juego al aire libre			
01	Se siente motivado para el inicio del juego libre.			
02	Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia para el juego libre			
03	Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego libre			
	Dimensión: Ejecución del juego al aire libre			
04	Participa activamente en el juego al aire libre.			
05	Se socializa fácilmente con sus compañeros.			
06	Comprende las consignas dadas por la Profesora.			
07	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.			
	Dimensión: Evalúa el juego al aire libre			
08	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.			
09	Resuelve dificultades que se presentan de forma asertiva.			
10	Aplica lo aprendido durante el juego libre.			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA

Código del niño o niña: _____

Fecha: _____ Edad: _____

NIVEL DE EVALUACIÓN	INDICADORES	A veces (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño y color. Realiza seriaciones por tamaño y por color hasta con cinco objetos.			
	Usa diversas expresiones sobre cantidad y peso. “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”			
	Establece correspondencia uno a uno en números, colores y tamaño.			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Utiliza objetos de forma geometría como el cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.			
	Utiliza objetos por seriación utilizando material concreto.			
	Establece objetos por su forma utilizando material concreto.			

MINEDU, (2016) Programa Curricular de Educación Inicial, Lima - Perú recuperado de: www.minedu.gob.

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

Ananea, 10 de mayo 2021

Señora:
Prof. Fabiana Melania, Ticona Flores
Directora de la I.E.I. 1086 Lunar de Oro

Presente. -

De mi consideración:

Es un grato dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Soy estudiante **Ana Zuli, Ramos Chacón**, de la carrera profesional Educación Inicial, solicito me conceda la autorización para aplicar el instrumento del proyecto de investigación titulado “El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021”, en la Institución Educativa que acertadamente usted dirige y representa.

Por este motivo, mucho agradeceré brindarme las facilidades a fin de culminar satisfactoriamente la investigación, el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Ana Zuli, Ramos Chacón



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1086 – LUNAR DE ORO, DEL DISTRITO DE ANANEA PROVINCIA SAN ANTONIO DE PUTINA.

HACE CONSTAR:

Que, la Señora, **Ana Zuli, RAMOS CHACON**, con carta de presentación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, con fecha de 10 de mayo del presente año; ha realizado la aplicación del instrumento de investigación con niños y niñas de 5 años de manera virtual a consecuencia de la pandemia del COVID-19, concluyendo satisfactoriamente su trabajo.

Se le expide la constancia a solicitud de la interesada, para fines que estime conveniente.

Cerro Lunar, 02 de Julio 2021.



Anexo 3: Carta del consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, al investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula _____

_____ y es dirigido por _____

_____, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: _____

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará ____ minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del _____.

Si desea, también podrá escribir al correo _____

para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con

el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: _____

Fecha: _____

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____