



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE  
EN LOS SECTORES, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
CINCO AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 313, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2019.**

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

AUTORA

**FLORES MARCHENA, FIORELLA MAYBELLY**

**ORCID: 0000-0003-0479-6387**

ASESORA

**PÉREZ MORÁN, GRACIELA**

**ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Flores Marchena, Fiorella Maybelly

ORCID: 0000-0003-0479-6387

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 DEL JURADO Y ASESOR

---

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala

**Secretaria**

---

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

**Miembro**

---

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

**Presidente**

---

Dra. Graciela Pérez Morán

**Asesora**

## DEDICATORIA

A mi Redentor, a la Madre Santa y al Niño Jesús, por ayudarme a siempre salir victoriosa y permitirme continuar en este proceso constante de crecimiento.

### **A mis padres:**

Sara Marchena Castillo y Nilo Flores Alejos, por ser mis guías y alentar cada uno de mis sueños. Por brindarme la formación, que me ha permitido, afrontar de manera competente mi futuro personal y profesional.

### **A mis hermanos:**

Randal Flores Marchena y Alexandra Flores Marchena, porque han sido y seguirán siendo mi fortaleza en cada paso que doy en este largo proyecto llamado 'vida'.

## **AGRADECIMIENTO**

### **A mi abuela:**

Bonifacia Castillo Agreda, por cuidarme en su cobijo cuando era niña y abrazar mis logros, ahora que ya he emprendido vuelo.

### **A mis docentes:**

Por aportar en mi formación y brindarme consejos de mucho provecho, con el objetivo de mejorar personal y profesionalmente.

### **A mis amigos:**

Por acompañarme en aquellos días ajetreados, así también por compartir conmigo parte de su conocimiento y aprendizaje en la resolución de cada apartado de este trabajo.

## RESUMEN

La Hora del Juego Libre en los Sectores, en el nivel inicial, contribuye al logro de competencias integrales en los estudiantes, vinculadas al desarrollo de su capacidad comprensiva, reflexiva, crítica y expresiva. Es por ello que, para esta investigación se planteó como objetivo, determinar el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, del distrito de Chimbote, 2019. En la metodología se empleó el tipo descriptivo de la investigación, a un nivel cuantitativo, con diseño no experimental y con una sola variable de estudio. El tipo de muestreo fue el no probabilístico, con una muestra de 25 niños y niñas de cinco años del aula Científicos. La técnica empleada fue la observación; con su instrumento, la escala valorativa. Los principales resultados de la investigación indicaron que, en el primer momento, se identificó que el 52 % de los estudiantes se situó en un proceso de desarrollo; en tanto que, en el segundo momento, el 88%, se ubicó en un logro esperado de desarrollo; y en el tercer momento, el 52% logró un desarrollo en proceso. Se concluyó entonces que los estudiantes tienen un desarrollo en proceso de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los estudiantes de cinco años Científicos, de la Institución Educativa inicial N° 313.

**Palabras clave:** Desarrollo, juego, libre, momento, sectores.

## **ABSTRACT**

Free Play Hour in the Sectors, at an initial level, contributes to the achievement of comprehensive competencies in students, linked to the development of their comprehensive, reflective, critical and expressive capacity, as well as to their logical reasoning. That is why, for this research, the principal objective was to determine the development of Free Play Hour in the Sectors, in five-year-old boys and girls, of the initial Educational Institution No. 313, of the Chimbote district, 2019. In the methodology, was used the descriptive type of research, at a quantitative level, with a non-experimental design and with a single study variable. The type of sampling was non-probabilistic, with a sample of 25 five-year-old boys and girls from the Scientists classroom. The technique used was observation; with his instrument, the rating scale. The main results of the research indicate that, in the first moment, it was identified that 52% of the students are in a development process; while, in the second moment, 88% were located in an expected development achievement; and in the third moment, 52% achieved a development in process. It is concluded that the students have a development in process of the Hour of Free Play in the Sectors, in the students of five Scientific years, of the initial Educational Institution No. 313.

**Keyword:** Development, game, free, moment, sectors.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |      |
|--|------|
| 1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ..... | i    |
| 2. EQUIPO DE TRABAJO .....                   | ii   |
| 3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....   | iii  |
| 4. DEDICATORIA .....                         | iv   |
| 5. AGRADECIMIENTO .....                      | v    |
| 6. RESUMEN .....                             | vi   |
| 7. ABSTRACT.....                             | vii  |
| 8. CONTENIDO .....                           | viii |
| 9. ÍNDICE DE TABLAS .....                    | xiii |
| 10. ÍNDICE DE FIGURAS .....                  | x    |
| I. INTRODUCCIÓN.....                         | 1    |
| II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....           | 5    |
| 2.1. Antecedentes .....                      | 5    |
| 2.2.1. Antecedentes internacionales.....     | 5    |
| 2.2.2. Antecedentes nacionales.....          | 7    |
| 2.2.3. Antecedentes locales.....             | 10   |
| 2.2. Bases Teóricas.....                     | 12   |
| 2.2.1. El juego.....                         | 12   |
| 2.2.1.1. Definición .....                    | 12   |
| 2.2.1.2. Importancia .....                   | 13   |
| 2.2.1.3. Teorías del juego.....              | 14   |
| 2.2.1.4. Características .....               | 16   |
| 2.2.1.5. Beneficios .....                    | 17   |



|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.2. El juego en el ámbito educativo.....                           | 19        |
| 2.2.3. La Hora del Juego Libre en los Sectores .....                  | 21        |
| 2.2.3.1. Definición .....   | 22        |
| 2.2.3.2. Importancia .....  | 22        |
| 2.2.3.3. Metodología .....  | 25        |
| a). Primer momento .....  | 26        |
| b). Segundo momento.....  | 29        |
| c). Tercer momento .....  | 30        |
| 2.2.3.4. El rol del adulto.....                                       | 35        |
| 2.2.3.5. Los escenarios de juego .....                                | 37        |
| <b>III. METODOLOGÍA .....</b>   | <b>44</b> |
| 3.1. Diseño de la investigación.....                                  | 44        |
| 3.1.1. Tipo de investigación.....                                     | 44        |
| 3.1.2. Nivel de la investigación .....                                | 44        |
| 3.1.3. Diseño de la investigación.....                                | 45        |
| 3.2. Población y muestra .....  | 45        |
| 3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores ..... | 48        |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....            | 51        |
| 3.5. Plan de análisis .....   | 56        |
| 3.6. Matriz de consistencia .....                                     | 58        |
| 3.7. Principios éticos .....  | 59        |
| <b>IV. RESULTADOS.....</b>  | <b>62</b> |
| 4.1. Resultados .....   | 62        |
| 4.2. Análisis de resultados.....                                      | 65        |

|  |     |
|--|-----|
| V. CONCLUSIONES .....  | 76  |
| VI. RECOMENDACIONES .....  | 78  |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                     | 81  |
| ANEXOS.....  | 89  |
| Anexo 1: Instrumento de recolección de datos .....                   | 89  |
| Anexo 2: Validez del instrumento de recolección de datos .....       | 92  |
| Anexo 3: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos ..... | 118 |
| Anexo 4: Oficio de aceptación de aplicación .....                    | 121 |
| Anexo 5: Consentimiento Informado.....                               | 122 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |     |
|--|-----|
| Tabla 1 .....  | 46  |
| Estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 313     |     |
| Tabla 2 .....  | 47  |
| Estudiantes de cinco años Científicos de la Institución Educativa Inicial N° 313 |     |
| Tabla 3 .....  | 49  |
| Matriz de operacionalización de las variables                                    |     |
| Tabla 4 .....  | 53  |
| Baremo de la Investigación   |     |
| Tabla 5 .....  | 58  |
| Matriz de consistencia   |     |
| Tabla 6 .....  | 62  |
| Desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores         |     |
| Tabla 7 .....  | 63  |
| Desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores        |     |
| Tabla 8 .....  | 64  |
| Desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores         |     |
| Tabla 9 .....  | 116 |
| Matriz de evaluación del juicio de expertos                                      |     |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 .....   | 62 |
| Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.  |    |
| Figura 2 .....   | 63 |
| Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores. |    |
| Figura 3 .....   | 64 |
| Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.  |    |

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel nacional se han desarrollado diversas investigaciones sobre la Hora del Juego Libre en los Sectores, que dilucidan su realidad en los contextos de enseñanza-aprendizaje, como la publicación realizada por el Ministerio de Educación del Perú (2019), en donde se expresa la importancia de esta hora de juego para el logro de competencias en los niños y niñas del nivel inicial, y se manifiesta también que, a pesar de la inclusión de la propuesta metodológica para el desarrollo de esta hora de juego, todavía esta secuencia no se incorpora de forma efectiva o se desarrolla con poca regularidad, lo que conlleva a que los estudiantes pierdan oportunidades para el ejercicio de sus capacidades para el posterior desarrollo del pensamiento complejo. En las cifras especificadas en la guía, se describe que el 54% de estudiantes que no juega tiene un retardo en logro de habilidades de habla y escucha, relacionadas a la expresión de sus ideas, sensaciones y emociones; así también, el 48% de los educandos que no juega tiene un retraso en el desarrollo de su razonamiento lógico, así como para logro de procesos reflexivos sobre su aprendizaje; de igual forma, en el 45% de los estudiantes que no juegan se evidenció dificultades para el desarrollo de procesos de socialización, tanto como la interiorización de normas para una convivencia armónica (p.12).

A nivel regional, la Dirección Regional de Educación de Ancash (citado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020) manifestó que solo un 60% de los estudiantes era partícipe de forma efectiva del momento pedagógico que correspondía a la Hora del Juego Libre en los Sectores, lo que desencadenó en situaciones en las que los infantes presentaron dificultades para el desarrollo de su expresividad oral; así como, para la consecución de habilidades comunicativas, habilidades para la resolución de problemas; de igual forma, habilidades sociales, pues presentaron un retraso en el

proceso de interacción con sus pares y su entorno, además, dificultades en el desarrollo de valores que permiten su formación integral (p.62).

A nivel local, esta situación no es ajena a la Institución Educativa Inicial N° 313, ubicada en el distrito de Chimbote, en el año 2019, pues durante este espacio de tiempo, se evidenció que los estudiantes de cinco años, del aula Científicos, no eran partícipes de forma efectiva de esta metodología; lo que desencadenaba en que los educandos habían establecido un vínculo de este momento pedagógico como un tiempo en el que ellos podían disfrutar del juego libremente; es decir, sin una secuencia (sin restricciones), mientras esperaban a sus demás compañeros, lo que derivaba en que la desarrollaran sin considerar su participación para la planificación de la actividad de juego, así como para la identificación del aprendizaje logrado en su actividad de juego. De igual forma, para aquellos estudiantes que no eran partícipes de la actividad, esta hora se volvía en rutinaria y repetitiva, provocando el desinterés y aburrimiento de los infantes, además, su poca integración les dificultaba su interrelación, así también, su fluidez en la verbalización y comunicación de sus ideas, emociones y sensaciones. Además, en general, los niños y niñas manifestaron actitudes en las que no respetaban a sus compañeros de la actividad, tampoco desarrollaban el sentido del orden y término de las actividades.

Es por ello que se formuló la interrogante vinculada a: ¿Cuál es el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, del distrito de Chimbote, 2019?, y se formuló la presente investigación con el principal objetivo de determinar el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, del distrito de Chimbote, 2019.

Para la investigación se trazaron tres objetivos específicos: identificar el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019; así también, identificar el desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019 e identificar el desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.

En relación a lo anterior, esta investigación justificó su importancia, desde el aspecto teórico, porque fue elaborada para brindar conocimientos teóricos sobre la Hora del Juego Libre en los Sectores; además, se constituye como antecedente para futuras investigaciones. Así también, desde el aspecto práctico, permitió conocer el estado actual del desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019. Finalmente, desde el aspecto metodológico resultó relevante, porque contó con métodos, técnicas e instrumentos, así como, con resultados que tuvieron su fundamento en el método científico, de tal modo que son válidos y confiables.

Por otro lado, sobre la metodología se empleó el tipo descriptivo de la investigación, a un nivel cuantitativo y de diseño no experimental-descriptivo, con una sola variable de estudio. El tipo de muestreo empleado fue el no probabilístico, con una muestra de 25 niños y niñas de cinco años, del aula Científicos. La técnica empleada para la recopilación de información fue la observación, cuyo instrumento fue la escala valorativa ordinal, la misma que ha sido validada a través de un juicio de expertos y

forma parte de una investigación precedente. Dado que el enfoque de la investigación es cuantitativo se empleó la estadística descriptiva para el procesamiento de los datos recopilados, los mismos que se efectuaron en el programa Microsoft Excel, versión 2016.

Los principales resultados de la investigación indicaron que, en el primer momento, el 52% de los estudiantes se encontró en un proceso de desarrollo de este momento; en tanto que, en el segundo momento, el 88%, alcanzó un desarrollo ubicado en logro esperado y, finalmente, en el tercer momento, el 52% de la muestra se situó en un proceso de desarrollo de este momento.

En ese sentido, la investigación concluyó que los estudiantes tienen un desarrollo en proceso de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los estudiantes de cinco años Científicos, de la Institución Educativa inicial N° 313.



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes:

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales:

En Colombia, Ruiz y Velasco (2018) llevaron a cabo la investigación: “El juego libre y el desarrollo de la oralidad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela, Sede Mariano Ospina Pérez”. Este estudio tuvo como objetivo general, determinar la influencia del juego libre para desarrollar la oralidad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela, Sede Mariano Ospina Pérez. Por tal motivo, para el desarrollo de la investigación se empleó el tipo descriptivo, nivel cuantitativo y de diseño descriptivo simple, considerando a la observación como técnica de recopilación de información y su correspondiente instrumento, la guía de observación. La muestra comprendió a 40 estudiantes, de los cuales fueron 22 niños y 18 niñas. La muestra fue elegida por mediante un muestreo no probabilístico. En ese sentido, la conclusión del estudio reveló que el juego libre desarrolló la oralidad en los estudiantes, pues los infantes requieren de propicios espacios para su desarrollo y mucho bienestar tanto físico como emocional, para favorecer su comunicación, ya sea con sus pares, como con su docente.

En Ecuador, Parra (2017) elaboró una investigación titulada: “El juego libre y su incidencia en el aprendizaje vivencial, en los niños y niñas de tres y cuatro años del Centro de Educación Inicial Bilingüe Nuestras Islas Encantadas, del Cantón, Quito, provincia de Pichincha”, en donde se propuso,

como objetivo general determinar la influencia del juego libre en el aprendizaje vivencial, en los niños y niñas de tres y cuatro años de la referida institución. Por tal motivo, para el desarrollo de la investigación se empleó el tipo descriptivo, de nivel cuantitativo, de diseño descriptivo-correlacional; y la población muestral estudiada fue de 60 estudiantes y 3 docentes de la referida institución. La muestra fue elegida mediante un muestreo de tipo no probabilístico. Además, la técnica utilizada, para la recopilación de datos, en ambos grupos, fue la encuesta, con su correspondiente instrumento, el cuestionario. La conclusión de la investigación es determinante al afirmar que el juego libre incide significativamente en el aprendizaje vivencial, razón por la cual posibilita su integración, a través de la forma comunicacional más conocida por el niño o niña, que es el juego.

En Ecuador, González (2016) presentó su investigación titulada: “El juego libre para el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar, de la Institución Educativa Ángel Polibio Chávez, 2015”. La investigación tuvo como objetivo fundamental determinar el aporte del juego libre para el desarrollo social de los niños y niñas, de la Institución Educativa Ángel Polibio Chávez. Para su desarrollo se empleó el estudio de tipo descriptivo, de nivel cuantitativo y de diseño descriptivo-correlacional. La población muestral estuvo conformada por los 25 estudiantes, de la edad de cuatro años, de la institución en mención. A su vez, la técnica empleada en la investigación fue la observación y el instrumento, la lista de cotejo. Finalmente, se concluyó que el juego libre incide significativamente en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales:**

En Lima, Guevara (2019) en su tesis denominada: “El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial del Callao”, que fue realizada en la Universidad San Ignacio de Loyola, planteó como objetivo general determinar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial del Callao. Por tal motivo, para el desarrollo de la investigación se empleó el tipo descriptivo, de nivel cuantitativo y de diseño descriptivo-correlacional. Asimismo, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y se aplicó la lista de cotejo como instrumento y de igual forma, se empleó la evaluación del lenguaje oral (ELO). Por otro lado, sobre los participantes de la investigación estos fueron designados por una muestra no probabilística, en cuanto a que se tomó como unidad de análisis a los 60 niños y niñas de cinco años de las aulas ‘Honestidad’ del turno mañana y del aula ‘Puntualidad’ del turno tarde. Finalmente, luego del procesamiento de la información, las investigadoras llegaron a la conclusión que existe una influencia significativa entre el juego libre en los sectores y el lenguaje oral, porque a través del juego libre en los sectores los niños interactúan con sus pares, realizando intercambios comunicativos y logrando mejorar su expresión y construcción de significados.

En Cusco, Flores (2018), en su investigación realizada para la Universidad César Vallejo y denominada: “El juego libre en los sectores para desarrollar la autoestima en los estudiantes de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 210 – La Cantuta – Cusco”, planteó como objetivo primordial, determinar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la autoestima en los estudiantes de cuatro y cinco años de la institución mencionada. Para la ejecución, se empleó el tipo explicativo de la investigación, de nivel cuantitativo y de diseño pre experimental. Sobre la población muestral, esta estuvo conformada por 47 estudiantes de cuatro y cinco años, de la institución. La muestra fue de tipo no probabilístico. En torno a la técnica empleada esta fue la observación, con la lista de cotejo como instrumento, así también, se empleó el cuestionario EDINA. La conclusión de la investigación demuestra que el juego libre en los sectores desarrolla significativamente la autoestima.

En Lima, Sandoval (2017) desarrolló la investigación titulada: “La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 053- ‘Santa Rosita’, Santa Anita, 2016”. Esta investigación, que fue realizada en la Universidad César Vallejo y tuvo como objetivo general, determinar el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de cinco años de la referida institución. Para tal fin, la metodología empleada, para la recolección de información, fue de tipo descriptivo, de nivel cuantitativo y de diseño descriptivo simple. A su vez, la técnica puesta en marcha fue la observación y se utilizó como instrumento de evaluación a la lista de cotejo. En tanto que, la muestra estuvo

conformada por 30 estudiantes, de cinco años, elegidos a través del muestreo probabilístico. La investigación concluyó que los estudiantes se encuentran en un nivel de proceso, en el dominio de la hora del juego libre en los sectores.

En Lima, Otero (2015), en su investigación denominada: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 349 – Palao”, formuló como objetivo principal el determinar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de cinco años, de la institución en mención. Es necesario mencionar que esta tesis se desarrolló en la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Por otro lado, sobre la misma, es preciso destacar que para su elaboración se empleó la metodología de tipo explicativa, de nivel cuantitativo y de diseño pre experimental. En tanto que, se utilizó la técnica de la observación y la lista de cotejo como instrumento. A su vez, la población estuvo conformada por 131 estudiantes y la muestra, por 98 estudiantes, seleccionados mediante el muestreo probabilístico estratificado. Entonces, en los resultados de la investigación, luego de la aplicación de quince sesiones de aprendizaje, en el que se empleaba la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, se determinó la influencia significativa del juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades comunicativas, pues esta hora es un espacio de tiempo que permite que el estudiante desarrolle un proceso comunicativo tanto con sus compañeros, como con las cosas, consigo mismo y con el entorno en el que se desenvuelve, incluso el autor pone énfasis en la necesidad de que los educadores organicen

adecuadamente los espacios y materiales, de tal modo que le ofrezcan posibilidades más amplias para la adquisición de aprendizajes.

### **2.1.3. Antecedentes locales:**

En una investigación realizada en la Universidad Privada San Pedro, Cañari (2018) con su tesis titulada: “El juego libre en los sectores desarrolla la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular ‘El Nazareno’, del distrito de Nuevo Chimbote”, planteó como objetivo general, determinar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la referida institución. Por tal motivo, para la ejecución se empleó el tipo explicativo de la investigación, el nivel cuantitativo y el diseño pre experimental. En tanto que, la población muestral estuvo compuesta por 30 niños y niñas de cuatro años de esta casa de estudios, elegidos mediante el muestreo no probabilístico. Ahora bien, para la recolección de información sobre ambas variables, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento, se eligió a la ficha de observación. Finalmente, la investigación concluyó que el juego libre desarrolla significativamente la creatividad lúdica, incluso según la correlación de Spearman, a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de creatividad lúdica.

En la Universidad Nacional del Santa, Vásquez (2016), desarrolló la tesis titulada: “El juego libre en sectores para mejorar la expresión oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rayitos de luz N° 1678, Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, 2016”. El objetivo principal de la

investigación fue determinar la influencia del trabajo en sectores para mejorar la expresión oral en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa ‘Rayitos de Luz’ N° 1678, en Nuevo Chimbote, 2016. Para el desarrollo metodológico se empleó el tipo explicativo de la investigación, de nivel cuantitativo y de diseño pre experimental. La técnica empleada para la recolección de datos fue la observación y su correspondiente instrumento, la guía de observación. La muestra comprendió a los 51 niños y niñas del referido plantel y estos fueron elegidos a través del muestreo de tipo no probabilístico. La conclusión de la investigación es determinante en cuanto a que el juego libre en sectores mejoró la expresión oral en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Rayitos de luz N° 1678.

En la Universidad Nacional del Santa, Valverde (2015) publicó la tesis denominada: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial - Nuevo Chimbote, 2014”. En esta investigación se propuso identificar la relación del juego libre en los sectores y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños del segundo ciclo del Nivel Inicial de las Instituciones Educativas Inicial de Garatea. Es a razón de ello que, para el desarrollo metodológico de la investigación se empleó el tipo descriptivo, nivel cuantitativo y de diseño descriptivo-correlacional. La población muestral de la presente investigación estuvo conformada por 30 docentes del segundo ciclo del nivel inicial, de las instituciones educativas públicas de Garatea, del distrito de Nuevo Chimbote. Las docentes fueron elegidas a través del muestreo probabilístico estratificado. La técnica empleada para la recopilación de información fue la

encuesta, y el instrumento, el cuestionario. La conclusión de la investigación determina que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de las inteligencias múltiples.

## **2.2. Bases Teóricas:**

### **2.2.1. El juego:**

#### **2.2.1.1. Definición:**

Remitiéndonos a la literatura sobre el juego, Piaget (citado por Gutiérrez, 2017) manifestaba que el juego es el medio placentero que emplean los niños para interactuar con el entorno y aprender en el ejercicio de acción sobre este, pues favorece la resolución de conflictos del conocimiento, a partir del descubrimiento y manipulación espontánea (pp. 7-8).

Camargo, Mora, Plazas y Ortiz (2016) explicaban que, el juego es parte de la naturaleza del niño, que favorece la exteriorización de sus intereses, necesidades y emociones, y posibilita, por tanto, su aprendizaje; en un espacio temporal determinado; por tal motivo, se debe disponer de los recursos, materiales y espacios propios para su adecuada realización (p.2).

Gallardo y Gallardo (2018) resumen que el juego es el medio de comunicación más elemental que tiene el niño y que se determina por sus componentes intrínsecos, en un entorno placentero, y aunque este va variando en cuanto al proceso evolutivo del infante, facilita la adquisición de diversos aprendizajes, tanto cognitivos, motores, sociales y afectivos, que marcarán el camino para el desarrollo integral del niño (p.43).



En definitiva, el juego es una actividad que se desarrolla en un espacio temporal determinado, que propicia el ejercicio de la libertad plena del niño, de tal modo que sea él quien elija cómo desea llevarlo a cabo, el espacio, los recursos y materiales que empleará. Este momento le permite el logro de aprendizajes cognitivos, emocionales, de socialización, motrices, entre otros, que van a la par de su madurez evolutiva, y se relaciona con la interacción que establezca con su entorno.

#### **2.2.1.2. Importancia:**

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019) manifiesta que la etapa infantil es la más importante del ser humano, pues propicia las vías para el desarrollo de capacidades, habilidades y aptitudes que permitirán su desenvolvimiento futuro y en ese sentido resume la importancia del juego, debido a que este desarrolla competencias y capacidades, ya sean cognitivas, sociales, afectivas y motrices, debido a que es el conector de una experiencia innata con una experiencia nueva, que derivará en aprendizaje.

Sobre el juego, Zapata (citado por Meneses y Monge, setiembre, 2017) expresa que jugar es la base para la formación del infante, pues los niños aprenden y se comunican con el mundo a través del movimiento y esta es la característica esencial de esta actividad. Cita, además, el aporte del juego al desarrollo del pensamiento, la percepción, la memoria, el lenguaje y el establecimiento de los procesos de sinapsis necesarios para el aprendizaje. Refiere que lo anterior se sustenta en el hecho que desde que nacemos

hasta la edad de 8 años desarrollamos alrededor del 80% de nuestros aprendizajes particulares y que estos se vinculan directamente a nuestra acción de juego.

Entonces, el juego resulta imprescindible para la infancia, no solo porque es la forma comunicativa más primaria que reconoce el ser humano, sino por los múltiples beneficios que el desarrollo de esta actividad aporta para la formación integral del niño, y que tienen que ver con aprendizajes internos, como aquellos que tienen manifestación en su entorno y le permitirán una adecuada actuación.

### **2.2.1.3. Teorías del juego:**

Existen múltiples teorías en torno al juego, pues, en su época, cada planteamiento elaborado por un autor o autora recopilaba sus estudios efectuados, con el propósito de intentar explicar este fenómeno, que incluso ha sido descrito en estadios evolutivos, y que los mismos marcan una variación en relación al tiempo en que se desarrolla en el ser humano.

Desde esta perspectiva, para el presente estudio emplearemos el aporte elaborado por Peñalver (2017, p.13), quien recoge los estudios de dos de los más importantes teóricos en relación al juego. Estos estudios serán descritos a continuación:

#### **a). Teoría del desarrollo cognitivo:**

Jean Piaget precisaba que el desarrollo del juego guarda estrecha vinculación con el proceso de maduración del infante. El autor ponía

en que el infante desarrolla sus conocimientos, a través de estadios y se apoya en el juego como un instrumento natural de interacción para el descubrimiento de su entorno (Gallardo y Gallardo, 2018).

De esta manera propone cuatro estadios del aprendizaje. El primer estadio abarca desde el nacimiento, hasta que el niño cumple los dos años de edad, y en este predomina la interacción a través de la sensorio-motricidad; es decir, el niño obtiene información de aquello que le rodea, a través de su manipulación mediante el juego; por tal motivo, este puede ser repetitivo. En tanto que, el segundo estadio comprende desde los dos hasta los seis años de edad, y se vincula a que los conocimientos adquiridos a través de la experiencia directa, son trasladados a otros entornos, mediante el juego simbólicamente individual. Asimismo, el tercer estadio abarca desde los siete años hasta los doce años y ya en esta etapa, el niño desarrolla un juego, pero con reglas sencillas de seguir, a fin de que este se desarrolle de forma armónica. Finalmente, la última etapa, se logra en los años posteriores, y se mantiene el juego con reglas, con la distinción de que ahora suelen ser más complejas (Peñalver, 2017).

b). Teoría sociocultural del juego:

Esta teoría fue desarrollada por Lev Vygotski, en el año 1980. Surge de la idea que poseía el autor en torno a que el ser humano es un ser social por naturaleza; razón por la cual, siempre forma parte de una cultura, en la que se intercambia signos. En tal sentido, en su proceso

de desarrollo emplea como mediador de permanencia cultural, al juego; con su instrumento, la comunicación (Peñalver, 2017).

Lo anterior guarda relación a que el autor establece el proceso de desarrollo del conocimiento a través de tres zonas. A la primera se le denomina Zona de Desarrollo Real y en esta se halla el niño con los conocimientos hasta ese entonces adquiridos, y con el deseo de interiorizar otros nuevos; luego, en la siguiente zona llamada Próxima, es que el niño, a través del juego como mediación, va logrando aquel nuevo conocimiento que desea alcanzar; para finalmente, en la Zona de Desarrollo Potencial conseguirlo (Peñalver, 2017).

#### **2.2.1.4. Características:**

Sobre las características del juego, Enriz (noviembre, 2017) nos dice que es un fenómeno antropológico, porque ha estado presente, desde siempre, en todas las civilizaciones, y en las mismas ha tenido diversas connotaciones, aunque, sin lugar a dudas, siempre ha surgido como una necesidad natural de comunicación y socialización (p.94).

Por su parte, Borja (citado por Guevara, 2019), nos dice que el juego es una actividad libre y espontánea, motivo por el cual produce satisfacción. Así también, plantea que es un medio de aprendizaje, porque desarrolla competencias y capacidades importantes para el futuro del infante, situándolo en procesos constantes de interacción, tanto con su 'yo', como con su entorno (p.15).

Otero (2015) agrega que el juego además de ser libre y espontáneo, es voluntario, porque es el infante quien acepta el momento para sumergirse en este espacio de entero placer, además, propone y accede libremente a las reglas que le son propias y que permiten una adecuada actuación de sus participantes (p.27).

Peñalver (2017) sostiene que el juego es evolutivo; es decir, va cambiando en relación a los intereses del niño, que guardan vinculación directa con la edad en la que este se encuentre, aunque es una actividad que preferentemente se desarrolla en los primeros años de vida (p.8).

En definitiva, las características más relevantes en torno al juego, es que este es un fenómeno que siempre tiene lugar en todas las generaciones, motivo por el cual es, desde siempre, la forma de comunicación más primigenia que posee y sobre el que amplía sus horizontes del conocimiento. A razón de lo anterior, dado que forma parte de su naturaleza, la acción de juego es un momento de placer, que se sitúa en un espacio de tiempo, con una estructuración que le permite desarrollarse adecuadamente y en el que confluyen aprendizajes no solo motrices, sino también cognitivos, sociales y culturales, que aportan al futuro desarrollo integral del infante.

#### **2.2.1.5. Beneficios:**

Gálvez y Rodríguez (2015) expresan que el juego congrega múltiples procesos que posibilitan el desarrollo integral del infante; por tal motivo, para una mejor comprensión de los mismos, precisan cuatro ámbitos de

acción. En ese sentido, el primer ámbito guarda relación con el aporte educativo y se sustenta en que durante el juego se produce una sinapsis en el sistema nervioso del niño, lo que favorece su desarrollo cognitivo; así también, la acción misma del juego contribuye en el incremento de sus procesos atencionales, también marca la pauta para la formación futura de su sentido reflexivo debido a que el infante desarrolla problemas y los resuelve durante este momento. De igual forma desarrolla su capacidad creativa, imaginación e inteligencia pues en su relación con el entorno, el niño va descubriéndose y, por tanto, descubriendo sus posibilidades.

Por otro lado, el segundo ámbito abarca el aspecto emocional, pues durante el juego el niño exterioriza sus emociones y sensaciones, sin necesidad de hacer uso del lenguaje oral (Gálvez y Rodríguez, 2015).

Ahora bien, el ámbito social en el juego se configura porque el hombre es un ser eminentemente social y, como tal, siempre está en constante interacción con sus pares y su entorno, y esto se manifiesta claramente durante el juego, pues si bien puede realizarse individualmente, es esa característica social lo que motiva a la integración de más participantes (Gálvez y Rodríguez, 2015).

Meneses y Monge (setiembre, 2017) refieren que el juego aporta al desarrollo sociocultural del niño, pues este no solo interactúa con sus pares y entorno, así como expresa sus aprendizajes culturales, sino que va interiorizando también códigos sociales que son necesarios para una convivencia armónica, pues estos tienen lugar en la actividad (p.115).

Finalmente, pero no menos importante, Gálvez y Rodríguez (2015) nos hablan del ámbito físico que se desarrolla en el juego, pues los niños van mejorando sus habilidades motrices, tanto finas como gruesas, también, mejoran su equilibrio, su coordinación dinámica general, su coordinación segmentaria y su coordinación alternada de miembros superiores e inferiores, pero también descubren y desarrollan otras habilidades relacionadas al conocimiento de su cuerpo.

En resumen, la inclusión del juego para el desarrollo del infante, es de suma importancia pues este abarca diversos ámbitos de aprendizaje, no solo cognitivo, sino también, emocional, social, cultural, motriz, entre otros, que posibilitan la adecuada actuación futura del ser humano, lo que la hace imprescindible para un desarrollo positivo.

### **2.2.2. El juego en el ámbito educativo:**

Sarlé (citado por Guevara, 2019) expresa que el juego es la actividad regidora de la infancia, motivo por el cual resulta fundamental como sustento de la praxis pedagógica, sobre todo, en el nivel educativo inicial. Ello a razón de que el juego es un medio propicio para la interacción del infante y su entorno, tanto como la comprensión del mismo, lo que le posibilita ampliar sus horizontes del conocimiento, así como el desarrollo de su autonomía, iniciativa, creatividad, entre otras capacidades y competencias, que le permitirán un desenvolvimiento adecuado en su contexto (p. 20).

En ese sentido, sobre el aporte de la naturalidad del juego, para su inclusión en los contextos de enseñanza-aprendizaje, el Ministerio de Educación del Perú, mediante la Programación Curricular de Educación Inicial, ha considerado el juego como principio, pues con este se asegura que el infante posea las condiciones que le permitan su desarrollo, siempre que estos guarden vinculación con su etapa madurativa; por tal motivo, se privilegia el juego, el descubrimiento y la exploración, como fuentes primordiales de aprendizajes (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.14).

En la Programación Curricular de Educación Inicial, de nuestro país se ha considerado al juego libre como principio de la educación, en los primeros dos niveles, en relación a que el niño requiere condiciones para su desarrollo y que estos guarden relación con la etapa madurativa en la que se encuentran, por lo que se privilegia el juego, el descubrimiento y la exploración, como fuentes primordiales del aprendizaje (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.21).

En torno al principio del juego libre, este se caracteriza por ser una actividad libre y que produce placer, por no estar dirigida desde el exterior, sino que, por el contrario, se motiva y sustenta en los deseos del niño; por tal razón, le permite actuar con naturalidad, tomar decisiones, asumir roles, así como establecer y negociar las condiciones de juego. Es por ello que el juego en los niños y niñas desarrolla muchas competencias, que posteriormente le permitirán actuar adecuadamente en su entorno (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.21).



### **2.2.3. La Hora del Juego Libre en los Sectores:**

En ese sentido, considerando la importancia que posee el tiempo, en los contextos escolares, la entidad educativa de nuestro país ha dividido la jornada en espacios de tiempo; a los que ha denominado ‘momentos pedagógicos’, a fin de maximizar las oportunidades de aprovechamiento del juego y el movimiento y las acciones que se deriven de estos, para el aprendizaje de los estudiantes (Ministerio de Educación del Perú, 2017, p.18).

Para la comprensión de este momento, como parte de la jornada pedagógica, es necesario mencionar que el Ministerio de Educación del Perú (2017) define que una jornada escolar comprende el conjunto de actividades que de manera estructurada y siguiendo, como tal, una secuencia, se suscitan de forma regular en el contexto de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades, en las que interactúan tanto el docente como el estudiante, favorecen el desarrollo de aprendizajes (p.17).

Tal y como se ha precisado, uno de los momentos que se desarrollan dentro de la jornada escolar, es la hora del juego libre en los sectores, incluida por su importancia fundamental en correspondencia con la naturaleza de juego en la infancia, así también, por su relevancia para la consecución de diversos aprendizajes en los estudiantes, vinculados, al desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas, sociales, motrices, y otros que resulten de este proceso (Robles, 2017, p. 28).

### **2.2.3.1. Definición:**

Desde el año 2009, como parte de las reformas educativas, se consideró el desarrollo de una hora de juego libre en los sectores, en los centros educativos de nivel inicial, que se realiza en el primer momento de la jornada escolar y es de cumplimiento obligatorio; con las características de libertad, otorgadas al infante, propias de su naturaleza, y con una organización, recursos y materiales que permitan obtener el máximo provecho de esta actividad (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.25).

Se debe poner énfasis en que se trata de un espacio de tiempo de un máximo de 60 minutos en el que los niños y niñas juegan libremente en los sectores, previamente planificados, diseñados e implementados en el entorno pedagógico, por el docente, quien ha recopilado las necesidades e intereses de sus estudiantes. Vale mencionar que esta actividad no se constituye como un tiempo de espera, pues posee una secuencia metodológica que propicia la participación de la totalidad del grupo estudiantil, razón por la cual solo puede ser puesta en marcha en cuanto los estudiantes se encuentren reunidos en el aula (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.25).

### **2.2.3.2. Importancia:**

Desde la perspectiva de Guevara (2019) la incorporación del juego libre en los sectores, en el nivel inicial de educación, guarda estrecha vinculación a que este momento ofrece la oportunidad para que el estudiante desarrolle aprendizajes sustentados en un enfoque dinamizador

y activo, y que retoma el juego como elemento primordial de interacción y aprendizaje, en la primera infancia (p.19).

Por su parte, El Ministerio de Educación del Perú (2019) resume que, la realización del juego libre, en el nivel educativo inicial, cobra sentido dado que motiva el desarrollo del juego simbólico, en correspondencia a las características en que este se ejecute, pues el niño le otorga valor al conjunto de juguetes y materiales distribuidos en los distintos sectores y a razón de ello es que en un proceso progresivo se produce la construcción de su pensamiento y sus aprendizajes (p.25).

En tal sentido, la Dirección Regional de Educación de Apurímac (2018, p.10) manifiesta que la hora del juego libre en los sectores es importante porque aporta a las distintas áreas del aprendizaje: Comunicación, Matemática, Personal Social, Psicomotricidad y Ciencia y Tecnología.

En relación al área de Comunicación, el niño incrementa su vocabulario, expresividad, comprensión oral, tanto como lectora, producción textual y su apreciación artística; debido a que el infante se ve inmerso en actividades en las que emula situaciones que concibe de la realidad y, por tal motivo, se apropia de los juguetes y materiales que posee, y los manifiesta cuando emplea verbos, para luego ser acompañados de construcciones más complejas del lenguaje. La acción anterior derivará en repercusiones positivas en la lectura y posterior escritura, pues para la comprensión de lo que lee, el niño también desarrollará un proceso de abstracción, que claramente pone de manifiesto en la acción de juego, al

momento en que traslada aspectos que son parte de su realidad y los concretiza en sus juguetes y materiales. De igual forma, el niño va mejorando su comprensión lectora, pues en el juego establece y asume normas y roles, en un proceso reflexivo sobre la finalidad misma que tendrá la actividad (DRE Apurímac, 2018, p.10).

Por otro lado, en el área de Matemática, durante las situaciones de juego, el niño interactúa con su entorno y poco a poco va interiorizando las diversas características que poseen los objetos que forman parte de su realidad, para luego clasificarlos, agruparlos u ordenarlos, en consideración a la característica que elija y lo que propicia el desarrollo de sus nociones sobre cantidad. Así también, el infante establece relaciones, ya sea de tiempo, tomando como referencia al presente y lo expresa; con el espacio físico en el que se encuentra y otras formas más complejas que guardan relación con su maduración (DRE Apurímac, 2018, p.11).

Sobre las competencias que corresponden al área de Personal Social y que plantean la construcción de la identidad del infante, es innegable que a través del juego que realiza, el niño poco a poco va desarrollando su autonomía; de igual forma, no solo manifiesta sus emociones, durante la socialización con sus pares, sino que también las autorregula (DRE Apurímac, 2018, p.11).

Así también, la Dirección Regional de Educación de Apurímac (2018) expresa que el juego libre en los sectores despierta la curiosidad e imaginación del niño y la niña, que es un elemento clave para el posterior

desarrollo de competencias correspondientes al área de Ciencia y Tecnología, pues la misma se sustenta en un enfoque de indagación, que marcan la pauta para desarrollar procesos más complejos que tienen que ver, propiamente, con la ciencia y tecnología.

También, se debe agregar que el juego libre en los sectores también desarrolla aspectos motrices, tanto finos como gruesos, en situaciones en las que el niño ejercita su habilidad óculo-manual, tanto como la coordinación dinámica general, coordinación segmentada y coordinación alternada, entre otros aspectos físicos que le son propios a la actividad (Santamaría y Santamaría, 2016, p.34).

En resumen, este momento pedagógico tiene importancia para la promoción de distintas capacidades del infante, ya sean del pensamiento, afectivas y de socialización, como de motricidad, la mismas que articuladas posibilitarán su actuación futura adecuada.

### **2.2.3.3. Metodología:**

El Ministerio de Educación del Perú (2019) explica que la metodología de esta hora se divide en tres momentos y los participantes recaen en la figura del docente y la figura del estudiante. Es el docente aquel que ofrece las oportunidades para que el estudiante logre su máximo desenvolvimiento. En relación a la secuencia, el primer momento se vincula a la organización y planificación de la actividad de juego; en tanto que, en el segundo momento se desarrolla, propiamente, la acción de juego; y, finalmente, en el tercer momento se produce la socialización del proceso de juego (p.26).

En relación a esta secuencia metodológica, el desarrollo de tres momentos específicos, tienen vinculación directa con el inicio, desarrollo y término de la actividad y que serán descritos a continuación:

a). Primer momento:

Esta etapa marca el principio de este momento pedagógico, pues el docente junto con los estudiantes elaboran un plan de juego, en el que se recoge información sobre los intereses de juego y sectores, tanto como los juguetes y materiales de la preferencia de los educandos, así como los compañeros de la actividad; para, posteriormente, organizar la acción mediante la distribución de los estudiantes en el sector que eligieron, con las consideraciones de los juguetes y materiales de los que dispondrá, así como el establecimiento de las normas para una convivencia armónica y el espacio de tiempo en el que desplegará la acción (Otero, 2015, p.22).

El Ministerio de Educación (2019) precisa que en este momento confluyen dos procesos claramente identificables: la planificación y organización de la actividad de juego y que son flexibles en cuanto a la forma de ejecución, pero no en cuanto a su estructura (p.26).

– Planificación:

En este proceso, los estudiantes idean un plan sobre la actividad de juego y se anticipan a lo que requerirán para llevarlo a cabo de forma armónica. Este proceso no tardará más de diez

minutos. Y en cuanto a su ejecución, se debe mencionar que se inicia con una asamblea, en la que se integra a la totalidad de estudiantes. A continuación, la docente dialogará con los estudiantes para identificar sus intereses de juego, los juguetes y materiales que les gustaría emplear, así como los compañeros con los que les gustaría participar, también habrá aquellos niños a los que les guste jugar solos. Por otro lado, de forma conjunta, se establecerán los acuerdos para una convivencia armónica, además del tiempo y el espacio físico del que pondrán disponer para desarrollar las acciones de juego (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.27).

Al respecto, Franco (como se cita en Otero, 2015) precisa que este proceso es importante porque permite al niño establecer vínculos entre aquello que desea con aquello que pone en marcha, lo cual lo prepara para el desarrollo de habilidades vinculadas a la toma de decisiones mayores; así también interioriza las nociones de tiempo, al anticiparse a lo que realizará en el juego. Además, y lo más fundamental es que, el niño comprende el valor de su opinión y la expresa, pero también reconoce el valor de la opinión de los demás, por lo que desarrolla su sentido de escucha, para un trabajo cooperativo (pp.22-33).

Bravo, Muñoz y Pacheco (2015) agregan que este momento además de ser importante por su implicancia en cuanto a la construcción del pensamiento, es necesario en cuanto la formación de la identidad y sociabilidad del infante, pues pone en valor su opinión sobre aquello que le agrada, pero también se establecen las condiciones para que el juego se desarrolle de forma positiva, y en relación a ello, comprende el valor del respeto hacia la diversidad de opiniones, aunque no necesariamente estas se correspondan con los intereses propios (p.40).

– Organización:

En este proceso, el infante elige el sector que será escenario de su juego, a fin de que luego pueda situarse en él; así también decide los juguetes y materiales que empleará para la actividad, tanto como los compañeros que participarán en ella, en un proceso de correspondencia de intereses; sin embargo, es necesario mencionar que existirán sectores con mayor o menor cantidad de estudiantes y será el docente quien propiciará la participación de todos los estudiantes, y estos, a su vez, resolverán decisiones personales, pero también grupales (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.29).

La etapa de organización implica la toma de decisiones, pues, tal y como lo expresa Guevara (2019), es establecer una



correspondencia entre aquello que se desea con aquello que finalmente se realizará para lograr el objetivo propio y, si es en conjunto, para conseguir los objetivos comunes, y en relación al último se hace necesaria la predisposición de cada uno de los integrantes para relacionarse y participar de una colectividad, indistintamente del ámbito en el que se encuentren, pero resolviendo detalles para lograr la meta (p.24).

b). Segundo momento:

Este momento constituye la etapa central de esta secuencia metodológica, pues se desarrolla el juego libre; es decir, corresponde su ejecución, que no debe ser mayor de 35 minutos. En este momento los niños ponen su plan en acción; por tal motivo, en cuanto los estudiantes están dispuestos en los sectores que escogieron, ya sea en grupo o de forma individual, inician su actividad lúdica. Vale mencionar que los proyectos de juego que los niños desarrollen tienen vinculación directa con su proceso de maduración, y, por tanto, es flexible, por ello no es de sorprenderse que en ciertas ocasiones el juego puede tener una dinámica activa, mientras que, en otros, se estancará, pero, siempre, en todos los casos, el docente debe procurar condiciones para que su ejecución sea positiva (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p. 30).

En ese sentido, durante estos minutos los niños negocian el juego que desarrollarán, los roles que asumirán, si es que forman parte de un grupo; así como los juguetes y materiales que utilizarán, además del

espacio con el que contarán; por ello es importante el rol de atención que debe brindar el docente, sin alterar el proceso de juego y siempre dispuesto a integrarse, si es que el alumno o los alumnos lo solicitan (Guevara, 2019, p.25).

Por su parte, el Ministerio de Educación del Perú (2019) manifiesta que en consideración a que la participación del docente surgirá por iniciativa de los estudiantes, esta estará enfocada a profundizar la actividad que realizan, a fin de maximizar las condiciones necesarias para el desarrollo de la imaginación y creatividad de los estudiantes (p.31).

Finalmente, es preciso mencionar que, así como es relevante el desarrollo de la actividad, también resulta fundamental anticipar al niño, en un lapso no menor de diez minutos, que esta actividad se culminará, pues ello permitirá que también finalicen su historia, desarrollando así sensaciones de satisfacción, que luego serán trasladadas a su futura realidad (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.31).

c). Tercer momento:

Es la etapa final de esta secuencia metodológica y se vincula directamente a la reflexión sobre el juego que desarrollaron los estudiantes, con el propósito de que relacionen esta actividad con procesos cognitivos más profundos y estimulen, por tanto, la construcción de su pensamiento complejo.

– Socialización:

La socialización constituye un proceso relevante sobre el juego; por tal motivo, el Ministerio de Educación del Perú (2019) propicia este momento, para que los educandos manifiesten sus experiencias sobre lo que jugaron, la participación que tuvieron en el juego; es decir, el rol que asumieron, los participantes de la actividad, además de las emociones que este les generó, así como otras experiencias que les gustaría compartir y que se vinculen a la actividad. Cabe mencionar que, para este breve tiempo, la docente reunirá a los estudiantes, en asamblea, y propiciará las condiciones para la comunicación, desarrollando capacidades de habla y escucha en los infantes.

En relación a lo anterior, la Organización de los Estados Iberoamericanos (2017) explica que, los niños y los adultos tienen necesidad de comunicarse, por eso, haciendo uso del lenguaje manifiestan sus experiencias sobre las distintas actividades que realizan, así también, reflexionan y establecen razonamientos básicos. Estos procesos son inherentes en el ser humano y le permiten establecer una conexión relacional de sus nuevos aprendizajes con las estructuras mentales que posee hasta ese momento, a fin de modificarlas (p.5).

– Representación:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) sustenta que la inclusión de este proceso responde a la importancia que posee la atención a esa necesidad que tiene el niño por exteriorizar sus emociones, razón por la cual emplea lenguajes que le resultan placenteros (p.10).

En ese sentido, la entidad rectora de la educación, en nuestro país, describe que en este momento los estudiantes, por libre elección, ya sea de forma individual o agrupados, representarán la experiencia que más les agradó o que mejor recuerdan sobre su actividad de juego, y para ello emplearán el lenguaje de su preferencia, que puede ser: la palabra, la pintura, el dibujo u otros. Esta actividad no demandará mucho tiempo, además, los lenguajes que se empleen partirán de la iniciativa del estudiante, por tanto, pueden variar. Finalmente, la docente otorgará unos minutos para que los estudiantes expresen lo que representaron y la importancia que tiene para ellos (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.32).

Bruner y Decroly (citado por Guevara, 2019) sostenían que la representación es el traslado, que realiza un individuo, de un conjunto de sucesos, a lenguajes, que domina, que pueden ser: la palabra, imágenes o signos, con el propósito de posibilitar su permanencia en la estructura cognitiva. Esta actividad es un

proceso profundo que implica la apropiación de la experiencia, para luego manifestarla mediante pequeñas realidades concretas, que propician el desarrollo de procesos más complejos vinculados al fomento de la autonomía, la creatividad, la comunicación, la reflexión, el sentido crítico y la construcción del pensamiento (p.27).

– Metacognición:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) menciona que este proceso comprende un diálogo, que los niños desarrollan, guiados por la docente, en torno a los aprendizajes de la actividad lúdica. Este es un espacio de enriquecimiento mutuo, pues los infantes expresan lo que jugaron, estrategias de juego que emplearon, las experiencias nuevas que identificaron y cómo resolvieron las dificultades que se presentaron. Es necesario mencionar que este proceso reflexivo tiene relación directa con el grado de maduración en la que se sitúa el estudiante, lo que le permitirá construcciones más elaboradas del pensamiento; por tal motivo, es posible que los niños de cinco años de edad desarrollen este proceso sin mayores dificultades (p. 33).

En relación a este apartado, Nelson y Narens (citado por Otero, 2015) refieren que la metacognición es la evaluación que hacen los seres humanos sobre sus procesos de aprendizaje o aquellos que impliquen la puesta en marcha de sus capacidades

cognitivas, con el propósito de integrar estos nuevos conocimientos a sus estructuras mentales, mediante la evocación de sus experiencias; es decir, este es un proceso sistemático que tiene influencia en la recuperación de las informaciones de nuestra memoria, para reflexionar sobre ellas e identificar los aprendizajes oportunos que nos han ofrecido y que servirán para nuestro desarrollo integral; en tal sentido, durante este proceso, que forma parte de esta secuencia metodológica, los estudiantes realizan un proceso reflexivo de su actividad de juego, con el propósito de identificar logros y dificultades y en función de ello, lograr aprendizajes.

– Orden:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que este momento, abarca aspectos más allá del desarrollo de un hábito, pues también simboliza una cualidad emocional para el niño, porque le brinda la oportunidad de culminar su experiencia, y, por tanto, sus emociones. Es necesario mencionar que el tiempo no debe sobrepasar de los diez minutos (p.34).

Esta es la etapa final y está referida a que los estudiantes tomen un espacio de tiempo para volver a colocar, en su lugar, todos aquellos juguetes y materiales que emplearon. Al respecto, Guevara (2019) manifiesta que este proceso guarda correspondencia con la interiorización del valor del orden, como

elemento fundamental para el desarrollo de hábitos de limpieza e higiene, importante en las distintas circunstancias que emprenderá en un futuro el ser humano, en su interacción con sus pares, pues le permitirá una adecuada convivencia (p.26).

Sin embargo, para Tatsumi (citado por Flores, 2018) resume que este proceso breve que desarrollan los estudiantes marca la pauta para el desarrollo de capacidades, que van mucho más allá del orden propio de los elementos en determinados lugares, pues en él confluye una triada básica de la vida, que guarda relación con: la correcta manipulación y apropiación de los objetos, la convivencia armónica y la participación activa en las situaciones retadoras de la vida. El primero cobra sentido, porque durante el orden de sus objetos, el niño se apropia de los sentimientos que este pudiera haber desplegado en él; en tanto que, el segundo elemento, se vincula a la comprensión, que poco a poco, el infante desarrolla en torno a la importancia de saber seguir instrucciones para poder convivir plenamente; y, finalmente, el tercer elemento, tiene sentido con la relevancia de involucrarse en las distintas actividades que son parte de la vida misma.

#### **2.2.3.4. El rol del adulto:**

El docente al ser el que mediador del aprendizaje del alumno tiene una función específica al momento del juego en los sectores, por lo que orienta durante el proceso de la planificación de la actividad de juego, incluso en

el momento en el que los alumnos se encuentran en el mismo y en la actividad de reflexión sobre el ejercicio de la acción de juego, en consideración a que se constituye como un observador de las acciones que realizan los educandos.

Una de las labores que hace el docente es preparar los escenarios de juego, que propiamente, son los sectores. Es importante mencionar que estos sectores tienen un proceso que permiten su implementación (MINEDU, 2019, p.36). Si bien, se generan a partir de las expectativas y necesidades de los estudiantes, es el docente quien se encuentra durante todo el proceso, desde la planeación hasta la colocación de los juegos y materiales que se necesiten para el mismo, de aquella forma, logra identificar que la estructura planteada se cumpla, a fin de generar el aprendizaje esperado.

En el rol del docente, es necesario que sea un observador en toda la hora del juego libre, aunque existan ratos donde se deba involucrar (MINEDU, 2019). Si es el que el docente asume su rol de observación posibilitará que los alumnos jueguen de manera independiente, podrá ver, entonces, sus necesidades dentro de aquel sector en el que se desenvuelven, por lo que va a poder deducir los pro y contras que pueden haber dentro de la estructura del sector realizado. Además, podrá identificar directamente los progresos y dificultades en el aprendizaje de los estudiantes (p.36).

En relación a lo anterior, las observaciones que hace el docente deben ser registradas en algo en físico. El Ministerio de Educación del Perú (2019) manifiesta que: “Se debe registrar la actividad de juego de los estudiantes,



tal y como se observan, sin interpretaciones. Este registro se hará en el cuaderno de campo u otro instrumento que el docente considere pertinente” (p. 37).

En relación a que el docente sea un observador activo, este ofrece un acompañamiento y soporte al momento en el que el alumno se encuentra en los sectores. Debe estar dispuesto a ayudar y estar presente cuando el alumno lo requiera. Asimismo, el registro de estas observaciones, permitirán un mejor análisis de la acción de juego y los materiales y juguetes dispuestos para el mismo, con el propósito de realizar mejoras y adecuaciones, en correspondencia con las características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

#### **2.2.3.5. Los escenarios de juego:**

El escenario, dentro del juego, es el espacio que rodea al alumno o los alumnos en el contexto en el que se desenvuelven, siendo este un lugar esencial para esta hora del juego libre; por tal motivo, debe contener las mejores opciones en cuanto a su construcción física, juguetes y materiales; de tal manera que el niño se desarrolle de acuerdo a su nivel y le ofrezca las oportunidades para lograr competencias que le permitan un desenvolvimiento adecuado en el futuro (MINEDU, 2019, p.37).

Cabe resaltar que el escenario está conformado por dos grandes aspectos: el primero, los espacios, y el segundo, los juguetes y materiales, ambos en relación a una estructura que mejor se adapte a los requerimientos de los alumnos para su aprendizaje autónomo y eficaz. Vale precisar que estos

espacios pueden ir modificándose y adaptándose en el transcurrir del año escolar (MINEDU, 2019, p. 37).

Sobre los espacios se debe tener en cuenta que estos son los sectores donde los niños estarán involucrados con el accionar de materiales, objetos y/o juguetes (MINEDU, 2019, p.37). Además, serán los mismos estudiantes quienes pueden elegir qué desean tener en los espacios, debido a que ellos son los que estarán relacionados de forma directa con todo lo que se encuentre ahí.

En ese sentido, se proponen ocho sectores para el alumno, estos, de nombre referencial, ya que pueden ser cambiados si es que así se requiera (MINEDU, 2019, p.37); sin embargo, cada uno guarda un concepto en relación a lo que se desea enseñar y, por tanto, de las competencias que permitirá adquirir en el educando.

– Sector del hogar y familia:

En este sector se recrean los espacios del hogar del infante, ya sea: el dormitorio, la cocina y/o la sala y durante la actividad de juego, el estudiante asumirá roles relacionados con los personajes de su familia, manifestando alguna respuesta directa en la admiración que siente por alguno de sus familiares (MINEDU, 2019, p. 39).

Vale precisar que este sector se enriquecerá en la medida en que existan materiales necesarios para el juego, ya sean los

instrumentos de la cocina o sala, como la propia inmobiliaria que existe en aquel ámbito. Es importante recalcar que estos materiales se crean a partir de implementos que no generen daños y, por tanto, sean de fácil manipulación.

– Sector de la tienda/bodega/mercado:

Los niños se relacionan con lo que tienen cerca de sus hogares, ya sea una tienda, bodega, mercado o supermercado, es así como cada uno identifica cosas que tienen al alcance y que se encuentran en cada uno de los lugares mencionados, esto les hace recordar diferentes vivencias para los juegos de roles (MINEDU, 2019, p.40).

Para su implementación es pertinente que la docente haga preguntas referentes a lo que entienden o conocen que existe dentro de estos establecimientos y en función de ello, articular un trabajo con los padres de familia para poder agenciarse de materiales. Estos materiales deben ser reales, de tal modo, que permitan la apropiación de la experiencia (MINEDU, 2019, p. 40).

– Sector de la peluquería:

El niño reconoce el sector de la peluquería por ser un lugar que ha frecuentado de la mano de sus padres, de tal modo que conoce la actividad que se realiza y las cosas que pueden venderse ahí.

El Ministerio de Educación del Perú (2019), con el fin de que este sector coincida con la realidad o la replique de forma parcial, plantea que, en cuanto a su implementación se pueden colocar: “Tijeras (de plástico), envases de champú, acondicionador, cepillos, revistas y dinero” (p. 41).

– Sector del restaurante:

En este sector se recreará un restaurante, de tal forma que, se dispondrá de un mobiliario, así también, se contará con cubiertos y utensilios que se asemejen a esta realidad.

El Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que en este sector se lograrán desarrollar habilidades sociales y lingüísticas, como parte del aprendizaje del niño. El desarrollo de las habilidades sociales tiene sentido, debido a que, en este sector, los estudiantes interactúan con sus pares, y establecen las condiciones para llevar una convivencia en armonía, y sobre todo aprenden a resolver los conflictos que se generen por medio de la negociación. En ese sentido, se comunican a través del lenguaje, ya sea verbal como corporal y en ambos casos los articulan de tal forma que el mensaje que el estudiante desee transmitir sea comprensible (p. 42).

– Sector de teatro y títeres:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que en este sector se dispone su implementación con materiales y juegos,

desde títeres, muñecos, disfraces, telas, escenografías, así como un teatrino y todo aquel elemento que el docente considere apropiado para el desarrollo de la creatividad e imaginación de historias y situaciones en sus educandos (p.43).

La entidad rectora de la educación manifiesta que este sector suele ser de mucho agrado para los estudiantes, porque además de reforzar su desarrollo lingüístico, también fortalecen autoestima y autonomía, al desenvolverse en el teatrino, que se convierte en el escenario de todas sus creaciones (MINEDU, 2019, p.43).

– Sector de construcción:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que las personas nacen con un deseo inherente de construir; es decir, desde edades tempranas buscan la forma de realizar construcciones, ya sea por medio de juegos que les otorgan sus padres o con distintos objetos que puedan tener a su alcance. Esta actividad que, poco a poco se va perfeccionando permite el desarrollo de aprendizajes más complejos, porque integran al estudiante en procesos metacognitivos, que derivarán en articulaciones más elaboradas (p.44).

Los elementos y materiales que podemos encontrar en este sector son: bloques de construcción, tubos, pegamento, tijeras, goma, juegos de piezas para encajar, carritos de madera y

diversos instrumentos que se den en el sector (MINEDU, 2019, p. 44). Es importante mencionar que los materiales tienen correspondencia con la edad que posee el grupo estudiantil, tanto como con sus intereses y necesidades de aprendizaje.

– Juegos en miniatura:

Como su propio nombre lo dice, los instrumentos que se utilizan dentro de este sector son todos los relacionados a miniaturas, desde animales, personajes, vehículos, comidas o todo aquel material que ellos puedan imaginar o encontrar para el desarrollo de sus historias de juego, pero siempre a menor escala (MINEDU, 2019, p.45).

Este sector tiene como objetivo prioritario potenciar el juego simbólico, pues los estudiantes otorgarán significados a estas miniaturas, al momento del juego, lo que favorecerá el desarrollo de su imaginación y otras habilidades como las comunicativas y sociales, debido a que el infante tendrá el deseo de compartir la experiencia de creación (MINEDU, 2019, p. 45)

– Sector de música:

El Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que el sector de música genera que los niños se desenvuelvan creando sonidos, ya sea mediante algún instrumento u otro material que sirva para el fin, en consideración a la creatividad del estudiante (p. 46).

La base de la incorporación de este sector se sustenta en que toda expresión de música está dada a partir de un sentimiento o emoción, y los niños desde el vientre han estado conectados a un ritmo, y claro ejemplo de ello han sido los latidos de la madre. Entonces, en el ambiente de clases, los primeros sonidos que ellos generan siempre tienen que ver con sus emociones, por ello es que habrá: sonidos fuertes, bajos, agudos o graves, según cómo se encuentre el alumno. Todos los sonidos además de expresar sus emociones, en el lenguaje que más conocen los educandos, permiten también la construcción de significados, válidos para posteriores aprendizajes (MINEDU, 2019, p.46).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño de la investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación:**

Se empleó el tipo descriptivo de la investigación, pues permitió la medición de la realidad de la variable, desde la observación de sus hechos y aspectos claves que forman parte de la investigación, tal y como lo expresa Domínguez (2019, p.48). Con razón a lo expuesto se empleó este tipo de investigación, en consideración a que el objetivo del presente fue la descripción del desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, a partir de sus dimensiones: primer momento, segundo momento y tercer momento.

##### **3.1.2. Nivel de la investigación:**

En este estudio se aplicó el nivel cuantitativo de la investigación, pues se realizó el análisis de la variable mediante el procesamiento estadístico, que permitió la presentación de tablas, gráficos e interpretación y a partir de ellos se establecieron los resultados de la investigación (Domínguez, 2019, p.51). Ello tuvo sustento en la presente investigación, porque se cuantificaron las descripciones realizadas de cada dimensión que formaba parte del desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2020, lo que posibilitó la construcción de tablas, gráficos e interpretación, que posteriormente dieron sustento a los resultados de la investigación.

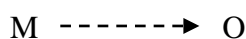


### 3.1.3. Diseño de la investigación:

Para este estudio se empleó un diseño de investigación del tipo no experimental – descriptivo, dado que no se manipuló la variable al ser de tipo observable. En relación a ello, Domínguez (2019) explicó que, en este diseño de la investigación, el investigador no interviene; es decir, solo recopila datos sin modificar o alterar el desarrollo de la variable de estudio (p.54).

En ese sentido, el diseño de la investigación se sustentó, por cuanto se realizó una observación externa, pero minuciosa del desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, lo que permitió que los resultados expresaran claramente la naturaleza de la variable en estudio.

Este diseño se grafica de la siguiente manera:



Donde:

M: Muestra de estudio.

O: Observación de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

### 3.2. Población y muestra

La población para este estudio estuvo constituida por 72 alumnos de cinco años de edad, que representó a todos aquellos estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 313, distribuidos en 03 aulas, debido a que presentaban características comunes que se podrían generalizar para las demás aulas de la misma edad. Vale precisar que, “la población es el conjunto finito de personas, objetos o

elementos que presentan características comunes” (Fernández, Hernández, y Baptista, 2016, p. 69).

A continuación, se presenta una tabla que especifica las aulas y cantidades de alumnos que formaron parte de esta población:

*TABLA 1* Estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 313.

| <b>Institución Educativa</b>         | <b>Edad</b>   | <b>Sección</b> | <b>Estudiantes</b> |              | <b>Total</b> |
|--------------------------------------|---------------|----------------|--------------------|--------------|--------------|
|                                      |               |                | <b>Niños</b>       | <b>Niñas</b> |              |
| Institución Educativa Inicial N° 313 | <b>5 años</b> | Científicos    | 11                 | 14           | 25           |
|                                      |               | Obedientes     | 11                 | 12           | 23           |
|                                      |               | Talentosos     | 12                 | 12           | 24           |
|                                      |               | <b>Total</b>   | <b>34</b>          | <b>38</b>    | <b>72</b>    |

**Fuente:** Nómina de matrícula de la Institución Educativa Inicial N° 313, 2019.

Así también, la muestra estuvo conformada por un total de 25 niños y niñas del aula de cinco años Científicos de la Institución Educativa Inicial N° 313. Vale precisar que la muestra “es un subconjunto o subgrupo fielmente representativo de las características de la población, y se selecciona con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población” (Fernández, Hernández, y Baptista, 2016, p.72).

En ese sentido, es necesario clarificar que para elegir la muestra se aplicó la técnica del muestreo no probabilístico, el cual está determinado por las preferencias, intenciones o tomas de decisiones del investigador, según su criterio.

Para determinar la muestra se estableció como:

**Criterios de inclusión:**

- Estudiantes del aula de cinco años Científicos de la Institución Educativa Inicial N° 313.
- Estudiantes que asistían regularmente a clases.

**Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que no asistían regularmente a clases.

Sobre ello, entonces es importante mencionar que la muestra estuvo comprendida por estudiantes de cinco años del aula Científicos, elegidos bajo el criterio de asistencia regular a clases. A continuación, se presenta una tabla de la muestra:

*TABLA 2* Estudiantes de cinco años Científicos de la Institución Educativa Inicial N° 313.

| <b>Institución Educativa</b>         | <b>Edad</b>   | <b>Sección</b> | <b>Estudiantes</b> |              | <b>Total</b> |
|--------------------------------------|---------------|----------------|--------------------|--------------|--------------|
|                                      |               |                | <b>Niños</b>       | <b>Niñas</b> |              |
| Institución Educativa Inicial N° 313 | <b>5 años</b> | Científicos    | 11                 | 14           | 25           |
|                                      |               |                | <b>Total</b>       |              | <b>25</b>    |

**Fuente:** Nómina de matrícula de la Institución Educativa Inicial N° 313, 2019.

### **3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

#### **3.3.1. Variable: La Hora del Juego Libre en los Sectores**

Es una hora de tiempo en donde los niños juegan en los sectores del aula, previamente planificados, diseñados e implementados por el docente, quien ha recopilado las necesidades e intereses de sus estudiantes. Esta actividad se desarrolla como primer momento pedagógico y no se constituye como un tiempo de espera, pues posee una secuencia metodológica que propicia la participación de la totalidad del grupo estudiantil (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.25).

TABLA 3 Matriz de operacionalización de las variables.

| Variable                                | Definición Operacional   | Dimensiones   | Indicadores   | Instrumento                | Escala de calificación |                   |
|---|--|---|---|----------------------------|------------------------|-------------------|
| LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES | Es una hora de tiempo en donde los niños juegan en los sectores del aula, previamente planificados, diseñados e implementados por el docente, quien ha recopilado las necesidades e intereses de sus estudiantes. Esta actividad se desarrolla como primer momento pedagógico y no se constituye como un tiempo de espera, pues posee una secuencia metodológica que propicia la participación de la totalidad del grupo estudiantil (MINEDU, 2019, p.25). | Primer momento de la hora del juego libre en los sectores.  | El estudiante participa en el momento en que la docente organiza la actividad.  | Escala valorativa ordinal. | En Inicio              |                   |
|   |  |   | El estudiante expresa sus preferencias e intenciones de juego, define el sector de su preferencia, que juguetes usará y como los usará. |                            |                        |                   |
|   |  |   | El estudiante define con quien o quienes se asocia para jugar.  |                            |                        |                   |
|   |  |   | El estudiante respeta los turnos de participación de sus congéneres.  |                            |                        |                   |
|   |  | Segundo momento de la hora del juego libre en los sectores. | El estudiante participa en el establecimiento de las normas y tiempo de juego.  |                            | En proceso             |                   |
|   |  |   | El estudiante desarrolla sus ideas expresadas en la planificación.  |                            |                        | En logro esperado |
|   |  |   | El estudiante negocia con otros estudiantes respecto al uso de los materiales y roles a representar en los juegos.                      |                            |                        |                   |
|   |  | Tercer momento de la hora del juego libre en los sectores.  | El estudiante solicita apoyo a la docente, solo cuando lo requiere.   |                            | En logro destacado     |                   |
|   |  |   | El estudiante participa verbalizando sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante la situación de juego.                       |                            |                        |                   |
|   |  |   | El estudiante respeta los turnos de participación.  |                            |                        |                   |
|   |  |   | El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.   |                            |                        |                   |

El estudiante representa de manera individual o grupal lo realizado durante la actividad.

El estudiante identifica y expresa las experiencias y aprendizajes interiorizados durante la hora del juego libre en los sectores.

El estudiante ordena los materiales del sector donde realizó la actividad.

---

**Fuente:** Creación propia.

### **3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos**

La técnica que se empleó para la investigación fue la observación y la escala valorativa ordinal, como su instrumento. Es importante mencionar que, las técnicas e instrumentos de recolección de datos permitieron obtener información sistematizada, es decir, organizada, jerarquizada, válida y confiable de la variable de estudio, con el propósito de procesarlo a través de métodos estadísticos.

#### **3.4.1. Técnica de recolección de datos: Observación**

En esta investigación se empleó la técnica de la observación, que consistió en, como su propio nombre lo dice, observar el comportamiento de la variable y, por tanto, no intervenir en él (Fernández, Hernández, y Baptista, 2016, p. 85). Con razón a lo expuesto, la investigadora, observó el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años Científicos. Esta observación se vinculó a los momentos en que se distribuía esta hora de juego: primer momento, segundo momento y tercer momento, y en función de ello, la investigadora realizó las descripciones observables correspondientes, las mismas que fueron recopiladas en el instrumento.

#### **3.4.2. Instrumento de recolección de datos: Escala valorativa ordinal**

En cuanto al instrumento, se empleó una escala valorativa ordinal, que comprendió criterios específicos de las dimensiones que correspondieron a la variable de estudio y a partir de él se establecieron ítems con puntuaciones graduales que permitieron identificar cómo se desarrolló la muestra (Fernández, Hernández, y Baptista, 2016, p. 95).

Vale precisar que la escala valorativa empleada fue adaptada de la versión realizada por Flores (2018), como parte de su investigación, la misma que comprendía un total de quince ítems.

Entonces, en relación a la presente investigación, se aplicó una escala valorativa ordinal acorde con la realidad problemática de los niños y niñas de cinco años Científicos de la Institución Educativa Inicial N° 313 y en correspondencia con el objetivo que sustentó este estudio.

Vale precisar que, este instrumento tuvo por finalidad la recopilación de información del desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores. Por tanto, su aplicación fue de forma individual y en un tiempo que no superó la hora. Además, el instrumento fue diseñado para estudiantes que forman parte del II ciclo de la Educación Inicial; es decir, educandos de tres a cinco años de edad. Asimismo, para la aplicación del instrumento no se requirió de materiales específicos, sino que, por el contrario, solo comprendió la observación del desenvolvimiento de los estudiantes en esta hora de juego.

El instrumento contó con un total de 33 ítems, distribuidos en tres dimensiones. La primera dimensión contó con ocho ítems y se vincularon al primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores; en tanto que, la segunda dimensión contó con un total de ocho ítems y correspondían al segundo momento de esta hora de juego; y finalmente, la tercera dimensión contó con un total de diecisiete.

Para la primera dimensión los ítems estuvieron vinculados a la participación de los estudiantes en el proceso de organización de la actividad, la expresión de



sus preferencias e intenciones de juego, tanto como el sector que iba a ser escenario de su actividad y los juguetes, materiales y compañeros de la actividad. Además, se recopiló información de participación en el establecimiento de las normas y tiempos de juego.

En tanto que, en los ítems de la segunda dimensión, estuvieron vinculados a la recopilación del desarrollo de la actividad de juego en los estudiantes, las negociaciones que realizaron con sus otros compañeros, los materiales y roles que asumieron, así como los requerimientos en cuanto a la participación de la docente en esta actividad.

Finalmente, los ítems del tercer momento comprendieron información sobre la participación de los estudiantes durante la verbalización de su experiencia de juego y los aprendizajes que se derivaron de este; así también, los procesos de representación de la actividad mediante los lenguajes del arte y el hábito de orden desarrollado.

Por otro lado, para la calificación de las puntuaciones obtenidas en las dimensiones, se empleó el baremo que se describe a continuación, y que retoma los aportes del Ministerio de Educación del Perú (2019, p.17):

*TABLA 4* Baremo de la Investigación

| <b>Variable</b>                          | <b>Escala</b> | <b>Calificación</b> | <b>Descripción</b>   |
|--|---------------|---------------------|--|
| La Hora del Juego Libre en los Sectores. | En inicio     | 1                   | Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el ítem; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la |

---

|  |                       |   |   |
|--|-----------------------|---|---|
| La Hora del<br>Juego Libre en<br>los Sectores. | En proceso            | 2 | <p>docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo.</p> <p>Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del ítem; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.</p> |
|  | En logro<br>esperado  | 3 | <p>Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del ítem; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.</p>  |
|  | En logro<br>destacado | 4 | <p>Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto al ítem formulado.</p>   |

---

**Fuente:** Adaptado de la Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica, 2020.

Al término del instrumento se visualizaron los puntajes obtenidos en cada dimensión y en función de ello es que se determinó el desarrollo de los niños y niñas de cinco años Científicos en cuanto a la Hora del Juego Libre en los Sectores.

### **Validez de la escala valorativa**

Para establecer si el instrumento elaborado, escala valorativa ordinal, contaba con las exigencias mínimas para recopilar información adecuada, válida y

confiable, se realizó la validez del contenido, utilizando la fórmula de Lawshe, denominada Razón de Validez de Contenido (*CVR*), que permitió observar las puntuaciones estadísticas de los expertos, en relación a cada ítem planteado. Para tal fin se empleó la siguiente fórmula:

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

$n_e$  = Número de expertos que indican "esencial"

$N$  = Número total de expertos

Sobre los procedimientos seguidos para la validación, se consideró el juicio de expertos, es decir, la presente escala valorativa fue validada por cinco docentes Licenciadas en Educación Inicial: Lic. Mercedes Clara Díaz Díaz, Lic. María del Cielo Guerrero Regalado, Lic. Ana Isabel Luna Calvo, Lic. Santa Sánchez Chávez y Lic. Neri Magdalena Usquiano Morales.

A cada experta se le proporcionó el instrumento, escala valorativa ordinal, que tuvo por finalidad medir el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de Educación Inicial. En relación a cada ítem, las expertas, de forma individual, los valoraron considerando las siguientes descripciones: "Si el ítem es esencial", "si el ítem es útil, pero no necesario" y "si el ítem no es necesario". Vale precisar que cada valoración tenía una puntuación de "1", "2" y "3" respectivamente.

$$CVC = \frac{\sum Cvi}{Total\ de\ reactivos}$$

$$CVC = \frac{30,80}{33}$$

$$CVC = 0,93$$

Coeficiente de Validez de Lawshe = 0,93

En relación a los resultados, considerando que el valor mínimo para un proceso de validación 0,75, el instrumento alcanzó un puntaje de valor de 0,93 confirmando que era válido para recaudar información respecto al desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 313.

#### **Confiabilidad de la escala valorativa**

En relación a este apartado, para la determinación de la confiabilidad, el instrumento, se sometió a la evaluación estadística de Alfa de Cronbach; por tal motivo, se aplicó una prueba piloto a un total de 15 niños y niñas de cinco años de la sección Talentosos de la Institución Educativa Inicial N° 313; obteniéndose una puntuación de 0,881, lo que situó a la escala valorativa en el rango de altamente confiable.

### **3.5. Plan de análisis**

La investigadora aplicó la escala valorativa, en los niños y niñas de cinco años Científicos, de la Institución Educativa Inicial N° 313, con el propósito de determinar el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en sus tres momentos.

Luego de la recolección de los datos, la investigadora elaboró una base de datos con la información recopilada y, para tal fin, empleó, una hoja de cálculo del programa Microsoft Excel, versión 2016 con los datos correspondientes a cada una de las dimensiones, que luego fueron procesados de manera sistemática utilizando para ello la estadística descriptiva.

Por tal motivo, todos los datos los organizó en tablas, con sus respectivos gráficos estadísticos e interpretaciones correspondientes, que finalmente, posibilitaron el análisis y discusión de los resultados correspondientes a la variable estudiada y que permitieron dar respuesta al objetivo general que compete a la presente investigación.

### 3.6. Matriz de consistencia

TABLA 5 Matriz de consistencia.

| Problema   | Objetivos   | Metodología  |
|--|---|--|
| <p>¿Cuál es el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019?</p> | <p><b>General:</b><br/>Determinar el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Identificar el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.</p> <p>Identificar el desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.</p> <p>Identificar el desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.</p> | <p><b>Tipo:</b> Descriptivo</p> <p><b>Nivel:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental – descriptivo.</p> <p><b>Población:</b> Conformada por 72 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.</p> <p><b>Muestra:</b> Constituida por 25 niños y niñas de cinco años del aula Científicos, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019</p> <p><b>Técnica:</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala valorativa ordinal.</p> <p><b>Plan de análisis:</b> Microsoft Excel 2016 – Estadística Descriptiva.</p> |

**Fuente:** Metodología de la investigación.

### 3.7. Principios éticos

Los principios éticos han sido la base esencial para la presente investigación, debido a que orientaron la acción investigadora; es por eso que, en atención a los mecanismos de investigación considerados para la producción científica en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que diseñó un marco normativo para la promoción del conocimiento científico, sustentado en principios y valores éticos, se consideraron los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote v2-2019):

- a). Libre participación y derecho a estar informado: Para la presente, mediante una solicitud de autorización, la plana directiva de la institución y la docente del aula fueron informados sobre el propósito de la investigación y los aportes del resultado del mismo, por lo que, con su firma, decidieron la apertura para su desarrollo; estableciendo, adicionalmente, un acuerdo de devolución del informe elaborado como aporte a su labor. Luego, en consideración a la participación del grupo estudiantil, objeto de estudio, los padres de familia recibieron un Consentimiento Informado, en donde se les solicitó la autorización de participación de su menor hijo(a) y se les explicó las consideraciones de confidencialidad, así también, se absolvió sus dudas sobre la investigación, por lo que mediante una firma autorizaron para que su niño o niña formara parte de la investigación y adquirieran, por tanto, todas las medidas de protección correspondientes.

Por otro lado, en relación a la participación, aquellas personas que no quisieron involucrarse en la investigación, así hayan contado con todas las

características necesarias para la recolección de datos, no se les obligó, con el propósito de no involucrar su derecho de libre elección o voluntad.

- b). Protección a las personas: En consideración a los protocolos de protección descritos en la autorización de Consentimiento Informado, firmado libremente por los padres de familia que autorizaban la participación de su menor hijo(a), para la confidencialidad de los datos del grupo, el instrumento de recolección de datos no consignó los nombres de los sujetos, otorgándoles, por tanto, un código para el procesamiento de la información. Así también, para proteger a los niños y niñas, no se publicó una foto que mostrara su identidad, tampoco se registraron sus datos en ningún apartado del informe.
- c) Beneficencia y no maleficencia: En la presente investigación, los participantes, a nivel institucional, representado por la directora; a nivel de aula, por la docente y a nivel particular, representado por los padres de familia fueron informados plenamente sobre el desarrollo de la investigación, y los beneficios de su aporte con los resultados que se obtendrán de ella, poniendo énfasis en la mejora del servicio educativo, como referente para el desarrollo de adecuados procesos metodológicos de la Hora del Juego Libre en los Sectores, con el objetivo de que se posibilite el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Así también, los participantes estuvieron informados en relación a que su participación no implicaría un riesgo o un esfuerzo adicional a la labor que realizaban.



- d). Justicia: En relación a este principio, todos los participantes de la investigación, sobre todo aquellos que formaron parte de la muestra en estudio, recibieron un trato equitativo en cuanto a su participación, a la recepción de la documentación de autorización y la aplicación del instrumento. Además, como parte de este principio la institución educativa y la investigadora en correspondencia a la apertura para el desarrollo de la investigación, establecieron un acuerdo de devolución del informe elaborado, con el propósito de que sirvan como aporte para su praxis educativa.
- e). Integridad científica: Cada apartado de la presente investigación evidenció prácticas relacionadas a la producción científica que desarrolló, las cuales respetaron los derechos de autoría correspondientes, que fueron certificados en la inclusión de citas y referencias bibliográficas y se evitó, de igual forma, el plagio como elemento relevante para la producción de su aporte en el área del conocimiento. Así también, en cuanto a la recolección de información se cumplió con el cuidado de la información de los datos de los participantes, además, los resultados corresponden con la realidad parte del estudio, por cuanto se asumió un compromiso pleno en los resultados hallados.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

Los resultados de la investigación han sido organizados, considerando los objetivos específicos que corresponden al estudio; los mismos que se describen a continuación:

#### 4.1.1. Identificar el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.

TABLA 6 Desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

| Primer momento     | <i>fi</i> | %          |
|--------------------|-----------|------------|
| En inicio          | 00        | 00         |
| En proceso         | 13        | 52         |
| En logro esperado  | 12        | 48         |
| En logro destacado | 00        | 00         |
| <b>Total</b>       | <b>25</b> | <b>100</b> |

**Fuente:** Resultados obtenidos a través de la aplicación de la escala valorativa, setiembre 2019.

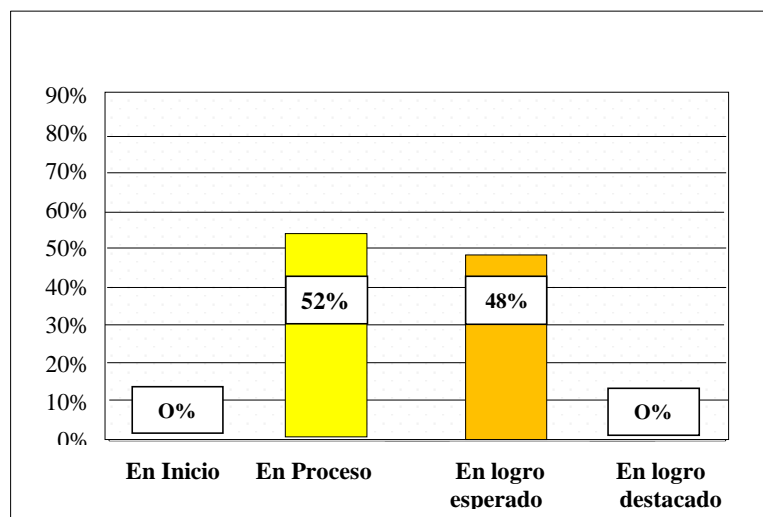


FIGURA 1. Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

Fuente: Tabla 6

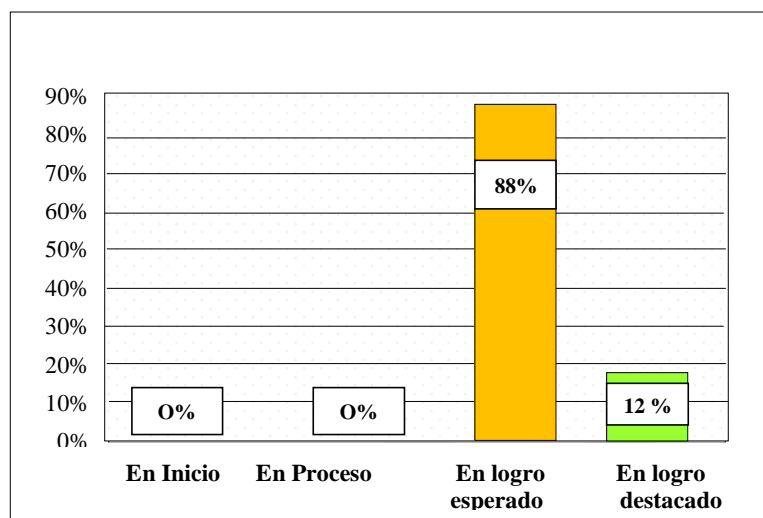
En la tabla 6 y figura 1 se identificó que, en torno al primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, el 52% de los estudiantes observados, alcanzaron puntuaciones que los ubicaron en un proceso de desarrollo de esta hora de juego; mientras que, el 48% restante de la muestra, obtuvieron puntajes que los situaron en un logro esperado del desarrollo de este momento.

**4.1.2. Identificar el desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.**

*TABLA 7* Desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

| <b>Segundo momento</b>    | <b>fi</b> | <b>%</b> |
|---------------------------|-----------|----------|
| <b>En inicio</b>          | 00        | 00       |
| <b>En proceso</b>         | 00        | 00       |
| <b>En logro esperado</b>  | 22        | 88       |
| <b>En logro destacado</b> | 03        | 12       |
| <b>Total</b>              | 25        | 100      |

**Fuente:** Resultados obtenidos a través de la aplicación de la escala valorativa, setiembre 2019.



*FIGURA 2.* Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

Fuente: Tabla 7

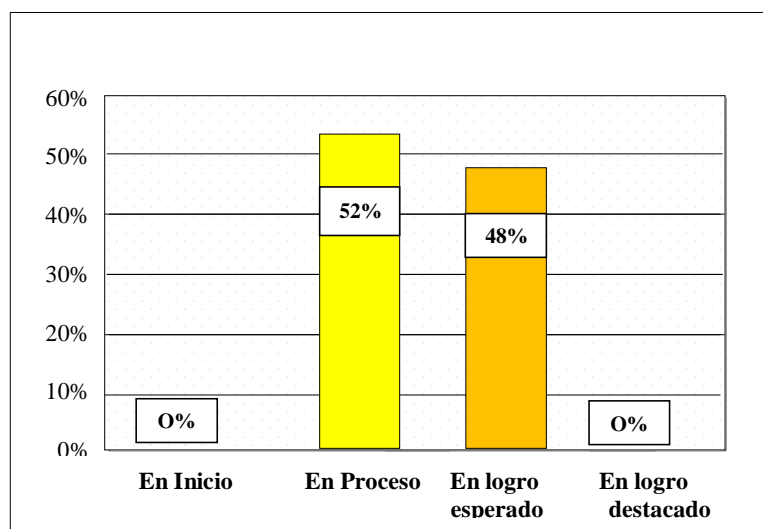
En la tabla 7 y figura 2 se identificó que, en torno al segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, el 88% de los estudiantes observados alcanzaron puntuaciones que los ubicaron en un logro esperado en el desarrollo de esta etapa. En tanto que, el 12 % restante, de la muestra observada, lograron puntajes que los situaron en un logro destacado de esta hora de juego.

**4.1.3. Identificar el desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.**

*TABLA 8* Desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

| <b>Tercer momento</b>     | <i>fi</i> | <b>%</b> |
|---------------------------|-----------|----------|
| <b>En inicio</b>          | 00        | 00       |
| <b>En proceso</b>         | 13        | 52       |
| <b>En logro esperado</b>  | 12        | 48       |
| <b>En logro destacado</b> | 00        | 00       |
| <b>Total</b>              | 25        | 100      |

**Fuente:** Resultados obtenidos a través de la aplicación de la escala valorativa, setiembre 2019.



*FIGURA 3.* Porcentaje de estudiantes según calificación acerca del desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores.

Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3 se identificó que, en torno al tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, el 52 % de los estudiantes observados lograron puntuaciones que los ubicaron en un proceso de desarrollo de esta etapa; en tanto que, el otro 48 % de la muestra, obtuvieron que los situaron en un logro esperado en el desarrollo de esta hora.

## **4.2. Análisis de resultados**

### **4.2.1. Identificar el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.**

Durante el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, se identificó que el 52% de los estudiantes alcanzaron puntuaciones que los ubicaron en un proceso de desarrollo de esta hora de juego; relacionado a que presentaron dificultades durante su participación para la planificación de la actividad de juego, manifestado en un retardo para la verbalización y decisión sobre el juego del que les gustaría participar, el sector que formaría parte del juego, los juguetes y materiales para la actividad; así también, presentaron dificultades para decidir el compañero de juego y establecer los acuerdos comunes para poder desarrollar la actividad de manera armónica.

Los resultados obtenidos en la investigación se relacionan con los hallados por Otero (2015), quien también desarrolló una investigación con 90 niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa de San Martín de Porres, en la ciudad de Lima, e identificó que el 60% de esta muestra se encontraba en

un nivel de desarrollo de este momento, pues también poseían un retraso para la elaboración de un plan de juego, relacionado a que tenían dificultades para decidir y verbalizar su interés de juego, así como los materiales y participantes del mismo, además, presentaron dificultades para el establecimiento de acuerdos (p.33).

De igual manera, nuestros resultados coincidieron con la investigación desarrollada por Guevara (2019) y que fue efectuada a 60 niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa Inicial del Callao, en la ciudad de Lima, en donde también identificó que el 71% de la muestra observada se encontraba en un proceso de desarrollo de este momento, pues los estudiantes presentaban dificultades para la concretización oral de sus intereses sobre el sector del que querían participar, el juego que querían desarrollar, así como los materiales y juguetes y también los participantes de la actividad (p.69).

En ese sentido, los resultados que competen a esta investigación, comparados con otras realizadas en la capital de nuestro país demuestran que, independientemente de la zona geográfica a la que pertenezcan los estudiantes, los niños y niñas también se encuentran en un desarrollo en proceso de este momento, pues poseen dificultades para planificar su actividad de juego, manifestando un retado para decidir y expresar sus ideas e intereses sobre el juego del que les gustaría participar, el sector, los juguetes y materiales, así como para la escucha de las propuestas de sus compañeros, además, también presentan dificultades establecimiento de los acuerdos para la ejecución de la actividad.

Al respecto, el Ministerio de Educación del Perú (2019), refiere que los educandos de entre cuatro a cinco años de edad frecuentemente se encuentran en un proceso de desarrollo del aprendizaje de este momento, y ello se sustenta en que la elaboración de un plan de juego requiere de un ejercicio mayor de capacidades expresivas, comprensivas, reflexivas y sociales del niño, que a esta edad se encuentra en un proceso inicial de maduración y que se manifiesta en las dificultades que tienen el niño o la niña para decidir y concretizar de manera oral de sus ideas e intereses sobre el juego que quieren desarrollar, así como de los materiales y participantes del mismo y de los acuerdos propicios para su ejecución y desenvolvimiento armónico como parte de un grupo (p.33).

En virtud de lo expuesto, las afirmaciones del Ministerio de Educación del Perú, se relacionan con los resultados de la presente investigación, pues gran parte de los estudiantes estén en un proceso de desarrollo durante este momento, y tiene sentido con el hecho de que, a la edad de cinco años, los estudiantes todavía inician el desarrollo de capacidades como la comprensión y reflexión sobre sus intereses, en este caso, su interés de juego, lo que se demuestra en un retardo para la expresión y verbalización de sus intereses de juego, tanto como para la valoración de los intereses de sus compañeros; así también, durante esta etapa los niños están en el proceso de aprender habilidades para la convivencia armónica, razón por la cual a veces demoran en establecer acuerdos para un desenvolvimiento adecuado de la actividad de juego.

Vale precisar que esta institución expresa que el proceso gradual de aprendizaje de este momento, en los niños y niñas, y el ejercicio constante de su participación en el mismo va a permitir que adquieran mayores habilidades comunicativas, cognitivas, sociales y afectivas; que aportarán en la comprensión y reflexión más rápida sobre sus ideas e intereses de juego, así como para la escucha de los intereses de sus compañeros y la valoración de sus aportes, pero sobre todo, para el fortalecimiento de su autonomía indispensable para la toma de decisiones mayores (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.34).

Bravo, Muñoz y Pacheco (2015) agregan que, cuando los niños no participan de este momento pierden oportunidades para la formación de su identidad y sociabilidad, relacionado a poner en valor sus intereses y opinión sobre aquello que le agrada del juego, así también, para comprender el valor de las participaciones de sus compañeros y los acuerdos que se deben establecer para una adecuada convivencia armónica (p.40).

En ese sentido, el grupo estudiantil de esta investigación se encuentra en un proceso de desarrollo de este primer momento, porque los niños y niñas están en la etapa de adquisición de un mejor progreso de sus habilidades para identificar, reflexionar y comprender sus ideas e intereses de juego, lo que se manifiesta en dificultades para la planificación de su actividad; entonces la continuidad del ejercicio adecuado de este momento, de acuerdo con autores Bravo, Muñoz y Pacheco (2015), aporta en el desarrollo de habilidades para el análisis, reflexión y comprensión sobre sus ideas e intereses, que



contribuyen en la fluidez para la expresión verbal de los mismos, construyendo gradualmente su identidad, importante para la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la convivencia armónica.

#### **4.2.2. Identificar el desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.**

En relación al segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, se identificó que el 88% de los estudiantes observados alcanzaron puntuaciones que los ubicaron en un logro esperado en el desarrollo de esta etapa, que tiene relación directa con la ejecución del plan de juego de los estudiantes, y, por tanto, su desenvolvimiento para participar y negociar durante la actividad, así como para verbalizar de sus ideas y emociones durante la actividad.

Los resultados descritos coincidieron con los obtenidos por Bravo, Muñoz y Pacheco (2015, p.15), quienes desarrollaron una investigación con 120 niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa de Andahuaylas, e identificaron que el 86 % de ellos se ubicaron en un nivel de logro esperado del desarrollo de este momento, a razón de que los estudiantes participaban de la actividad de juego y se integraban a su grupo de manera armónica.

Estos resultados también coincidieron con los obtenidos por Guevara (2019), quien identificó que el 78% de los niños y niñas de cinco años, que integraron su muestra, obtuvieron un puntaje que los situó en un logro esperado en el

desarrollo de este momento, presentando un adecuado desenvolvimiento en su participación durante la actividad de juego, interactuando con sus compañeros y expresando sus emociones de manera armónica.

En ese sentido, el resultado de la presente investigación, comparado con investigaciones realizadas en otras zonas de nuestro país, tanto la capital como otra provincia, demuestran que nuestros estudiantes ejecutan este momento con las mismas características de desenvolvimiento, independientemente del espacio y el tiempo en el que se lleve a cabo; lo que nos sitúa en una condición de igualdad de desarrollo. Ello tiene sustento en que los estudiantes alcanzaron puntuaciones similares al poner en marcha su plan de juego, que se hizo evidente durante su participación en la actividad, interactuando con sus compañeros y negociando con ellos sobre los roles que asumirían durante el juego y los materiales que emplearían; verbalizando, durante este momento, sus emociones e ideas de manera positiva, para relacionarse armónicamente.

Al respecto, el Ministerio de Educación del Perú (2019) expresa que los estudiantes obtienen puntajes situados en logro esperado e incluso en logro destacado durante este momento, porque el juego se constituye como una actividad que es parte de su naturaleza, y, por tanto, favorece la concretización propicia de la planificación que realizó de su actividad de juego, desarrollando habilidades sociales y lingüísticas para lograrlo, pues los niños y niñas, durante la actividad, juegan, interactúan, negocian y resuelven conflictos suscitados en este espacio de tiempo, basados en el diálogo, con el

propósito de llevarla a cabo en un entorno armónico donde todos los participantes se integren (p.35).

Por su parte, Peñalver (2015) sostiene que el logro de puntajes positivos, en los estudiantes, durante este momento, se relaciona a que la ejecución del juego es una actividad conocida por ellos, desde los primeros años de vida, y que les produce placer; entonces, la realización de esta actividad, a la edad de cinco años permite que los niños y niñas expresen libremente y de manera oral, sus ideas y emociones, desarrollando habilidades de comprensión y reflexión, sobre la mejor forma de llevarlo a cabo, lo que motiva, a los infantes, a valorar sus ideas, pero también la de sus compañeros para ejecutar este momento de manera armónica (p.35).

Vale precisar que, de acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2017, p.32), la continuidad de la práctica de este momento relacionado a la acción de juego, permite el desarrollo de las capacidades cognitivas para la comprensión y resolución de problemas, además de desarrollar habilidades lingüísticas y de socialización de los niños y niñas, que aporta condiciones para que en oportunidades posteriores desarrolle una mejor planificación.

En relación a ello, coincido con el aporte del Ministerio de Educación del Perú (2019), por cuanto, gran parte de los niños y niñas de esta investigación, obtuvieron puntajes ubicados en logro esperado durante el desarrollo de este momento, porque el juego es una actividad conocida por ellos y les resulta, entonces, más sencillo de poner en práctica, dado que de manera natural desarrollan sus habilidades de comprensión y reflexión para llevar a cabo el

juego de la mejor manera, negociando con sus compañeros sobre los roles y materiales a emplear, así como, para resolver situaciones problemáticas, aportando lo necesario para que en un proceso gradual desarrolle estas habilidades y tenga una mejor planificación de la actividad de juego. Dado que el juego es una actividad conocida por los niños y niñas les permite expresar emociones positivas, contribuyendo a su socialización y convivencia armónica.

#### **4.2.3. Identificar el desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.**

En el tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, se identificó que el 52% de los estudiantes observados lograron puntuaciones que los ubicaron en un proceso de desarrollo de esta etapa; manifestando dificultades para identificar y verbalizar sus emociones, experiencias y aprendizajes logrados durante la ejecución del juego libre.

Estos resultados coincidieron con los obtenidos por Otero (2015), quien identificó que el 72% de su muestra integrada por 90 niños y niñas de cinco años lograron puntajes que los ubicaron en un proceso de desarrollo del aprendizaje de este momento, porque tenían dificultades para expresar las emociones que les generó el juego libre, así como para identificar los aprendizajes que lograron durante esta actividad (p. 67).

De igual manera, nuestros resultados coinciden con los obtenidos por Flores (2018), quien realizó una investigación con 150 estudiantes de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial de Cusco, en donde identificó que el 63% de su muestra logró puntajes que los ubicaron en un desarrollo en proceso durante este momento, pues los niños y niñas presentaron dificultades para la comunicación de sus emociones y experiencias de juego, tanto como para identificar los aprendizajes que se desarrollaron en la actividad (p.7).

En ese sentido, nuestra investigación comparada con aquellas realizadas en otras ciudades de nuestro país, demuestra que nos encontramos en una condición de igualdad en el desarrollo de este momento, pues de manera independiente de la ubicación geográfica en la que se ejecute, los niños y niñas manifiestan dificultades para establecer una relación entre el juego ejecutado y la identificación de las emociones y los aprendizajes que este le generó.

Sobre los resultados, el Ministerio de Educación del Perú (2019) explica que, durante este momento, los estudiantes frecuentemente alcanzan puntajes que los sitúan en un proceso desarrollo de este momento, dado que, durante esta edad, los niños y niñas todavía están progresando en su capacidad de comprensión y reflexión sobre las actividades que realizan, por lo que este proceso al ser complejo retarda la expresión de sus ideas, relacionadas a sus emociones y aprendizajes logrados en el juego.

Por su parte, Peñalver (2015) manifiesta que los estudiantes se encuentran en un proceso de aprendizaje del desarrollo de este tercer momento, porque están en un proceso gradual de adquirir habilidades para la confrontación de sus ideas sobre su actividad y lo que esta aportó, ya sea a nivel emocional, cognitivo, como social, hallando explicaciones y elaborando sus ideas, en la medida de su maduración, y que se manifiesta en su capacidad de expresión verbal (p.36).

Así también, Gutiérrez (2017) refiere que, aunque los estudiantes se sitúen en un proceso de aprendizaje de este momento, están progresando en su capacidad para la comprensión de su actividad de juego; por tanto, la continuidad de ejercicio de este momento contribuye a que el niño se apropie de su experiencia de juego, y, por tanto, reflexione sobre la actividad, contribuyendo a su capacidad de comprensión, estructuración y relación de sus ideas sobre la actividad que desarrolló y lo que esta le generó.

Entonces, en relación a lo anterior, los estudiantes obtuvieron un puntaje que los ubicó en un proceso de desarrollo de este momento, porque todavía están en un proceso de aprendizaje para la confrontación de sus ideas sobre el juego que desarrolló y lo que este propició, porque ello requiere del desarrollo de habilidades para el análisis y reflexión sobre lo que realizó durante el juego libre, así como para la identificación y reconocimiento de sus emociones y experiencias, que tiene influencia directa en su expresividad oral retrasándola, por lo que un aprendizaje y participación continua de la actividad, coincidiendo con Gutiérrez (2017) contribuye a que el niño o la niña

establezca mejores relaciones de identificación de aprendizajes y emociones entre lo que hace y lo que le genera una actividad, dado que en este proceso se apropia más de la experiencia de juego.

## V. CONCLUSIONES

Luego analizar los resultados de la investigación, se concluye con lo siguiente:

En el primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores se identificó que más de la mitad de la muestra observada se ubicó en un proceso de desarrollo de este momento, pues presentaron dificultades para planificar su juego libre, durante la elección y verbalización de su interés de juego, los materiales, así como al compañero; lo que demuestra que los estudiantes todavía están en una etapa inicial del desarrollo de habilidades para comprender y reflexionar sobre sus intereses, que tiene influencia en su expresión verbal; por lo que se requiere que continúen participando de este momento para mejorar estas capacidades, con la consideración de que se le brinde un mayor tiempo para que los estudiantes elaboren y manifiesten sus ideas sobre el juego que desean desarrollar.

Así también, se identificó que en el segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, gran parte de la muestra se ubicó en un logro esperado de este momento, relacionado a la ejecución del juego libre, manifestado en una adecuada interacción y expresión positiva de las ideas sobre el juego y emociones de los niños con sus compañeros; ello manifiesta que, los estudiantes durante el juego se desenvuelven adecuadamente porque conocen la actividad, por tanto comprenderla y expresan lo que piensan y sienten les resulta más sencillo; por tanto, se requiere que los estudiantes continúen participando de este momento, pero agregando, a la actividad, un proceso de identificación de sus emociones, experiencias y los aprendizajes que están logrando, para enriquecer esta etapa.



Finalmente, se identificó que, en el tercer momento de Hora del Juego Libre en los Sectores, más de la mitad de la muestra se ubicó en un proceso de desarrollo de este momento, pues presentaron dificultades para identificar y verbalizar sus emociones, experiencias y aprendizajes logrados durante el juego libre; lo que demuestra que los estudiantes están en la etapa inicial de la consecución de habilidades para la confrontación de sus ideas sobre una actividad que realiza y lo que esta le aporta; por lo que se requiere que los estudiantes continúen participando de este momento, con la incorporación de estrategias que permita la recuperación de sus saberes sobre lo que logra durante el juego libre.

## VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la docente del aula de cinco años Científicos, de la Institución Educativa Inicial N° 313, que opte por ampliar el tiempo que se emplea para la realización de la planificación de la actividad de juego de los estudiantes, de tal modo que les brinde la oportunidad para pensar, identificar y decidir adecuadamente sobre su interés de juego. Es propicio entonces ampliar el tiempo de 10 minutos a 15 minutos para la ejecución de este primer momento.
- También se sugiere a la docente del aula de cinco años Científicos, que además de emplear la estrategia de la asamblea para reunir a los estudiantes y lograr que expresen sus intereses de juego, esta se puede acompañar de estrategias basadas en títeres tipo muppet de estudiante y canciones, cuyas letras sean acorde a la edad del niño y expresen sobre lo que debe hacer un niño para que pueda jugar; por ejemplo: “elegir el sector, elegir los materiales y juguetes y elegir al compañero”. La estrategia de títeres permitirá establecer un vínculo más cercano con los educandos, pues este tipo de materiales y actividades les resultan atractivos, además se identificarán con el niño representado, lo que favorecerá su participación activa; así también, el acompañamiento de la estrategia de canciones contribuirá a que el estudiante tenga presente lo que deberá identificar para planificar su juego y le ayudará a realizar una mejor construcción de sus ideas y decidir mejor y en un menor tiempo.
- Se recomienda también, a la docente del aula de cinco años Científicos, que, para organizar la participación de los estudiantes durante la actividad, de tal modo que todos los niños y niñas tengan la oportunidad de expresar su interés de juego,

se pueda emplear la dinámica de la participación denominada: “la maraca del turno”, que permite saber que aquel niño que tenga la maraca en la mano es porque está participando, razón por la cual, los demás compañeros deben escucharlo. En ese sentido, la maraca se confecciona con una botella de plástico de medio litro, a la cual se le pega un tubo de 15 cm. en la parte inferior, para posteriormente ser decorada libremente por la docente. En cuanto al uso de esta maraca será por turnos, pues cuando la docente pida la participación de los niños y niñas, esta maraca será pedida por el estudiante, levantando la mano y puede tenerla por un minuto. Ahora bien, se debe mencionar que los niños no pueden participar más de una vez por ronda de participación.

- Ahora bien, también se sugiere a la docente del aula de cinco años Científicos, que, para una mejor ejecución del juego libre, efectúe un trabajo de organización de equipos entre los estudiantes y padres de familia para la implementación de los materiales y juguetes de los sectores, y a partir de ello designe el sector que le corresponde a cada grupo, para que en un trabajo de reunión personalizada por equipos, de manera conjunta, se planteen las propuestas de lo que se podría variar y mejorar en el sector; de tal modo, que la labor de los padres de familia consistirá en que, de manera colaborativa, diseñen, confeccionen e implementen lo que corresponde a los materiales y juguetes para este espacio; de tal modo que con lo elaborado, se brinde una mayor oportunidad, para que los niñas puedan desenvolverse mejor, explorando, eligiendo y compartiendo estos materiales y juguetes durante la actividad, enriqueciendo la expresión de sus ideas y emociones sobre el juego que realizan.

- Por otro lado, se sugiere a la docente del aula de cinco años Científicos, que para que los niños y niñas identifiquen y reflexionen mejor sobre sus aprendizajes y emociones logradas durante el juego, se plantee la estrategia del dibujo; es decir, pedir al estudiante que dibuje lo que más le gustó desarrollar en el juego libre; por ejemplo: se dibuje con una torre de cubos y a partir de ello, la docente dialogue, con el niño, mediante preguntas sobre por qué dibujo esa torre, cómo se sintió construyendo la torre, así también, pregunte, por qué cree que esa torre no se cayó. Vale precisar que estas imágenes serán dibujadas en un tamaño de hoja A4. Los estudiantes elegidos por la docente mostrarán y explicarán su dibujo y al término, todos los estudiantes colocarán su dibujo en la carpeta de los tesoros.
  
- Finalmente, se recomienda a la docente del aula de cinco años Científicos, que para reforzar los aprendizajes del juego y propiciar la comunicación del infante, se recomienda que emplee estrategias de juegos verbales, ya sean: rimas, jitanjáforas, retahílas, entre otros, que vinculen el proceso de juego con el aprendizaje; por ejemplo: el niño puede concatenar su aprendizaje con otra palabra que rime y así también puede desarrollar esta actividad con el juego verbal de su preferencia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo, M.; Muñoz, V. y Pacheco, S. (2015). *La práctica de la Hora del Juego Libre en los Sectores del aula de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 320 de San Jerónimo – Andahuaylas, 2014* (Tesis de segunda especialidad). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Botina, J. y León, A. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado* (Tesis de licenciatura). Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO%2C%20INTERACT%2C%20Y%20APRENDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camargo, G., Mora, C., Plazas, F. y Ortiz, A. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Revista del Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico*, 40 (1), pp. 1-120. Recuperado de: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/download/5244/4010/>
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores desarrolla la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular. 'El Nazareno' – Nuevo Chimbote* (tesis de licenciatura). Universidad Privada San Pedro, Chimbote, Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis\\_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Dirección Regional de Educación de Apurímac (2018). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima, Perú: Liberhabit Recuperado de: [http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf)

Domínguez, J. (2019). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*. Trujillo, Perú: Editora Gráfica Real S. A. C. Recuperado de: [https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/584086/mod\\_folder/content/0/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf?forcedownload=1](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/584086/mod_folder/content/0/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf?forcedownload=1)

Enriz, N. (noviembre de 2017). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Revista de la Universidad de La Rioja*. 19 (2), pp. 80-105 Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3990036.pdf>

Fernández, C.; Hernández, R. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la Investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York, Estados Unidos: Fondo Editorial de las Naciones Unidas para la

Infancia Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Flores, S. (2018). *El juego libre en los Sectores para desarrollar la autoestima en los estudiantes de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 210 – La Cantuta - Cusco* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Cusco, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/31126>

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. 11 (24), pp. 41-51. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)

Gálvez, M. y Rodríguez, N. (2015). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia* (Tesis de licenciatura). Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México. Recuperado de: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/)

González, S. (2016) *El juego libre para el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar, de la Institución Educativa Ángel Polibio Chávez, 2015* (Tesis de licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12371/1/T-UCE-0010-1426.pdf>

- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial del Callao* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019\\_Guevara-Zuloeta.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf)
- Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (Tesis de maestría). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). *Seguimiento de los factores que influyen en los Logros de Aprendizaje, 2019*. Lima, Perú: Liberhabit. Recuperado de: <http://proyectos.inei.gob.pe/web/biblioineipub/bancopub/Est/Lib166/>
- Meneses, M. y Monge, M. (setiembre, 2017). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe*. 25 (2), pp. 50-110  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Guía para la Elaboración del Proyecto Educativo Institucional y del Plan Anual de Trabajo de las Instituciones Educativas de Educación Básica*. Lima, Perú: Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú. Recuperado de: <http://www.ugeldorado.gob.pe/web/articulos/archivo/articulosarchivos02072019110727.pdf>



Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima, Perú: Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú. Recuperado de: <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica*. Recuperado de: <https://www.ugel01.gob.pe/WEB%20AGEBATP/normasEBA/RVM/RVM%20025-2019%20MINEDU.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Programación Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Fondo Editorial del Ministerio de Educación del Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 – Palao* (Tesis de maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Parra, N. (2017). *El juego libre y su incidencia en el aprendizaje vivencial, en los niños y niñas de tres y cuatro años del Centro de Educación Inicial Bilingüe ‘Nuestras Islas Encantadas’, del Cantón, Quito, provincia de Pichincha* (Tesis de

licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de:

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24838/1/TESIS%20NORMA%20PARRA%202017.pdf>

Peñalver, M. (2015). *El juego infantil y su metodología*. México D.F., México: Macmillan Education. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

Robles, M. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL02 - Los Olivos 2016* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22248/Robles\\_HMG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22248/Robles_HMG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruiz, D. y Velasco, Y. (2018). *El juego libre y el desarrollo de la oralidad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela, Sede Mariano Ospina Pérez* (Tesis de maestría). Universidad de San Buenaventura, Cali, Colombia. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/5670>

Sandoval, C. (2017). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N.º 053 - “Santa Rosita”, Santa Anita, 2016* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21640/Sandoval\\_BCT.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21640/Sandoval_BCT.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Santerini, M. (2017). María Montessori. *Grandes de la Educación*. 20 (2), pp. 1- 120.

Madrid, España: McGraw-Hill Latinoamérica. Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4139438>

Santamaría, D. y Santamaría, J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo*

*motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la presentación de Ibagué- Tolima* (Tesis de licenciatura). Universidad de

Tolima, Tolima, Colombia. Recuperado de:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. (2019). *Código de ética para la investigación*. Recuperado de:

[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/584086/mod\\_folder/content/0/C%C3%B3digo%20de%20%C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf?forcedownload=1](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/584086/mod_folder/content/0/C%C3%B3digo%20de%20%C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf?forcedownload=1)

Valverde, J. (2015). *El juego libre en sectores y el desarrollo de las inteligencias*

*múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial - Nuevo Chimbote, 2014* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.

Recuperado de:

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2800/42792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vásquez, Sh. (2016). *El juego libre en sectores para mejorar la expresión oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rayitos de luz N° 1678, Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, 2016* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú. Recuperado de:  
<http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2734>

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

#### ESCALA VALORATIVA

La presente escala valorativa forma parte de la investigación titulada: *“El desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019”*. A razón de ello es que en cada ítem formulado se pretende recabar información sobre los momentos que integran esta hora de juego, de tal modo, que el procesamiento de las valoraciones efectuadas permita dar respuesta al objetivo propuesto en la investigación.

**Instrucciones:** Por tal motivo, resulta conveniente que la investigadora marque con una (X) en los recuadros de los ítems propuestos, considerando la valoración propuesta en la siguiente leyenda:

| Valoración                | Puntuación | Descripción  |
|---------------------------|------------|--|
| <b>En inicio</b>          | 1          | Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el ítem; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo. |
| <b>En proceso</b>         | 2          | Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del ítem; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.  |
| <b>En logro esperado</b>  | 3          | Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del ítem; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.  |
| <b>En logro destacado</b> | 4          | Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto al ítem formulado.   |

**I. Datos del Estudiante:****1.1. N° de código asignado:** \_\_\_\_\_**1.2. Aplicador (a):** \_\_\_\_\_**1.3. Fecha de aplicación:** \_\_\_\_\_**II. Ítems de observación:**

| N°                          | ÍTEMS   | ESCALA DE VALORACIÓN |            |                   |                    |
|-----------------------------|---|----------------------|------------|-------------------|--------------------|
|                             |   | En inicio            | En proceso | En logro esperado | En logro destacado |
| <b>1). PRIMER MOMENTO:</b>  |   |                      |            |                   |                    |
| <b>1.1). Planificación:</b> |   |                      |            |                   |                    |
| 01                          | Participa en el momento de la asamblea.   |                      |            |                   |                    |
| 02                          | Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.   |                      |            |                   |                    |
| 03                          | Escucha las participaciones de sus compañeros.  |                      |            |                   |                    |
| 04                          | Participa en la organización del espacio y los materiales de juego.   |                      |            |                   |                    |
| 05                          | Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        |                      |            |                   |                    |
| <b>1.2). Organización:</b>  |   |                      |            |                   |                    |
| 06                          | Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   |                      |            |                   |                    |
| 07                          | Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  |                      |            |                   |                    |
| 08                          | Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    |                      |            |                   |                    |
| <b>2). SEGUNDO MOMENTO:</b> |   |                      |            |                   |                    |
| <b>1.3). Ejecución:</b>     |   |                      |            |                   |                    |
| 09                          | Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. |                      |            |                   |                    |
| 10                          | Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           |                      |            |                   |                    |
| 11                          | Juega libremente en el sector que eligió.   |                      |            |                   |                    |
| 12                          | Mientras juega expresa libremente sus emociones.  |                      |            |                   |                    |
| 13                          | Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  |                      |            |                   |                    |
| 14                          | Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  |                      |            |                   |                    |
| 15                          | Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             |                      |            |                   |                    |
| 16                          | Respeto el tiempo de término del juego.   |                      |            |                   |                    |
| <b>3). TERCER MOMENTO:</b>  |   |                      |            |                   |                    |
| <b>1.4). Socialización:</b> |   |                      |            |                   |                    |
| 17                          | Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.   |                      |            |                   |                    |

|                              |  |  |  |  |  |
|------------------------------|--|--|--|--|--|
| 18                           | Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            |  |  |  |  |
| 19                           | Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               |  |  |  |  |
| 20                           | Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       |  |  |  |  |
| 21                           | Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     |  |  |  |  |
| <b>1.5). Representación:</b> |  |  |  |  |  |
| 22                           | Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  |  |  |  |  |
| 23                           | Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          |  |  |  |  |
| 24                           | Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               |  |  |  |  |
| 25                           | Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          |  |  |  |  |
| 26                           | Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. |  |  |  |  |
| <b>1.6). Metacognición:</b>  |  |  |  |  |  |
| 27                           | Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.                      |  |  |  |  |
| 28                           | Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego.                  |  |  |  |  |
| 29                           | Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.                         |  |  |  |  |
| 30                           | Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.                      |  |  |  |  |
| <b>1.7). Orden:</b>          |  |  |  |  |  |
| 31                           | Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.                              |  |  |  |  |
| 32                           | Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.                     |  |  |  |  |
| 33                           | Deja limpio el espacio donde jugó.   |  |  |  |  |

| <b>DIMENSIONES:</b> | <b>PUNTUACIONES</b> |
|---------------------|---------------------|
| Primer momento:     |                     |
| Segundo momento:    |                     |
| Tercer momento:     |                     |

Atentamente.

## Anexo 2: Validez del instrumento de recolección de datos

*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"*

Chimbote, 19 de agosto de 2019.

Oficio N° 0001-2019

Lic. Santa Sánchez Chávez.

Docente del aula de 4 años "Responsabilidad".

Institución Educativa Inicial N° 323 – "Caritas Felices".

Presente. -

**Solicito:** Validación de mi instrumento de recolección de datos: Escala valorativa ordinal.

De mi especial consideración,

Por medio del presente, me permito saludarle cordialmente y felicitarla por la labor educativa que tan dignamente realiza y por su compromiso, día con día, con el desarrollo integral de sus estudiantes, y por tanto, de la comunidad.

Asimismo, a través de este escrito, me presento. Mi nombre es **Fiorella Maybelly Flores Marchena**, con código de estudiante 0107171037, curso el VI ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial, en la Universidad Católica 'Los Ángeles de Chimbote'. Como parte de mi formación profesional, estoy desarrollando un proyecto de investigación titulado: **"El desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019"**. Vale precisar que esta investigación tiene como objetivo fundamental la identificación del nivel de desarrollo de la hora del juego libre en estudiantes del grupo especificado, a fin de que con los resultados obtenidos se planteen propuestas de mejoras, que, implementadas y replicadas, se traduzcan en la maximización de las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes, mediante la mejora de la praxis pedagógica.

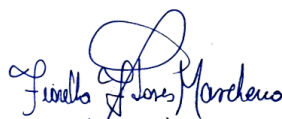
En tal sentido, considerando la relevancia de este estudio, como aporte a la labor docente y estudiantes, recorro a usted, por su vasta y enriquecedora experiencia en el campo educativo, con el propósito de que evalúe el instrumento, escala valorativa que emplearé para tal fin, el presente folder se adjuntan los siguientes documentos:

- **Anexo N° 01:** Hoja informativa sobre el proyecto de investigación.
- **Anexo N° 02:** Ficha de validación

Vale precisar que en el *primer anexo* se brinda información relevante sobre el proyecto de investigación. En tanto que, al término del *segundo anexo* se solicita completar sus datos, en la sección de Datos del Informante realizar la evaluación general de la opinión de aplicabilidad del instrumento; de igual forma, para la formalización de esta opinión, se solicita su firma y sello.

Agradeciendo anticipadamente su atención al presente, y sin otro particular, le reitero las muestras de mis sinceras felicitaciones por la labor que realiza diariamente, en favor de la educación chimbotana.

Atentamente.



**Srta. Fiorella Flores Marchena**  
V ciclo de Educación Inicial  
0107171037



## **DATOS INFORMATIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **I. DATOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

#### **1.1. Título de la Investigación:**

“El desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019”.

#### **1.2. Autora de la Investigación:**

Flores Marchena, Fiorella Maybelly.

#### **1.3. Objetivos de la Investigación:**

##### **1.3.1. Objetivo General:**

Determinar el desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.

##### **1.3.2. Objetivos Específicos:**

- Identificar el desarrollo del primer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.
- Identificar el desarrollo del segundo momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.
- Identificar el desarrollo del tercer momento de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa inicial N° 313, distrito de Chimbote, 2019.

#### **1.4. Metodología de la Investigación:**

**1.4.1. Tipo de la Investigación:** Cuantitativo.

**1.4.2. Nivel de la Investigación:** Descriptivo.

**1.4.3. Diseño de la Investigación:** No experimental-descriptivo.

#### **1.5. Población y muestra de la Investigación:**

**1.5.1. Población:** 72 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 313.

**1.5.2. Muestra:** 25 niños y niñas de cinco del aula Científicos, de la Institución Educativa Inicial N° 313.

### **1.6. Operacionalización de la variable:**

**1.6.1. Variable:** La Hora del Juego Libre en los Sectores.

#### **1.6.2. Definición Operacional:**

Es una hora de tiempo en donde los niños juegan en los sectores del aula, previamente planificados, diseñados e implementados por el docente, quien ha recopilado las necesidades e intereses de sus estudiantes. Esta actividad se desarrolla como primer momento pedagógico y no se constituye como un tiempo de espera, pues posee una secuencia metodológica que propicia la participación de la totalidad del grupo estudiantil (Ministerio de Educación del Perú, 2019, p.25).

#### **1.6.3. Dimensiones de la Variable:**

– **Primer momento:**

Es la etapa inicial de la secuencia metodológica del Juego Libre en los Sectores, y se caracteriza por la elaboración y organización del plan de juego, a partir del interés de los estudiantes, ya sea sobre el sector, los materiales, los compañeros de juego, tanto como el establecimiento de las normas y el tiempo a emplearse, con el propósito de desarrollar la actividad de forma armónica.

– **Segundo momento:**

Es la etapa central de la secuencia metodológica y se vinculada a la ejecución del plan de juego de los estudiantes. Este proceso se lleva a cabo en los sectores, ya sea de forma individual o grupal . El espacio de tiempo no debe superar los 35 minutos y el docente debe procurar condiciones para que su ejecución sea positiva.

– **Tercer momento:**

Es la etapa final de la secuencia metodológica y se vincula directamente a la reflexión sobre el juego que desarrollaron los estudiantes, con el propósito de que vinculen esta actividad con procesos cognitivos más profundos y estimulen, por tanto, la construcción de su pensamiento complejo.

### **1.7. Técnica e Instrumento de recolección de datos:**

**1.7.1. Técnica:** Observación

**1.7.2. Instrumento:** Escala valorativa

### 1.7.3. Valoración de la observación:

| Valoración         | Puntuación | Descripción  |
|--------------------|------------|--|
| En inicio          | 1          | Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el ítem; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo. |
| En proceso         | 2          | Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del ítem; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.  |
| En logro esperado  | 3          | Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del ítem; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.  |
| En logro destacado | 4          | Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto al ítem formulado.   |

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ESCALA VALORATIVA  
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN  
LOS SECTORES**

**I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:**

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Lic. Santa Sánchez Chávez

1.2. Documento Nacional de Identidad: 41356969

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora: Institución Educativa Inicial  
N° 323 - "Caritas Felices"

**II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:**

**INSTRUCCIONES:**

- **Pertinencia:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.1). Planificación:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 01. Participa en el momento de la asamblea.                             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 02. Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.                   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 03. Escucha las participaciones de sus compañeros.                      | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 04. Participa en la organización del espacio y los materiales de juego. |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                                     |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |                                     |
|---|--|-------------------------------------|--------------|--|---|---|---|-------------------------------------|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial               | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5                                   |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 05. Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>1.2). Organización:</b>  |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 06. Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 07. Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 08. Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>1.3). Ejecución:</b>   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 09. Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 10. Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 11. Juega libremente en el sector que eligió.   | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 12. Mientras juega expresa libremente sus emociones.  | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 13. Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 14. Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  |  | <input checked="" type="checkbox"/> |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 15. Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             | <input checked="" type="checkbox"/>                          |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:   |  |                                     |              |  |   |   |   |                                     |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA                                   |                                     |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |                                     |
|--|---|-------------------------------------|--------------|--|---|---|---|-------------------------------------|
|  | ¿La actividad medida por este reactivo es...? |                                     |              | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |                                     |
|  | Esencial                                      | Útil pero no esencial               | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5                                   |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 16. Respeta el tiempo de término del juego.  | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>   |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>1.4). Socialización:</b>  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 17. Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.                | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 18. Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 19. Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 20. Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 21. Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| <b>1.5). Representación:</b>   |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 22. Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  |   | <input checked="" type="checkbox"/> |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 23. Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 24. Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 25. Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |
| 26. Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. | <input checked="" type="checkbox"/>           |                                     |              |  |   |   |   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Comentario:  |   |                                     |              |  |   |   |   |                                     |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>                                  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.6). Metacognición:</b>                                       |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 27. Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.     |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 28. Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 29. Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 30. Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.7). Orden:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 31. Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 32. Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 33. Deja limpio el espacio donde jugó.                            | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |

Gracias por su colaboración.

  
**Lic. Santa Sánchez Chávez**  
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.F.Pe. 0441356969

Firma y sello del Informante

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ESCALA VALORATIVA  
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN  
LOS SECTORES**

**I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:**

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Usquiano Morales  
Neri Magdalena

1.2. Documento Nacional de Identidad:

32106380

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico:

Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora:

I.E.I N° 1556- "Angelitos de Jesús"

**II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:**

**INSTRUCCIONES:**

- **Pertinencia:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.1). Planificación:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 01. Participa en el momento de la asamblea.                             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 02. Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.                   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 03. Escucha las participaciones de sus compañeros.                      | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 04. Participa en la organización del espacio y los materiales de juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |



| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 05. Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.2). Organización:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 06. Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 07. Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 08. Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.3). Ejecución:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 09. Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 10. Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 11. Juega libremente en el sector que eligió.   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 12. Mientras juega expresa libremente sus emociones.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 13. Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 14. Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 15. Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|--|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 16. Respeto el tiempo de término del juego.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.4). Socialización:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 17. Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.                | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 18. Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 19. Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 20. Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 21. Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.5). Representación:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 22. Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 23. Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 24. Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 25. Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 26. Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSION: TERCER MOMENTO</b>                                  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.6). Metacognición:</b>                                       |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 27. Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 28. Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 29. Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 30. Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.7). Orden:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 31. Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 32. Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 33. Deja limpio el espacio donde jugó.                            | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |

Gracias por su colaboración.

  
**Lic. Nery M. Usquiano Morales**  
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.P.P. 0532106380  
 Firma y sello del Informante

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ESCALA VALORATIVA  
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN  
LOS SECTORES**

**I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:**

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

LUNA CALVO  
ANA ISABEL

1.2. Documento Nacional de Identidad:

32104863

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

1.4. Institución Educativa donde labora:

I.E.I N° 1556-  
"ANGELITOS DE JESÚS"

**II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:**

**INSTRUCCIONES:**

- **Pertinencia:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* ) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA                                   |                       |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |   |
|--|---|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | ¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|  | Esencial                                      | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.1). Planificación:</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>01.</b> Participa en el momento de la asamblea.                             | +   |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>02.</b> Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.                   | +   |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>03.</b> Escucha las participaciones de sus compañeros.                      | +   |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>04.</b> Participa en la organización del espacio y los materiales de juego. | +   |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA                                   |                       |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |   |
|---|---|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | ¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|   | Esencial                                      | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 05. Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.2). Organización:</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 06. Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 07. Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 08. Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.3). Ejecución:</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 09. Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 10. Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 11. Juega libremente en el sector que eligió.   | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 12. Mientras juega expresa libremente sus emociones.  | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 13. Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 14. Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 15. Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             | /   |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |   |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|--|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 16. Respeta el tiempo de término del juego.  |  | +                     |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.4). Socialización:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 17. Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.                | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 18. Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 19. Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 20. Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 21. Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     |  | +                     |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.5). Representación:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 22. Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 23. Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 24. Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 25. Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 26. Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. | +  |                       |              |  |   |   |   | + |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>                                  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.6). Metacognición:</b>                                       |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 27. Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 28. Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 29. Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 30. Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.7). Orden:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 31. Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 32. Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 33. Deja limpio el espacio donde jugó.                            | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |

Gracias por su colaboración.

  
**Lic. Ana Isabel Luna Calvo**  
 PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.P.Po. 0532104863

Firma y sello del Informante

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ESCALA VALORATIVA  
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN  
LOS SECTORES**

**I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:**

**1.1. Apellidos y nombres del Informante:**

Diaz Diaz  
Mercedes Clara

**1.2. Documento Nacional de Identidad:** 32828461

**1.3. Licenciatura y/o Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial

**1.4. Institución Educativa donde labora:** I.E.I N° 302 - "Ruso"

**II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:**

**INSTRUCCIONES:**

- **Pertinencia:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA                                   |                       |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |   |
|--|---|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | ¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|  | Esencial                                      | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.1). Planificación:</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>01.</b> Participa en el momento de la asamblea.                             | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>02.</b> Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.                   | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>03.</b> Escucha las participaciones de sus compañeros.                      | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>04.</b> Participa en la organización del espacio y los materiales de juego. | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |



| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 05. Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.2). Organización:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 06. Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 07. Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 08. Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.3). Ejecución:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 09. Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 10. Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 11. Juega libremente en el sector que eligió.   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 12. Mientras juega expresa libremente sus emociones.  |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 13. Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 14. Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 15. Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |



| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|--|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 16. Respeta el tiempo de término del juego.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.4). Socialización:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 17. Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.                | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 18. Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 19. Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 20. Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 21. Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.5). Representación:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 22. Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 23. Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 24. Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 25. Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 26. Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>                                  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.6). Metacognición:</b>                                       |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 27. Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 28. Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego. |  | X                     |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 29. Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 30. Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.     | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.7). Orden:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 31. Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 32. Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 33. Deja limpio el espacio donde jugó.                            | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas? | 1 | 2 | 3 | 4 | X |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |

Gracias por su colaboración.

*Clara*  
 MELENDES CLARA DIAZ DIAZ  
 Profesora de Aula  
 SEC. CELESTE  
 I.E.A. Nº 302

Firma y sello del Informante

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ESCALA VALORATIVA  
PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN  
LOS SECTORES**

**I. DATOS DEL EXPERTO INFORMANTE:**

1.1. Apellidos y nombres del Informante:

Guerrero Regalado  
María del Cielo

1.2. Documento Nacional de Identidad: 73319588

1.3. Licenciatura y/o Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución Educativa donde labora: I.E.I N° 090

**II. ÍTEMS DE VALIDACIÓN:**

**INSTRUCCIONES:**

- **Pertinencia:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro, de acuerdo a su evaluación.
- **Adecuación:**  
Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* ) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA |                       |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |   |
|---|-------------|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial    | Útil pero no esencial | No necesario | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|   |             |                       |              | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>  |             |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.1). Planificación:</b>   |             |                       |              |  |   |   |   |   |
| 01. Participa en el momento de la asamblea.                             | X           |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |             |                       |              |  |   |   |   |   |
| 02. Expresa sus ideas sobre lo que le gustaría jugar.                   | X           |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |             |                       |              |  |   |   |   |   |
| 03. Escucha las participaciones de sus compañeros.                      | X           |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |             |                       |              |  |   |   |   |   |
| 04. Participa en la organización del espacio y los materiales de juego. | X           |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |             |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|--|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: PRIMER MOMENTO</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>05.</b> Participa en el establecimiento de las normas y tiempo para el desarrollo de la actividad.                        | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.2). Organización:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>06.</b> Elige y menciona el nombre del sector en el que jugará.   | X  |                       |              |  |   |   | X |   |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>07.</b> Elige los materiales que utilizará, de acuerdo al sector que eligió.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>08.</b> Dialoga, con sus compañeros de sector, para establecer acuerdos sobre el juego que realizarán.                    | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.3). Ejecución:</b>  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>09.</b> Dialoga con los demás compañeros, que eligieron el sector, para identificar el rol que asumirán durante el juego. | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>10.</b> Participa en las situaciones de juego, con sus compañeros, de acuerdo a lo planificado.                           | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>11.</b> Juega libremente en el sector que eligió.   | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>12.</b> Mientras juega expresa libremente sus emociones.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>13.</b> Juega utilizando los materiales del sector que eligió.  | X  |                       |              |  |   |   | X |   |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>14.</b> Comparte los materiales del sector con sus compañeros.  | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>15.</b> Solicita ayuda a la docente, relacionada con el juego, cuando lo considere necesario.                             | X  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE   | PERTINENCIA                                   |                       |              | ADECUACIÓN (*)   |   |   |   |   |
|--|---|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|  | ¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|  | Esencial                                      | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: SEGUNDO MOMENTO</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 16. Respeta el tiempo de término del juego.  | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.4). Socialización:</b>  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 17. Se integra sin dificultad al momento de expresión de sus ideas.                | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 18. Verbaliza sus emociones sobre el juego que realizó.                            | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 19. Expresa lo que hizo en el sector en el que jugó.                               | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 20. Menciona los nombres de los compañeros con los que jugó.                       | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 21. Escucha atentamente las participaciones de sus compañeros.                     | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.5). Representación:</b>   |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 22. Elige autónomamente qué representará de su vivencia de juego.                  | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 23. Elige si realizará la representación, de forma individual o agrupado.          | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 24. Elige el material y la técnica a emplear para la representación.               | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 25. Representa sus vivencias utilizando el material y la técnica elegida.          | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |
| 26. Expone, ante sus compañeros, la vivencia representada gráfica o plásticamente. | X   |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:  |   |                       |              |  |   |   |   |   |

| DIMENSIONES DE LA VARIABLE  | PERTINENCIA<br>¿La actividad medida por este reactivo es...? |                       |              | ADECUACIÓN (*)<br>¿El ítem está adecuadamente formulado para ser aplicado a los niños y niñas? |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------|--------------|--|---|---|---|---|
|   | Esencial   | Útil pero no esencial | No necesario | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>DIMENSIÓN: TERCER MOMENTO</b>                                  |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.6). Metacognición:</b>                                       |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 27. Expresa sus ideas sobre lo que aprendió durante el juego.     | /  |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 28. Comenta si descubrió alguna nueva experiencia sobre el juego. | /  |                       |              |  |   |   |   | X |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 29. Manifiesta si tuvo alguna dificultad durante el juego.        | /  |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 30. Expresa cómo superó la dificultad presentada en el juego.     | /  |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| <b>1.7). Orden:</b>   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 31. Guarda, en su lugar, los materiales de su sector.             |  | X                     |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 32. Ayuda a guardar los materiales de sus compañeros de juego.    | /  |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |
| 33. Deja limpio el espacio donde jugó.                            | /  |                       |              |  |   |   |   | / |
| Comentario:   |  |                       |              |  |   |   |   |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El instrumento está formulado adecuadamente para ser aplicado a los niños y niñas? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |

Gracias por su colaboración.

  
 Maria Del Cielo Guerrero Regalado  
 LIC EDUCACIÓN INICIAL

Firma y sello del Informante

TABLA 9 Matriz de evaluación del juicio de expertos.

| N° de Ítem | PERTINENCIA   |               |               |               |               | Puntaje Global | CVR por pregunta | ADECUACIÓN (*) |               |               |               |               | Puntaje |
|------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------------|------------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------|
|            | Experto N° 01 | Experto N° 02 | Experto N° 03 | Experto N° 04 | Experto N° 05 |                |                  | Experto N° 01  | Experto N° 02 | Experto N° 03 | Experto N° 04 | Experto N° 05 |         |
| 01         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 5             | 25      |
| 02         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 4             | 5             | 24      |
| 03         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 4             | 5             | 24      |
| 04         | 2             | 1             | 1             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 4              | 4             | 4             | 5             | 5             | 22      |
| 05         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 4             | 5             | 5             | 24      |
| 06         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 4             | 5             | 24      |
| 07         | 1             | 2             | 1             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 4              | 4             | 5             | 5             | 5             | 23      |
| 08         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 4             | 5             | 5             | 24      |
| 09         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 4             | 5             | 5             | 4             | 23      |
| 10         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 5             | 25      |
| 11         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 12         | 1             | 1             | 2             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 4              | 5             | 5             | 5             | 4             | 23      |
| 13         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 4              | 5             | 5             | 4             | 5             | 23      |
| 14         | 2             | 1             | 1             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 4              | 5             | 5             | 5             | 5             | 24      |
| 15         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 4             | 5             | 5             | 5             | 24      |
| 16         | 1             | 1             | 1             | 1             | 2             | 4              | 0.8              | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 17         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 18         | 1             | 1             | 2             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 4              | 5             | 5             | 5             | 5             | 24      |
| 19         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 4             | 5             | 4             | 23      |
| 20         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 4             | 5             | 4             | 4             | 22      |
| 21         | 1             | 1             | 1             | 1             | 2             | 4              | 0.8              | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 22         | 2             | 1             | 1             | 1             | 1             | 4              | 0.8              | 5              | 4             | 5             | 5             | 4             | 23      |
| 23         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 5             | 25      |
| 24         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 25         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 5             | 5             | 5             | 4             | 24      |
| 26         | 1             | 1             | 1             | 1             | 1             | 5              | 1                | 5              | 4             | 4             | 5             | 4             | 22      |



|            |   |   |   |   |   |   |       |   |   |   |   |   |    |
|------------|---|---|---|---|---|---|-------|---|---|---|---|---|----|
| 27         | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.8   | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 |
| 28         | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 0.8   | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 |
| 29         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1     | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 |
| 30         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 |
| 31         | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 0.8   | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24 |
| 32         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 |
| 33         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 |
| $\sum Cvi$ |   |   |   |   |   |   | 30,80 |   |   |   |   |   |    |

**Fuente:** Resultados de la evaluación del juicio de expertos, agosto 2019.

(\*) Ninguna de las preguntas formuladas en el instrumento fueron consideradas, por los expertos, como no esenciales, pues todas superaron la puntuación mínima requerida de 0,75.

### Anexo 3: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos

1. N° de ítems : 33

#### 2. Opciones de respuesta:

| Valoración         | Puntuación | Descripción  |
|--------------------|------------|--|
| En inicio          | 1          | Cuando el estudiante presentó dificultades para lograr lo propuesto en el ítem; de tal forma, que requirió de acompañamiento de la docente para su ejecución y, también, un mayor tiempo para su desarrollo. |
| En proceso         | 2          | Cuando el estudiante está próximo o cerca del desarrollo esperado del ítem; para lo cual empleó un menor apoyo de la docente y no requirió un tiempo adicional.  |
| En logro esperado  | 3          | Cuando el estudiante evidenció el nivel esperado del ítem; es decir, sin un mayor tiempo requerido, ni apoyo.  |
| En logro destacado | 4          | Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto al ítem formulado.   |

3. Muestra piloto : 15 participantes

#### 4. Resultados de la prueba piloto y cálculo de Alfa de Cronbach

##### 4.1. Resumen del procesamiento de casos:

Muestra la cantidad de estudiantes a quienes se les aplicó la prueba piloto, el mismo que estuvo conformado por 15 participantes.

|                 | N°        | %          |
|-----------------|-----------|------------|
| Válidos         | 15        | 100        |
| Casos Excluidos | 0         | 0          |
| <b>Total</b>    | <b>15</b> | <b>100</b> |

#### 4.2. Estadísticas de elemento:

Se realiza el cálculo para cada ítem del instrumento analizado:

|     | <b>Media</b> | <b>Desviación<br/><i>Desv.</i></b> | <b>N°</b> |
|-----|--------------|------------------------------------|-----------|
| P1  | 2,13         | 0,743                              | 15        |
| P2  | 2,07         | 0,799                              | 15        |
| P3  | 2,20         | 0,775                              | 15        |
| P4  | 2,13         | 0,834                              | 15        |
| P5  | 2,40         | 0,632                              | 15        |
| P6  | 2,60         | 0,507                              | 15        |
| P7  | 2,40         | 0,632                              | 15        |
| P8  | 2,20         | 0,775                              | 15        |
| P9  | 2,20         | 0,676                              | 15        |
| P10 | 2,07         | 0,799                              | 15        |
| P11 | 2,33         | 0,617                              | 15        |
| P12 | 2,33         | 0,724                              | 15        |
| P13 | 2,13         | 0,743                              | 15        |
| P14 | 2,07         | 0,799                              | 15        |
| P15 | 2,27         | 0,704                              | 15        |
| P16 | 2,33         | 0,724                              | 15        |
| P17 | 2,33         | 0,724                              | 15        |
| P18 | 2,27         | 0,704                              | 15        |
| P19 | 2,13         | 0,743                              | 15        |
| P20 | 2,00         | 0,845                              | 15        |
| P21 | 2,13         | 0,640                              | 15        |
| P22 | 2,13         | 0,834                              | 15        |
| P23 | 2,33         | 0,617                              | 15        |
| P24 | 2,33         | 0,816                              | 15        |
| P25 | 2,47         | 0,640                              | 15        |
| P26 | 2,13         | 0,834                              | 15        |
| P27 | 2,20         | 0,676                              | 15        |
| P28 | 2,27         | 0,799                              | 15        |
| P29 | 2,33         | 0,617                              | 15        |
| P30 | 2,07         | 0,799                              | 15        |
| P31 | 2,27         | 0,704                              | 15        |
| P32 | 2,27         | 0,704                              | 15        |
| P33 | 1,87         | 0,743                              | 15        |

#### 4.3. Estadísticas de fiabilidad:

Para el análisis de la confiabilidad se tuvo en cuenta al valor de alfa de Cronbach, obteniendo entonces, una puntuación de 0,881 y por su cercanía a 1 se considera al instrumento como altamente confiable.

| <b>Alfa de Cronbach</b> | <b>Nº de elementos</b> |
|-------------------------|------------------------|
| 0,881                   | 33                     |

## Anexo 4: Oficio de aceptación de aplicación



### Institución Educativa N° 313 "Miraflores Alto"

*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"*

Chimbote, 13 de setiembre de 2019.

Oficio N° 139-2019-I.E.I.N° 313

**Señorita:** Fiorella Maybelly Flores Marchena  
Estudiante de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote".  
Avenida José Pardo N° 447

**Asunto:** Autorización de ejecución de trabajo académico.

**Referencia:** Oficio N° 001-2019-DIRES-Uladech Católica

Por medio del presente, tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle mi respetuoso saludo y a la vez manifestarle que, en atención al documento de la referencia, la Dirección de este plantel **AUTORIZA** a usted la ejecución de su trabajo académico titulado: **"El desarrollo de la Hora del Juego Libre en los Sectores, en los niños y niñas de 5 años Científicos, de la Institución Educativa Inicial N° 313, Chimbote, 2019"**.

Vale precisar que la aplicación del instrumento de investigación se efectuará en correspondencia con el horario establecido con la docente a cargo del aula de cinco años "Científicos", Lic. Jhesenia Kathyrene Ulloa López. En ese sentido, la investigación se desarrollará el día lunes, 16 de setiembre, en horario de 08:00 a.m. a 10:00 a.m., al grupo de veinticinco (25) estudiantes del aula mencionada.

En consideración a lo descrito, sírvase a coordinar con la coordinadora del nivel inicial, Lic. Carmen Cerna Vega, con el propósito de que se le otorgue las facilidades correspondientes.

Atentamente.


Ruby S. Bueza Quiñonez  
DIRECTORA

**Directora Institucional**

## Anexo 5: Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

#### Consentimiento Informado

##### Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: ..... Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos. Participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia acepten firmar libremente el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

---

#### DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, ....., padre o madre de familia del aula ....., de la Institución Educativa ....., con DNI N° ....., acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: ....., realizada por el(la) estudiante .....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, El(la) investigador(a) me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas, por ello, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe de la investigación.

---

*Nombre del Participante*

---

*Firma del Participante*

---

*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

---

*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_