

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO LIBRE EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 232 "NIÑO JESÚS" DE
CALLERIA - PUCALLPA, 2020.**

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

AUTOR

ACOSTA PEREZ, MARIA DEL CARMEN

ORCID: 0000-0002-1498-6259

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

PUCALLPA – PERÚ

2021

1. Título de la tesis

El juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Acosta Pérez, María del Carmen

ORCID: 0000-0002-1498-6259

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

ASESOR

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

PRESIDENTE

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

MIEMBRO

Arias Muñoz, Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

MIEMBRO

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE LA TESIS

Jiménez López, Lita Ysabel

PRESIDENTE

Arias Muñoz, Mónica Patricia

MIEMBRO

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria

AGRADECIMIENTO

- A mi familia, quienes han sido la inspiración y la razón de que yo pueda lograr mis objetivos trazados.
- Y todas las personas que me ayudaron e hicieron posible este informe de investigación, muchas gracias.

DEDICATORIA

- Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.
- A mis padres, Mario y Enith pilares fundamentales en mi vida y apoyo en mi formación académica, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad, es por ellos que soy lo que soy ahora.
- A mi hermana Deysi Rocío por ser mi fortaleza, mi apoyo incondicional, siempre motivándome para seguir adelante, superándome y lograr mis objetivos y por estar siempre presente acompañándome para poderme realizar como persona y profesionalmente.

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

La problemática del juego libre en los niños surge ante la falta para desarrollar su expresión y su exploración de ideas es aportar experiencias y conocimiento. El objetivo general de la investigación fue determinar el nivel de juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020. Se empleó el diseño de investigación es no experimental. El instrumento de investigación está conformado por 3 dimensiones y 15 ítems que corresponde al aprendizaje de los estudiantes. La técnica utilizada en esta investigación es la guía de observación. La muestra estuvo conformada por 30 niños a quienes se les aplicó el test y estos datos obtenidos fueron procesados utilizando el paquete estadístico para las ciencias sociales (Excel Científico). De los resultados encontrados con respecto la dimensión inteligencia creativa del juego libre se puede observar que el 80% (24) se encuentra en el nivel logrado. Con respecto a la dimensión sensorial del juego libre se puede observar que el 90% (27) se encuentra en el nivel logrado. Con respecto a la dimensión motora se puede observar que el 77% (23) se encuentra en el nivel de logrado. Por lo que se concluye que aún falta motivar más a los niños y niñas para que se puedan desenvolver y proponer nuevas ideas entre sus interacciones mediante el juego libre.

Palabras claves: *Creatividad, juego libre, motora y sensorial*

ABSTRACT

The problem of free play in children is before the problem to develop their expression and their exploration of ideas is to contribute experiences and knowledge. The general objective of the research was to determine the level of importance of free play in children of the Initial Educational Institution N ° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020. The research design is non-experimental. The research instrument is made up of 3 dimensions and 15 items that correspond to student learning. The technique used in this investigation is the checklist. The sample is made up of 30 children to whom the test was applied and these data obtained were processed using the statistical package for social sciences (Scientific Excel). From the results found regarding the creative intelligence dimension of free play, it can be seen that 80% (24) are at the level achieved. Regarding the sensory dimension of free play, it can be observed that 90% (27) are at the level achieved. Regarding the motor dimension, it can be observed that 77% (23) are at the achieved level. Therefore, it is concluded that there is still a need to motivate children more so that they can develop and propose new ideas between their interactions through free play.

Keywords: Creativity, free play, sensory and motor.

6. INDICE

	Pág.
1. Título de la tesis.	ii
2. Equipo de trabajo	iii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iv
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	v
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido (índice)	viii
7. Índice de tablas, figuras	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	17
III. Hipótesis	23
IV. Metodología.	23
4.1. Diseño de la investigación.	23
4.2. Población y muestra.	24
4.2.1. Población	24
4.2.2. Muestra	25
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	28
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.4.1. Técnicas	29
4.4.2. Instrumentos	29
4.5. Plan de análisis.	33

4.6. Matriz de consistencia	35
4.7. Principios éticos	36
V. Resultados	38
5.1. Resultados	38
5.2. Análisis de resultados	42
VI. Conclusiones	44
Aspectos complementarios	45
Referencias bibliográficas	46
Anexos	50
1. Carta de autorización de ejecución del proyecto	50
2. Instrumento de recolección de datos	51
3. Consentimiento informado	52
4. Informe de juicio de expertos	55
5. Pantallazo de la tabulación del instrumento	58

INDICE DE FIGURAS, TABLAS Y GRÁFICOS	Pág
Figuras	
Figura 1 Nivel de juego libre	38
Figura 2 Nivel de la dimensión inteligencia creativa del juego libre	39
Figura 3 Nivel de la dimensión sensorial del juego libre	40
Figura 4 Nivel de la dimensión motora del juego libre	41
Tablas	
Tabla 1 Nivel de juego libre	38
Tabla 2 Nivel de la dimensión inteligencia creativa del juego libre	39
Tabla 3 Nivel de la dimensión sensorial del juego libre	40
Tabla 4 Nivel de la dimensión motora del juego libre	41
Cuadros	
Cuadro 1. Cuadro de Muestra	26
Cuadro 2. Cuadro de operacionalización de variables	28
Cuadro 3. Cuadro de matriz de consistencia lógica	35

I. INTRODUCCIÓN

Los motivos por el cual me impulsó a realizar este tema donde se ha podido evidenciar la falta de libertad que presentan los niños para lograr hacer lo que ellos desean por tal motivo mi presente trabajo de investigación lleva por título "El juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

Según Salas (2018) la propuesta de contribuir al desarrollo del juego libre en Europa tiene la finalidad de desarrollar las habilidades del estudiante y que va cobrando importancia ante la problemática de asociar el juego infantil con el ocio y la necesidad de concientizar a la población que los niños necesitan ser niños. "Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades.

Según Bustos (2017) actualmente hay mucha complejidad con respecto al juego libre e interacciones positivas, las acciones lúdicas que me gustaría practicar con los niños y ver su nivel cognitivo que es lo que realmente se está logrando en su aprendizaje. Porque todos los días iré captando todo el proceso para que yo pueda indagar por medio de sus comportamientos en el aula o por otros medios.

Es importante permitir que el niño se sienta libre de poder decidir qué es lo quiere hacer o lograr el juego libre, para trabajar la imaginación, sus habilidades sociales de manera natural, los niños crean sus propios juegos y

gran parte de su psicomotricidad, el niño es una esponjita porque durante el transcurso de su infancia va absorbiendo todo lo que percibe en su ambiente a través de las percepciones. Esto se desarrolla de forma libre, el adulto está presente observando y no interfiere en sus actividades que realiza, deja que saque sus propias fantasías.

En otros países, la tecnología es más avanzada y tienen materiales por doquier, en cambio en Perú y en nuestra ciudad Pucallpa falta recursos para apoyar la educación.

Mi investigación se realizó en la institución educativa N° 232 Niño Jesús, teniendo como principal objetivo el problema el nivel de juego libre en los niños, siendo fundamental que a través del juego el niño fortalece su creatividad, su imaginación, habilidades físicas permitiendo lograr un excelente aprendizaje en su ciclo escolar involucrarse en las relaciones afectivas de manera natural y emocional muchas veces no toman en cuenta que el niño mientras va jugando va aprendiendo distintas series de capacidades pasan más tiempo en hacer tareas que son impuesta o dirigidas. y los padres no se dan el tiempo de compartir momentos recreativos teniendo la posibilidad de salir al campo a explorar la naturaleza donde al niño le despierta su imaginación y otras capacidades que ayudaran en su vida diaria, sin hacer actividades físicas siendo muy relevante para su desarrollo, debiendo conocer su entorno e interactuar con otros niños.

Según la Convención de derechos (2017) hoy en día, tiene un gran valor la infancia evitando que pueda haber falencias diferentes “organizaciones

nacionales y extranjeras que laboran en pro de la infancia reconocen al juego como un derecho esencial en la vida del niño, así como lo expresa el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, donde se establece: El derecho al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad.

Por otro lado, Silva (2017), el problema de los niños que no desarrollan el juego libre es porque le restan interés a esta parte de la infancia tanto como los docentes como los padres que están enfocados en sus propios problemas, dejando a un lado a los hijos sin tener en cuenta que ellos son la fuente de progreso en el aprendizaje con un importante valor educativo.

Nassr (2017) afirma que fomentar el desarrollo de la autonomía en las edades preescolares es fundamental para el futuro crecimiento del menor., la mayoría de padres de esta época tienen obligaciones laborales que demanda mucho de ellos, algunos inclusive en jornadas dobles, muchos de ellos sienten la imperiosa necesidad de que el poco tiempo dedicado a los niños sea para satisfacer todos sus gustos o necesidades, ayudándoles en todo o estando muy pendientes que no les falte nada; llegando en la mayoría de los casos a “sobreprotección” fenómeno que incide directamente en la problemática de no desarrollo adecuado de la autonomía, originando niños inseguros, que no participan en actividades propias de su grado, entre otros aspectos.

Por otro lado, Montero (2017) refiere que el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades

motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.

Manifiesta Valdés (2017) que la problemática del juego libre radica en los sectores donde es evidente que en los menores de edad preescolar no existen experiencias nuevas de aprendizaje y no se está involucrando al niño en las actividades que capten de una manera más precisa su atención y por ende no se desarrollan de inicio a fin. Pero lo más preocupante se evidencia en la falta de toma de decisiones, en el cual existe un progreso muy lento respecto a la autonomía de elegir las actividades que le permitan fortalecer su desarrollo cognitivo, motriz y la interacción afectiva entre sus compañeros. Es importante el conocimiento fehaciente del docente de las características físicas, psicológicas y cognitivas de los niños en edad preescolar lo cual favorecerá el posterior buen diseño de las actividades acordes con la edad de los niños.

Lo antes expuesto conlleva al siguiente enunciado:

¿Cuál es el nivel de juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 Niño Jesús” de Callería - Pucallpa, 2020?. Se obtuvo como objetivo general: Determinar el nivel de juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 “Niño Jesús” de Callería - Pucallpa, 2020. Y los objetivos específicos: Determinar el nivel de la dimensión inteligencia creativa

del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

- Determinar el nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.
- Determinar el nivel de la dimensión motora del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

La investigación se justificó con respecto al campo teórico este abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, definiciones conceptuales y formulación de la hipótesis. Desde el campo práctico, porque después de obtener los resultados arrojados por el instrumento, esto permitió proporcionar a las docentes de dicha información para que puedan tomar las acciones pertinentes ya sea para implementar actividades de mejora con aquellos niños que aún les falta desarrollar su nivel de aprendizaje en el juego libre y seguir reforzándolo en aquellos niños que ya demostraron el desarrollo de este. Desde el campo metodológico; utilizado que corresponde a un estudio no experimental y descriptivo, y la aplicación por medio de un instrumento validado y confiable, nos han permitido alcanzar resultados.

En el marco metodológico la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, no experimental. Por otro lado, se contó con una población 120 y muestra de 30 niños y niñas utilizando la técnica de observación y el instrumento de recolección de datos se utilizó la guía de observación finalmente para la estadística descriptiva y tabulación se utilizó el soporte del programa Excel y para el procesamiento el software SPSS científico.

De acuerdo a la investigación se obtuvieron los siguientes resultados: De los resultados encontrados el con respecto la dimensión inteligencia creativa del juego libre se puede observar que el 80% (24) se encuentra en el nivel logrado. Con respecto a la dimensión sensorial del juego libre se puede observar que el 90% (27) se encuentra en el nivel logrado. Con respecto a la dimensión motora se puede observar que el 77% (23) se encuentra en el nivel de logrado Llegando a las conclusiones que en el nivel de juego libre y con respecto a la planificación y a proponer ideas nuevas en situaciones de dialogo el 50% (30) se encuentra en nivel intermedio. Se concluye que existe un determinado grupo que aún está en proceso de aprendizaje para poder lograr una mejor confianza al momento de expresarse y esto permitirá mejorar la claridad y precisión. En el nivel de juego libre con respecto a la organización y la libertad de expresar de manera coherente y precisa el 47% (28) se encuentra en nivel de proceso.

El estudio realizado está organizado en VI capítulos: el Capítulo I, está referido a la introducción, donde se detalla el planteamiento de la línea de investigación, mediante el planteamiento del problema donde se caracteriza el problema de estudio y el enunciado del problema; asimismo se plantea los objetivos del estudio y la justificación del estudio. El Capítulo II, está referido a la revisión de literatura, donde se esboza los antecedentes del estudio; las bases teóricas referidas a las variables del estudio contenidas; la base conceptual de términos utilizados con mayor frecuencia en el estudio. El capítulo III, no contiene hipótesis. El Capítulo IV, Se trata sobre la metodología, donde se detalla sobre el diseño de la investigación; la población

y muestra de estudio; la definición y operacionalización de variables e indicadores; las técnicas e instrumentos de recolección de datos; el plan de análisis; matriz de consistencia y los principios éticos. El Capítulo V, contiene los resultados, donde en tablas y gráficos se explican los resultados alcanzados y su correspondiente análisis de resultados. El Capítulo VI, contiene las conclusiones del estudio, las referencias bibliográficas y los anexos que ilustran el estudio.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.5.1 Antecedentes

2.5.2 Antecedentes Internacionales

Solís (2018) en su tesis “El juego libre y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suarez- Madrid, España 2018”. El objetivo general Analizar la incidencia de los juegos en el concepto de género de los niños y niñas la Unidad Educativa González Suárez. La metodología que se utilizó fue de carácter social cuantitativo, diseño de corte transversal y nivel descriptivo con una población de 83 niños y niñas y una muestra de 70 utilizando la técnica de observación y el instrumento de la lista de cotejo. Los resultados que se obtuvieron fueron: De acuerdo a los datos obtenidos el 57,89% (48) de los niños y el 57,14% (47) de las niñas perciben las diferencias entre ellos, por otra parte, un 42,11% (34) de niños y el 42,86% (35) de niñas están en proceso para alcanzar este indicador, el 71,05% (58) de niños y el 59,52% (50) de niñas no prefieren jugar con niños de su mismo sexo, mientras que el 28,95% (24) de niños y el 40,48% (33) de niñas señalan

que eligen jugar con ambos. el 57,89% (48) de niños y el 61,90% (51) de las niñas diferencian los juguetes que usan niñas y niños mientras que el 42,11% (34) de niños y el 38,10% (31) de niñas están en proceso de adquirir este indicador. Por lo que se concluye que se recogió información a través de la entrevista y la observación; llegó a los siguiente conclusión: De la propuesta del estudio reflejan resultados positivos, ya que ambos sexos interactúan en juegos cooperativos, mostrando inicialmente cierta incomodidad que fue superado por la interacción entre género, alcanzando los objetivos propuestos.

Márquez, (2017), en su tesis “El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego, España-2017”. Esta investigación tiene como objetivo investigar las capacidades sociales y comunicativas a través de la utilización del juego durante el proceso de aprendizaje en niños de 2- 3 años. La población 30 niños y niñas, en la investigación analizará las fortalezas del juego cómo herramienta dentro del campo educativo. Este análisis se dará a través de un diseño cuasi-experimental en el que se manejará un grupo experimental y uno de control. El grupo experimental será expuesto a una evaluación preliminar, donde se analizarán sus competencias, socio-comunicativas, gnósticas, simbólicas y lingüísticas, luego de esta evaluación los alumnos serán expuestos a diferentes juegos en diferentes espacios. Los resultados fueron del test en las cuatro áreas (grupo experimental): se observa la comparación entre las edades calculadas y las cuatro áreas: gnósticas, simbólicas, comunicativo sociales y

lingüísticas. Se puede observar que este grupo tiene un promedio de edades calculadas de 24,3% (7) y las áreas gnósticas un valor de 27,4% (8) simbólicas de 26,5% (7), comunicativo sociales de 19,8% (6) y lingüísticas de 23, 6% (7). La conclusión fue que el juego es mucho más que placer, es una necesidad y representa la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para auto-conocerse y aprender del mundo que los rodea, uno de control y otro experimental de edades entre 2 a 4 meses de diferentes centros infantiles de la ciudad de España.

Euceda (2017), en la tesis “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica en Honduras-2017”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional y diseño correlacional descriptivo transversal con una población de 120 niño y niñas, la técnica que se empleó fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo. Los resultados fueron que se observa el 28% (10) de los estudiantes muestra un nivel desfavorable mientras que el 72% (30) un nivel favorable se muestra un nivel favorable en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de edad por alcanzarse un porcentaje casi en su totalidad del 100% (120). Se llegó a la conclusión que se identificó que el 99% (119) de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la

habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Arones, (2019), en su tesis “Juego Libre en los Sectores y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de Educación Inicial de Cinco Años de la I.E.P 39009/Mx-P el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Región Ayacucho”. El objetivo considerado en el trabajo de investigación fue analizar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial de cinco años de la I. E. P N 39009/Mx- P El Maestro del Distrito De San Juan Bautista Ayacucho-2018. Para la realización del trabajo de investigación se utilizó el enfoque cuantitativo. El diseño utilizado para el proceso de contratación de la hipótesis ha sido el pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba. La muestra estuvo integrada por 15 niños y niñas de 5 años. La técnica y el instrumento empleado en el recojo de la información ha sido la observación y la lista de cotejo respectivamente. El procesamiento de la información demandó el uso de software estadístico SPSS V22, la misma que nos ha permitido sistematizar los resultados en tablas y figuras estadísticas. Los resultados afirman que en la pre prueba el 93.3% (14) de los niños se ubican en la valoración inicio, mientras que el 6.7% (1) se ubica en la valoración proceso; en el caso de la prueba de salida, el 40.0% (6) de los niños se ubica en la valoración logro esperado y el 60.0% (12) se ubica en la

valoración logro destacado., demostrando la efectividad del uso del juego libre de sectores del aula en el desarrollo de las habilidades comunicativas. Las conclusiones fueron que el juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial de cinco años de la I. E.P N 39009/Mx- P El Maestro del Distrito De San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Región Ayacucho-2018, en la medida que el valor $W_{+} = -7.548$, mientras que al ser el P: valor = 0,00, que es menor a $\alpha = 0,05$ se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%.

Garavito (2017) en su tesis titulada Juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I del distrito de Taraco N°194 Corazón de Jesus-2017. Tuvo como objetivo comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones, una de ellas es la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco. Al hacer referencia del marco metodológico, el tipo de la investigación es un estudio cuantitativo y se empleó un diseño descriptivo-comparativo, con una población de 40 niños y niñas por lo que se busca comparar entre dos contextos diferentes en cuanto a cultura y formas de vida, es por ello que mediante la técnica de la observación y la utilización del instrumento que fue la ficha de observación. Los resultados fueron el 91.5% en la escala de “siempre”, lo que evidencia que los niños y niñas

enfatan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores, mientras que un 7.9% en la escala de “a veces”, lo cual evidencia que en ciertas ocasiones los niños y niñas ya no hacían. Se llegó a la conclusión que es comparar los tipos de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores, en dos Instituciones Educativas, por ende, se concluye a la zona quechua se enfatiza en un 86.6% los tres tipos de valores morales que fueron desarrollados en el juego libre en los sectores.

López (2017) en su tesis titulado “El juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “Mi pequeño paraíso de las rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2017”. Tiene como objetivo determinar el nivel de juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “Mi pequeño paraíso de las rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2017. La metodología que se siguió fue pre experimental de diseño cuantitativo con una población de 30 niños y niñas. Se llegó al siguiente resultado que se evidencia que al aplicar el pre-test el 60% (18) de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo y el 40% (12) se encuentran en un nivel medio esto es un reflejo de que la

secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores no se realiza efectivamente. Al aplicar el post- test el 50% (15) de los estudiantes están en un nivel alto y el 50% (15) están en un nivel medio, esto quiere decir que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, favorece a la construcción de la identidad personal. La conclusión: Efectivamente lo que permite el juego al niño es que sea realmente libre, aceptando con interés y calidez sin cuestionarlos. Se ha visto que el acompañamiento por parte de la maestra es muy importante para lograr cualquier objetivo porque el niño se siente amado, querido, importante y aceptado.

Quispe (2017) en su tesis titulada “La Aplicación De La Secuencia Metodológica En La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Mejora Mi Práctica Pedagógica En Niños De 03 Años De La Institución Educativa Inicial N° 289 De Huinchos Andahuaylas - 2014.” El presente trabajo de investigación tiene por objetivo validar exitosamente la aplicación de la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores que mejoró mi práctica pedagógica en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N°289 Huinchos- Andahuaylas. El diseño de investigación empleado en el presente trabajo de investigación la población fue de 40 niños y niñas es la cualitativa puesto que en el proceso de la deconstrucción se utilizó la técnica de la observación y el instrumento el diario de campo con la descripción detallada de las actividades de aprendizaje con el propósito de identificar la problemática de la práctica pedagógica y mejorar la situación a través de la auto

reflexión poniendo en marcha la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa para recoger los datos del proceso de la reconstrucción para ser sistematizados y evaluados los resultados del trabajo en la matriz específica. Según los resultados obtenidos llegue a la conclusión que la aplicación de la secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores permiten mejorar expectativamente el desenvolvimiento de los niños, porque se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad en el desarrollo integral de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por la docente, se ha demostrado que los niños aprenden jugando en grupo con materiales educativos, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir aprendizajes significativos en las áreas de desarrollo, siendo de vital importancia en la vida de todo niño que necesita jugar para conocer y entender el medio que le rodea. Obtuvo el siguiente resultado: en la investigación muestran, que el 90% (30) de los docentes utilizan una estrategia didáctica dinámica y el logro de aprendizaje de los niños, fue en un 100% (40) alto. Que en conclusión la aplicación de la secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores permiten mejorar positivamente el desenvolvimiento de los niños, porque se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad en el desarrollo integral de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por la docente, se ha demostrado que los niños aprenden jugando en grupo con materiales educativos, el mismo que constituye un

recurso didáctico que permite al niño construir aprendizajes significativos en las áreas de desarrollo.

Vásquez (2019) en su tesis “Influencia del programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años de la I.E. Santa Ana – Trujillo en el año 2019” tiene como objetivo determinar la influencia del programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años de la I.E. Santa Ana – Trujillo en el año 2019. La metodología tiene el diseño de grupo experimental y se aplicó un pretest a los 12 estudiantes de 4 años. El logro del aprendizaje en el área de matemática de los niños de la muestra, evaluados a través del pretest, fue del 38.5% (5) de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 30.8% (4) obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y 30.8% (4) obtuvieron A; es decir en proceso y sólo el 30.8% (4) obtuvieron A. Los resultados finales de la investigación demostraron que el 38.5% (5) de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 30.8% (4) se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y un 30.8% (4) se encuentra en un nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto. Se concluye que, la aplicación actividades lúdicas, mejoró significativamente el logro de aprendizaje en la noción de número en el área de Matemática del nivel inicial, de la I.E “Santa Ana” Trujillo en el año 2019

2.1.2 Antecedentes Locales

Alcides (2019) en su tesis “los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°232 “Niño Jesús” de Callería - Ucayali, 2019”. El estudio de investigación tiene como objetivo determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°232 “Niño Jesús” de Callería - Ucayali, Perú 2019. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño de investigación pre experimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra es de 29 estudiantes, se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis. Los resultados obtenidos muestran que la variable independiente mejora la variable dependiente han obtenido logro previsto, mientras que un 12% (3) niños obtuvo un logro destacado, por otro lado, un 59% (17) de los niños en el pre test obtuvieron un logro en inicio y el 41% (12) niños restantes un logro en proceso. Se concluye que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la

Institución Educativa Inicial N° 232 Niño Jesús” de Callería - Ucayali, 2019.”

Zúñiga (2018), en su tesis titulada “Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 261 Victoria Barcia Bonifatti Y N° 235 Santa Rosa del Distrito de Callería – Ucayali, 2018” menciona que la investigación tiene como finalidad determinar el efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 261 Victoria Barcia Bonifatti Y N° 235 Santa Rosa del Distrito de Callería – Ucayali, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo de diseño no experimental de correlacional-causal, con una población de 12 niños y niñas, para el estudio se utilizó la encuesta validada por el Departamento de Investigación de ULADECH y el registro de evaluación. Los resultados indican un nivel de utilización del juego libre en 70% (8) se encuentra en el nivel de logro mientras que solo el 20% (2) se encuentra en proceso y el 10% (1) en inicio de aprendizaje. En conclusión, no existe relación entre las variables, pero existe la utilización de estrategias dinámicas autónomas en mayor nivel que favorece el logro de aprendizajes significativos.

2.6 Bases Teóricas de la investigación

2.2.1 Concepto de juego libre

Según Guerrero (2017) son las acciones que los niños realizan espontáneamente y libremente, y en el que no existe intervención de una persona ajena, la acción del educador en este caso debe consistir en posibilitar las condiciones necesarias de tiempo, de espacio y material se trata en definitiva de un autoservicio cada usuario o grupo elije los juguetes y juegos que desea.

Por otro lado, Reque (2019) el juego libre provee a los niños la posibilidad de jugar sin directrices ni personas que indiquen que hacer, esto les ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo a través de sus propias experiencias. Descubrir a otros y establecer relaciones interpersonales para la formación de su conducta y fortalecimiento de valores y descubrir nuevos modos de jugar ya les da libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, a través del, los niños y niñas expresan lo que son, lo que sienten y lo que viven. Implementar el juego libre en las unidades de atención infantil integral, permiten que los niños desarrollen su inteligencia y adquieran conocimientos en todos los momentos de exploración, manipulación y observación; incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades, para aprehender nuevos contenidos, para usar herramientas de manera adecuada y desarrollo del lenguaje apoyados en la realidad del contexto de libertad.

2.2.1.1 Teoría del juego libre

El juego libre no debe ser planeado por los adultos. Trenzadas (2015) afirma que se puede poner al alcance del niño ciertos materiales, pero qué hará el niño con esos materiales se encuentra fuera de nuestro pensamiento ya que es él, el que desarrollará su pensamiento. Tal vez comenzar tome un poco más de tiempo dependiendo la predisposición de cada niño para jugar; además, puede haber momentos de aburrimiento, de agresión o que el niño tenga sueño o hambre. La creación de un propicio para el juego libre lleva tiempo. Por tal motivo se clasifica de la siguiente manera.

a) **Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz, que se da aproximadamente hasta los dos años.** Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos, el niño tiene siempre puesto los sentidos hacia su objetivo donde le permite explorar todo lo que le rodea.

b) **Juego simbólico.** Se da de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego su propia imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo su disconformidad internos y participando para una buena aceptación de sí mismos.

c) **Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico.** Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y tomar conciencia de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11 o 12 años.

Finaliza Trezadas (2015) mencionando que la importancia de las diferentes clases de juego radica en que deben ser respetados en los diferentes contextos sociales donde se desenvuelve el niño y así al realizar esta actividad pueda ponerse en contacto y explorar el medio que lo rodea, activando y estructurando las relaciones humanas y de esta manera contribuir en su desarrollo y aprendizaje.

2.2.1.2 Dimensiones del juego libre

Dentro del juego libre existe cuatro dimensiones:

a) **Dimensión inteligencia creativa**

Dentro del juego libre existe cuatro dimensiones:

a) **Dimensión inteligencia creativa**

La inteligencia creativa es aquella parte de la inteligencia dedicada a recrear algo nuevo con elementos ya existentes. Según Alan J. Rowe, la inteligencia creativa viene condicionada por varios factores

como: el carácter, el modo de percibir y de procesar la información, valores personales, etc. Todos estos factores interaccionan entre sí para conformar un modo particular de actuar que permite construir nuevos objetos o ideas que suponen una aportación positiva a la sociedad.

La inteligencia creativa es una característica definitoria de la esencia humana, es intrínseca al ser humano. Constituye, por tanto, un aspecto más de la inteligencia general. Si bien posee parte genética, el ambiente favorece en gran medida su desarrollo o censura.

El niño cuando entra o se integra en su aula tiene que proveer sus materiales e instrumentos para la realización de las actividades siendo esencial para su desarrollo que a medida que va avanzando pueda lograr adaptarse y tener más conocimientos que fortalezcan sus valores de conductas y es ahí donde se enseña a planificar previamente anticipando y manifestando sus propósitos del día en el desarrollo de las prácticas para precisar proponer y habilitar las estrategias metodológicas sobre distintos temas sin tener que llegar a repentizar y lograr evidencias que serán reflejados. en la organización podemos adelantarnos a las cosas que se podrían presentar en el futuro, logrando de esa forma obtener mejores resultados utilizando muy bien nuestro tiempo y medios posibles para el aprendizaje.

Potencia la imaginación, creatividad y distinción entre fantasías y realidades. En el entorno lúdico, desarrolla autonomía, pensamiento, expresión y capacidad productiva e inventiva.

b) Dimensión sensorial

El desarrollo sensorial constituye en nuestros pequeños, los canales por donde reciben la información de su entorno. El aprendizaje y su percepción de los colores, las formas, los olores, los sabores, los sonidos, y de su propio cuerpo como sensaciones de hambre, de frío, sed o posiciones del cuerpo en el espacio. El desarrollo sensorial es, por lo tanto, la experimentación que el niño tiene a través de los sentidos, y que, con el paso del tiempo, los desarrollan sus capacidades cognitivas, lingüísticas, emocionales, sociales, físicas y creativas por medio de actividades lúdicas.

A partir de estas experiencias, los niños aprenden a dar respuestas adaptadas a las condiciones del entorno, en base a lo observado y actuado por las personas que les rodean y a sus propias experiencias sensoriales. Por este motivo, los adultos tenemos una gran responsabilidad al estimular y exponer a nuestros niños a un aprendizaje enriquecido a través de nuestros sentidos, que permitirá el desarrollo nocional y de habilidades esenciales para la vida.

c) Dimensión motora

La dimensión motora es la capacidad para desarrollar diversos movimientos y gestos.

Como en todos los hitos de desarrollo, cada pequeño tiene su ritmo de crecimiento. Estarán aquellos que muy rápidamente aprendan a sentarse, a ponerse de pie, a saltar y a correr; otros, por su parte,

dominarán los movimientos más simples, mientras que los más complejos pueden demorar un poco más en lograrlos.

El niño que no ha desarrollado su motricidad gruesa, además de no sentirse seguro en el parque o entre los amigos de la escuela, puede ver disminuida su autoestima, lo que podría desanimarlo a ser una persona activa en el futuro.

De igual forma ocurre con el desarrollo de la motricidad fina. Si su desarrollo se hace más lento, se daña la autoestima del niño. Si, por el contrario, el niño va aprendiendo a modificar el mundo que le rodea, su autoestima también se desarrolla.

III.HIPÓTESIS

El estudio no lleva hipótesis por ser descriptivo simple y tener sólo una variable en estudio. Según Tamayo (2012) la hipótesis es el eslabón entre la teoría y la investigación, que nos conduce al descubrimiento de los nuevos hechos. Por ello surge explicación a ciertos hechos y orienta la investigación hacia otros.

IV.METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Considerando el diseño; como un plan o estrategia para obtener la información. El diseño es no experimental, porque los estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de la variable y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos según (Chávez, 2017). Se tienen como fórmula

M \longrightarrow Ox

De donde:

M = Muestra seleccionada.

Ox = Variable dependiente: Juego libre.

La investigación es de tipo cuantitativa porque los indicadores se definen en referentes empíricos y medibles, asimismo, en su tratado de análisis tiene apoyo estadístico y es de nivel correlacional porque dará a conocer la relación que existe entre las dos variables de estudio en una muestra o contexto particular. Hernández (2018).

La investigación es de nivel sustantiva descriptiva; porque se describe sistemáticamente las características o rasgos distintivos de los hechos y fenómenos de hechos y fenómenos que se estudia (López, 2019)

4.2. Población y muestra

4.2.1 Población: La población está representada por 120 niños en edad de 3,4 y 5 años del turno mañana y tarde de la Institución Educativa “Niño Jesús” de Ucayali, como población finita.

La población estuvo conformado el objeto a investigar, de la cual se extrae la información que se requiere para la realización de la respectiva investigación, en otras palabras, es el conjunto de personas u objetos, que presentan características en común que facilitan la obtención de datos, siendo susceptibles de los resultados que se puedan alcanzar (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Cuadro 1 Distribución de la población de 3.4 y 5 años de edad

Institución	Nivel	Edad	Turno	Aulas	Sexo	F_i	%
Educativa							
Institución							
educativa inicial	Inicial	3,4 y 5 años	Tarde	10	F	60	50,0%
Niño Jesús” de		de edad					
Ucayali					M	60	50,0%
TOTAL						120	100%

Fuente: Nómina de matriculados 2020

4.2.2 Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Alumnos del nivel inicial de 5 años de edad.
- Alumnos que no muestren más de dos inasistencias a las sesiones de clase de juegos libres.
- Alumnos que sus padres hayan firmado el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Alumnos del nivel inicial que no tengan 5 años de edad.
- Alumnos que muestren más de dos inasistencias a las sesiones de clase con juegos libres.
- Alumnos que sus padres no hayan firmado el consentimiento informado.

4.2.3 Muestra: La muestra es población muestral, es decir, toda la población seleccionada, porque se trabajará con todos los niños seleccionados. Se asumirá los criterios de selección como la inclusión y la exclusión.

Primero: se consideró como muestral a 30 niños para la intervención educativa con juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 232 “Niño Jesús” de Ucayali. El cuadro refrenda la selección de la muestra como sigue:

Cuadro 2: Muestra por sexo

Institución Educativa	Sexo	f ₁	%
Institución Educativa N° 232 “Niño Jesús”	F	15	50,0
	M	15	50,0
Total		30	100%

Nota: Elaboración en base a nómina de matrícula 5/5/2020

Según Arias (2006) define a la muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. La muestra es una porción representativa de una población. Primero, se hace un censo para luego tomar la muestra significativa de ese universo de infantes. Las muestras se enfocan en la selección de los participantes del estudio. Esta se saca en concordancia con el problema y el diseño de la tesis.

4.2.4 Técnica de muestreo

En el trabajo de investigación se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia porque cuando no tenemos acceso a una lista completa de los individuos que forman la población (marco muestral) y, por lo tanto, no conocemos la probabilidad de que cada individuo sea seleccionado para la muestra. La principal

consecuencia de esta falta de información es que no podremos generalizar resultados con precisión estadística. Por lo tanto, los conceptos de error muestral e, inversamente, de tamaño de muestra mínimo para acotar el error muestral que te explicábamos aquí, no pueden ser aplicados. Al menos en sentido estricto. (Ochoa, 2018)

4.3. Cuadro de operacionalización de las variables

Tabla 3.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
JUEGO LIBRE	Son las acciones que los niños realizan espontáneamente y libremente, y en el que no existe intervención de una persona ajena. Guerrero (2017)	Es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución y representación.	Inteligencia creativa	El niño expresa sus intenciones del día y desarrolla la creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas de juego. • Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo durante el juego. • Propone el uso de objetos con los que se puede realizar los juegos. • Logra describir las propiedades de los objetos que toca. • Tiene la capacidad de armar una imagen cortada en tres partes. • Indica las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca). • Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar. • Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies. • Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos. aspectos a evaluar. 	Escala Nominal (1) INICIO (2) PROCESO (3) LOGRADO
			Sensorial	Los juegos manipulados favorecen la abstracción del pensamiento y la creación de pensamientos.		
			Motora	El niño juega libremente en los sectores que eligieron durante el día. Compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.		

Nota . Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica: Se utilizó como técnica la observación en la investigación y busca conocer sus acciones o respuestas del grupo población muestral, manifiesta Zapata (2018) que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, sin tocarlo, modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular.

4.4.2 Instrumentos: Para el recojo de información se utilizó una guía de observación; es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno. Esta prueba ha sido diseñada para niños de 3, 4, 5 años; en este caso solo se ha utilizado la prueba de 4 años.

Según Hernández (2018) define al cuestionario como un conjunto de preguntas que persiguen evaluar alguna capacidad, luego ser calificado por el investigador o conjunto de preguntas respecto de una variable que se van a medir y se aplicará en una muestra semejante para determinar el tiempo o la duración de 60 minutos de la distribución interna del cuestionario se determina de 15 ítems, de selección múltiple que mide la variable de logro de competencia de prótesis parcial fija a una escala numérica, a su vez mide las dimensiones: que en suma total alcanza hasta 20 puntos.

Para evaluar el juego libre en los niños se utilizó una guía de observación. El instrumento tiene tres opciones de respuesta por ítem o

indicador evaluado (LOGRADO –PROCESO- INICIO), y un peso de 1 a 3 en las valoraciones otorgadas por cada capacidad evaluada para favorecer el análisis estadístico, con la distribución de frecuencias.

Su forma de administración es Individual, contiene 15 ítems o indicadores que evalúan tres dimensiones: D1 Inteligencia creativa (5 indicadores). D2: Sensorial (5 indicadores) y D3: Motora (5 indicadores). Con una escala de valoración que consigna las categorías: SI (2 puntos), NO (1 punto).

Tabla 4.

Baremos de calificación

GUÍA DE OBSERVACIÓN		
Cuantitativa	Cualitativa	DESCRIPCION
3	LOGRADO	Esto refiere cuando el estudiante demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
2	PROCESO	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo

1

INICIO

Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.

4.4.3 Validez y confiabilidad del instrumento

Validez

Para garantizar la validez del instrumento de la guía de observación se utilizó la técnica de juicio de expertos, para, garantizar la pertinencia de cada uno de los indicadores de medición de las dimensiones de Inteligencia creativa, Sensorial y motora del desarrollo del juego libre del niño y de la niña.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de un grupo de 3 expertos del área de Educación.
2. Se alcanzó a cada una de las expertas la “Ficha de validación de la guía de observación para evaluar el juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 Niño Jesús de Callería- Pucallpa, 2020.
3. Cada experta respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas de la guía de observación: ¿El conocimiento medio por esta pregunta es:

- Siempre – A veces - Nunca

4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirman que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas.
6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.
8. Se analizó si las preguntas cuyos CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el Coeficiente de validez total del cuestionario. Coeficiente de validez total = 0,77. Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a los niños de 5 años de edad en las regiones del Perú.

Confiabilidad

Asimismo, para garantizar la confiabilidad de la ficha de observación, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, el mismo que guarda estrecha relación con el tipo de investigación descriptiva y que requiere de sólo una administración del instrumento de medición, el mismo que produce valores comprendidos entre uno y cero.

La confiabilidad según el cálculo de Alfa de Cronbach que se obtuvo es 0,69, entonces se dice que el instrumento de recolección de datos muestra una confiabilidad

aceptable por lo tanto los datos y la información que se obtengan en la investigación también reflejarán una confiabilidad adecuada.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,69	15

Criterio de confiabilidad valores

Buena confiabilidad : 0,61 a 0,75

Alta confiabilidad : 0,76 a 0,89

Muy alta confiabilidad : 0,90 a 1.00

Considerando los valores del criterio de confiabilidad y el resultado del coeficiente Alfa de Cronbach de 0,814 permite deducir que el instrumento de la guía de observación en su versión de 15 ítems tiene una buena confiabilidad y por lo tanto, resultó pertinente su utilización.

4.5 Plan de análisis de los datos

Rodríguez (2003), nos dice que, el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dió a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación del instrumento, a los sujetos del estudio, para medir el juego libre.

Se utilizó la estadística descriptiva para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Los datos que se obtengan serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010 y para el procesamiento de los datos el Software SPSS científico (Programa de estadística para ciencias sociales

4.6 Cuadro de Matriz de consistencia

Cuadro 3. Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
El Juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.	<p>¿Cuál es el nivel de juego libre, en niños de la Institución Educativa Inicial "Niño Jesús" de Callería- Pucallpa, 2020?.</p> <p>Pregunta específicas</p> <p>¿Cuál es el nivel de la dimensión inteligencia creativa del del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020?.</p> <p>¿Cuál es el nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020?.</p> <p>¿Cuál es el nivel de la dimensión motora del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020?.</p>	<p>Objetivo General Determinar el nivel de juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el nivel de la dimensión inteligencia creativa del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.</p> <p>Determinar el nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.</p> <p>Determinar el nivel de la dimensión motora del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.</p>	El estudio no lleva hipótesis por ser descriptivo simple y tener sólo una variable en estudio. Según Tamayo (2012) la hipótesis es el eslabón entre la teoría y la investigación.	<p>Tipo de estudio: Investigación de tipo cuantitativa (Hernández, 2018)</p> <p>Nivel de investigación De acuerdo a López (2019), es descriptiva.</p> <p>Diseño de estudio: El diseño es no experimental, (Chávez, 2017). Se tienen como fórmula:</p> $M \quad Ox$ <p>De donde: M = Muestra seleccionada. Ox = Variable dependiente:</p> <p>El juego libre.</p> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: Para la población objeto de estudio se consideró a 120 niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.</p> <p>Muestra: Para estimar el tamaño de la muestra se tomó 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Técnicas: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Guía de observación</p> <p>Plan de análisis Tabulación de datos con Excel 2010 Procesamiento estadístico descriptiva</p> <p>Principios éticos Libre participación y derecho a estar informado.</p>

4.7 Principios éticos ULADECH (2020)

Principios que rigen la Actividad Investigadora (Uladech, 2019)

- **Protección de la persona.** La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

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

- **Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.
- **Beneficencia y no- maleficencia.** Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- **Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad.** Toda investigación debe

respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

- **Justicia.** El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación
- **Integridad científica.** La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general:

5.1.1 El juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020

Tabla 1.

El nivel de juego libre en niños

Nivel de logro	f _i	Porcentaje
LOGRADO	25	83%
PROCESO	5	17%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación

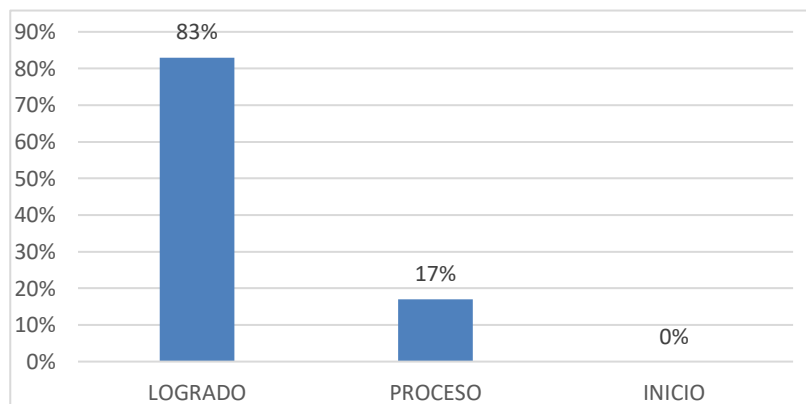


Figura 1: Gráfico de barras del nivel de juego libre en niños

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1, se pudo apreciar que en relación al juego libre el 83% de los niños de la muestra se ubican en el nivel logrado en el nivel del juego libre, mientras que el 17% se encuentra en proceso. Por lo que se concluye que la mayoría de niños ha logrado mejora en la del juego libre.

5.1.2 Determinar el nivel de la dimensión inteligencia creativa del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

Tabla 2.

Nivel de la dimensión inteligencia creativa del juego libre en niños

Nivel de logro	f ₁	Porcentaje
LOGRADO	24	80%
PROCESO	6	20%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación

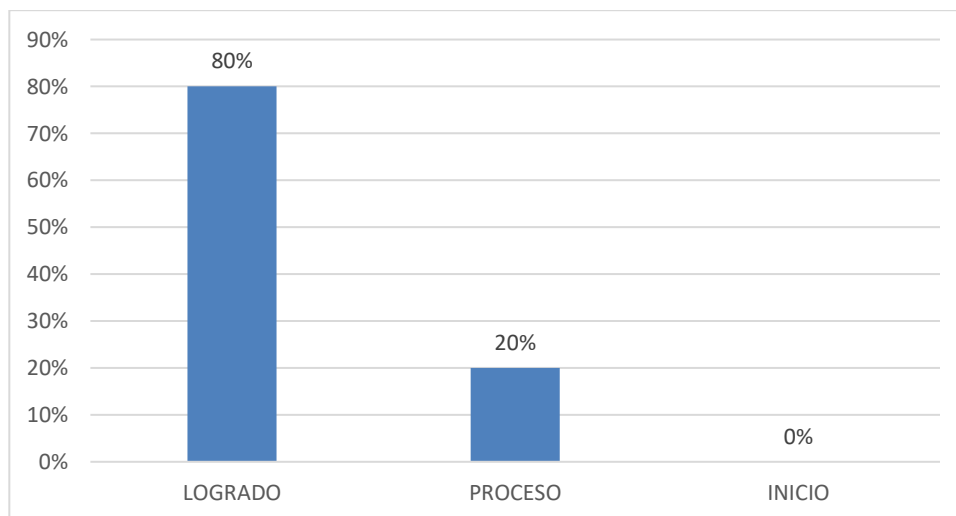


Figura 2: Gráfico de barras del nivel de la inteligencia creativa del juego libre en niños

Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2, se puede observar que en relación a la inteligencia creativa el 80% se encuentra en el nivel logrado en la dimensión de inteligencia creativa, mientras que el 20% se encuentra proceso. Podemos concluir que la mayoría de niños ha alcanzado el nivel logrado en la inteligencia creativa.

5.1.3 Determinar el nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

Tabla 3.

Nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños

Nivel de logro	f ₁	Porcentaje
LOGRADO	27	90%
PROCESO	3	10%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación

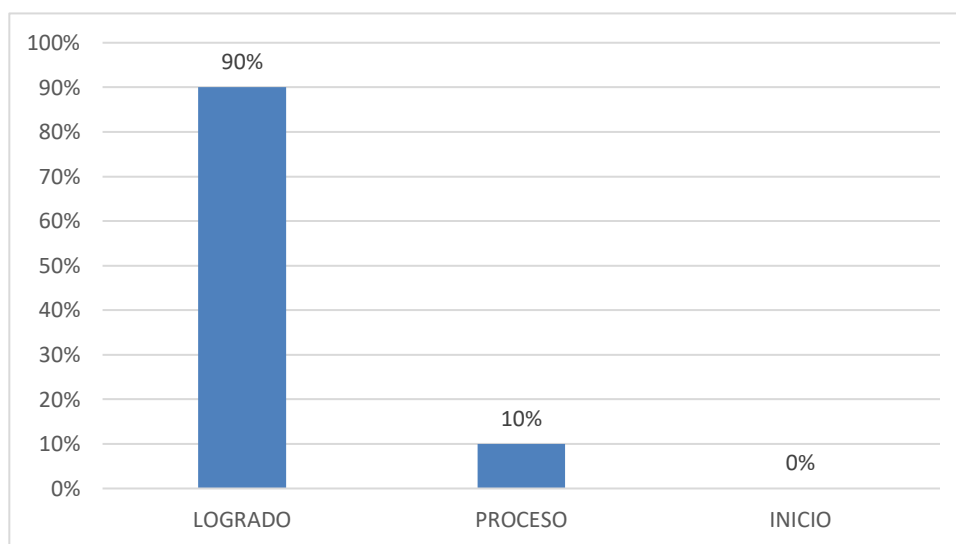


Figura 3:

Gráfico de barras del nivel de la dimensión sensorial del juego libre en niños

Fuente: Tabla 6

En la tabla y figura 3 se puede observar que en relación al aspecto sensorial el 90% se encuentra en el nivel logrado mientras que solo el 10% se encuentra en proceso. Esto permite concluir que la mayoría de niños y niñas han alcanzado el nivel de logrado en la dimensión sensorial.

5.1.4 Determinar el nivel de la dimensión motora del juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020.

Tabla 4.

Nivel de la dimensión motora del juego libre en niños

Nivel de logro	f₁	Porcentaje
LOGRADO	23	77%
PROCESO	7	23%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación

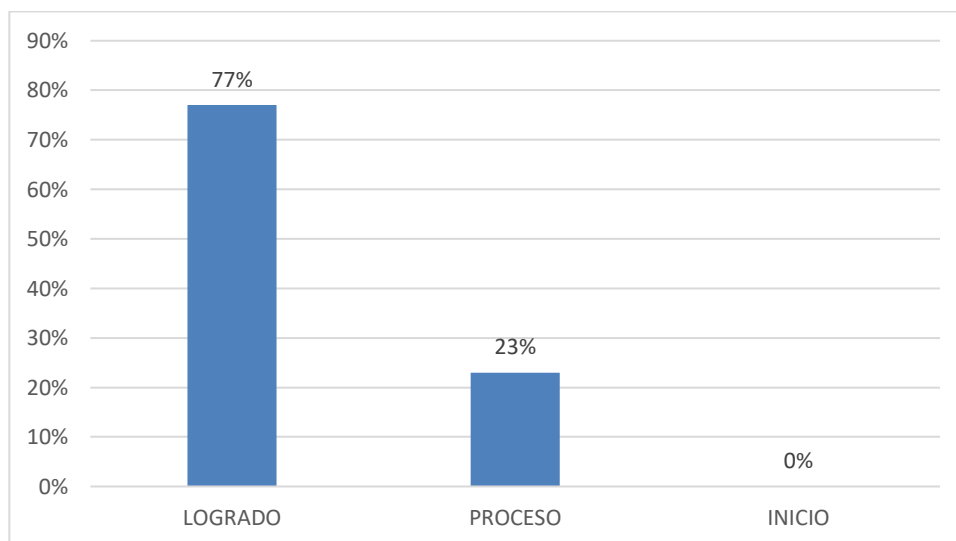


Gráfico de barras del nivel de la dimensión motora del juego libre en niños

Fuente: Tabla 4

En la tabla y figura 4 se puede observar que en relación a la dimensión motora el 77% se encuentra en el nivel de logro mientras que el 23% se encuentra en proceso. Esto permite concluir que la gran mayoría de niños y niñas han logrado la dimensión motora con satisfacción con la capacidad de realizar y desplazar su cuerpo de manera libre.

5.2 ANALISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a las investigaciones, sobre: El juego libre en niños de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Niño Jesús" de Callería - Pucallpa, 2020 se ha realizado un análisis descriptivo de frecuencias; quedando como resultado de manera general; que los estudios demuestran:

Con respecto a el juego libre el 83% (25) de los niños de la muestra se ubican en el nivel logrado, mientras que el 17% (5) se encuentra en proceso. Por lo que se concluye que la mayoría de niños ha logrado mejorar el juego libre.

Estos son corroborados con el estudio de Lecca & Flores (2017) en su tesis titulado "El juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial "Mi pequeño paraíso de las rimarimas" de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2014" Llegó al siguiente 10 resultado: Se evidencia que al aplicar el pre-test el 60% (22) de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo y el 40% (15) se encuentran en un nivel medio esto es un reflejo de que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores no se realiza efectivamente. Al aplicar el post- test el 50% (20) de los estudiantes están en un nivel alto y el 50% (20) están en un nivel medio, esto quiere decir que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, favorece a la construcción de la identidad personal.

En teoría podemos mencionar que la importancia del juego libre provee a los niños la posibilidad de jugar sin directrices ni personas que indiquen que hacer, esto les ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo a través de sus propias experiencias.

Con respecto la dimensión inteligencia creativa del juego libre se puede observar que el 80% (24) se encuentra en el nivel logrado en la dimensión de inteligencia creativa, mientras

que el 20% (6) se encuentra proceso. Podemos concluir que la mayoría de niños ha alcanzado el nivel logrado en la inteligencia creativa.

Estos datos pueden ser corroborados por Euceda (2007), en Honduras, desarrolló el estudio denominado El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica, concluye que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos en aspectos sensoriales, el 72% (30) un nivel favorable mientras que el 28% (10) de los estudiantes muestra un nivel desfavorable.

En teoría podemos mencionar que la inteligencia creativa genera un entorno lúdico y facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e creativa.

Con respecto a la dimensión sensorial del juego libre se puede observar que el 90% (27) se encuentra en el nivel logrado en la dimensión sensorial mientras que solo el 10% (3) se encuentra en proceso. Esto permite concluir que la mayoría de niños y niñas han alcanzado el nivel de logrado en la dimensión sensorial.

Esto puede ser corroborado por Quispe (2017) en su tesis titulada “La aplicación de la secuencia metodológica en la hora del juego libre en los sectores mejora mi práctica pedagógica en niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 289 De Huinchos Andahuaylas - 2017.”, se obtuvo el siguiente resultado: que la aplicación de la secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores permiten mejorar positivamente el desenvolvimiento de los niños, porque se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad en el desarrollo integral de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por la docente, se ha demostrado que los niños aprenden jugando en grupo con materiales educativos, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir aprendizajes

significativos en las áreas de desarrollo en conclusión en la investigación muestran, que el 90 % (30) de los docentes utilizan una estrategia didáctica dinámica y el logro de aprendizaje de los niños, fue en un 100% (40) alto.

Con respecto a la dimensión motora se puede observar que el 77% (23) se encuentra en el nivel de logrado en la dimensión motora mientras que el 23% (7) se encuentra en proceso. Esto permite concluir que la gran mayoría de niños y niñas han logrado la dimensión motora con satisfacción.

Esto se puede corroborar por Orellana y Valenzuela (2010), en Ecuador, elaboraron un estudio titulado La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje en la actividad motora de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos- Ciudad Otavalo, donde se evidencio que el 73% (25) niños se encuentra en el nivel de logro destacado de esta forma concluye que las maestras en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje limitando a los niños su expresión creativa y corporal.

VI. CONCLUSIONES

- Con respecto al objetivo general se ha demostrado que el nivel de juego libre el 83% de los niños de la muestra se ubican en el nivel logrado en el nivel del juego libre. Y lo menos relevante fue que el 17% se encuentra en proceso, motivo por el cual se debe impulsar al desarrollo de dichas actividades a través del juego.
- Con respecto al primer objetivo específico se determinó el nivel de la dimensión inteligencia creativa siendo lo más relevante que el 80% se encuentra en el nivel logrado en la dimensión de inteligencia creativa, evidenciando capacidades imaginativas durante los juegos, mientras lo menos relevante fue el 20% se encuentra proceso, aun les cuesta adaptarse y tienen un poco de temor de los juegos.

- Con respecto al segundo objetivo específico se determinó el nivel de la dimensión sensorial del juego libre entre lo más importante el 90% (27) se encuentra en el nivel logrado en la dimensión sensorial, porque han demostrado actividades sensoriales a través de los juegos practicados mientras que solo el 10% se encuentra en proceso, porque tienen aun la timidez de descubrir nuevas sensaciones de experimentar a través del juego.
- Con respecto al tercer objetivo específico se determinó el nivel de la dimensión motora que el 77% (23) se encuentra en el nivel de logrado, porque evidencia movimientos corporales libres, destreza alrededor de todo el espacio que se le proporciona, mientras que el 23% (7) se encuentra en proceso, porque aun se siente intimidado y tiene poca confianza en realizar movimientos corporales.

Aspectos Complementarios

Recomendaciones

- Las docentes de educación inicial deben considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.
- Se cree oportuno aplicar actividades de juego libre en sectores no solamente a niños de cuatro años, sino desde temprana edad, considerando que estos darán resultados favorables en el desarrollo de la Autonomía.
- Respetar el transcurso de desarrollo de los niños del nivel inicial, dando prioridad al desarrollo de la Autonomía logrando aprendizajes significativos y permitiendo fortalecer un aprendizaje significativo pero direccionado a un pleno desarrollo de la autonomía.
- Los docentes deben potenciar las propuestas pedagógicas en beneficio de una intervención oportuna y mediadora en el momento de la planificación con el objetivo de desarrollar la

creatividad que a través del juego puedan ayudar el desarrollo de Autonomía en los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arones, S. (2016). Juego Libre en los Sectores y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de Educación Inicial de Cinco Años de la I:E:Pn 39009/Mx-P el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Region Ayac. Tesis. Universidad Catolica los Angeles de Chimbote. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>

Bruner J. (1984). Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.

Fernández, L. (2014). El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. (Tesis de maestría, España). Recuperada de positorio.unican.es/xmlui/bitstream.

Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación

Garavito, E. (2017) En su tesis Juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I del distrito de Taraco N°194 Corazón de Jesus-2017. Disponible en: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerrero, E. R. (2017). “EL juego libre en el dominio corporal dinámico de los niños de 1 a 3 años de la unidad de atención Chalguayaco del cantón Pimampiro provincia de Imbabura en el año 2016-2017”. título de licenciado en docencia en educación Parvularia, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE. doi:<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7174>

- Gómez, M. (2015). Programa me expreso jugando y su influencia en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 de Bocanegra-Callao (Tesis de Maestría).
<https://bit.ly/2XULwo>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, L. (2014). Metodología de la investigación. México: Mac Graw Hill. Lurigancho 2017
from <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/16262>
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral. Lima: Bruño.
- Lopez, G. (2016). Programa Jugar para Aprender para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016 (Tesis de maestría).
<https://bit.ly/2XZVYuN>
- MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Madrid: Ediciones Aljibe.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento Sevilla.: Alfar.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas, Venezuela: DEDUPEL.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. España: Labor, S.A.
- Ramírez, Ch. (2014). La influencia de la familia y la escuela en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 5 años a través de la aplicación de un programa de estimulación del lenguaje (Tesis de doctorado). Recuperado de: <https://bit.ly/2u6VPba>

http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-paraebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Salas T, (2018) Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del Roma. (Tesis de Maestría, Perú).repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Salas_Programa-Jugando-en-lossectores.de
AD Salas Jaramillo - 2018

Supo, J. (2014). Seminarios de investigación científica. Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL.

Silva J. (2017) Los juegos libres en los niños 2017. Disponible en:
<http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/La-hora-del-juego-libre-en-los-sectores.pdf>

Tuncar Aguirre, M. K. (2019). Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 232“Niño Jesús” de Calleria - Ucayali, 2020.

Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
Barcelona: Crítica.

Unicef, (1989). Convención sobre los derechos del niño. Lima. Recuperado de
http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_nino__final.pdf

Volodarski, G. (2006). Nivel Inicial Juego- trabajo en red. Buenos Aires: Editorial Stella.

Solís, M. (2018). El Juego y el Concepto de Genero en los Niños y Niñas de Educacion Inicial de la Unidad Educativa Gonsalez suarez. Repo.Uta.Edu.Ec. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved from

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5301/Mg.DCEv.Ed.1859.pdf?sequence=3>

- Márquez, I. (2015). El Desarrollo de las Capacidades Comunicativas y Sociales en Niños de 2-3 Años Durante el Juego. Ponteficia Universidad Católica del Ecuador.
- Lecca, y Flores, M. (2017). Materiales Didácticos Estructurados y su Uso con Relación al Proceso de Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años de la I.E. Praderas N° 02, el Agustino, Lima. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Univeridad Nacional de Educacion.
- Quispe, M. (2017). Aplicacion de Juego Como Estrategia Metodológica Para Lograr Aprendizajes Significativos en el Area de Matematica en los Niños y Niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana - Cusco 2017. Universidad Nacional del Altiplano.

ANEXOS

Carta de autorización de ejecución del proyecto

Pucallpa, 10 de junio de 2020.

Señora: Luzmila Yuneth Arnedo Ramírez
Directora de la I.E.I N° 232 "NIÑO JESUS"

Yo **María del Carmen Acosta Pérez**, identificada con **DNI N° 09895876**, alumna de la facultad de educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ante usted me presento y expreso lo siguiente:

Que de acuerdo a las exigencias del perfil de bachiller y en cumplimiento con la labor profesional en materia de investigación científica; se está elaborando el proyecto denominado **"El Juego Libre en niños de la institución educativa N° 232 Niño Jesús" Callería-Pucallpa, 2020**. Cuyo trabajo tiene como finalidad de optar el grado académico de bachiller en educación. Para tal fin, solicito a su despacho me conceda permiso para la sustentación del proyecto que se menciona líneas arriba y así obtener mi grado de bachiller.

Concedores de su alto espíritu colaborador y su valiosa contribución en el conocimiento científico y agradeciéndole de anticipado su aceptación y quedara en realce su decisión.



Prof. Luzmila Yuneth Arnedo Ramirez
Directora



María del Carmen Acosta Pérez
DNI N° 09895876

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

En inicio	Proceso	Logrado
------------------	----------------	----------------

Guía de observación

En este instrumento encontrarás 15 ítems sobre el juego libre en niños y niñas. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente:

N°		EN INICIO	PROCESO	LOGRADO
INTELIGENCIA CREATIVA				
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3	Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.			
4	Hace preguntas relacionadas a lo que escucha.			
5	Acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales.			
SENSORIAL				
6	Favorece la construcción del conocimiento			
7	Tiene interacción con los ambientes en los que se rodea.			
8	Tiene dificultades con su comportamiento durante el juego			
9	Demuestra frustración cuando pierde en los juegos realizados.			
10	Tiene poca atención cuando se explica los juegos a realizar.			
MOTORA				
11	Indica las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).			
12	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.			
13	Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.			
14	Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos. aspectos a evaluar.			
15	Se desplaza con las puntas de pies.			

Anexo 3. Consentimiento informado

Consentimiento informado

Yo, **Raquel Isabel Bembino Nascimento**, identificado con **DNI N° 62031175** padre o madre de familia del (la) menor hijo (a), declaro que he leído el procedimiento del estudio denominado “El Juego Libre en los niños de la I.E.I 232 Niño Jesús”, y estoy completamente informado de los objetivos del mismo. La investigadora **María del Carmen Acosta Pérez**, me ha explicado el estudio y ha absuelto mis dudas.

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Para lo cual firmo en la ciudad de Ucayali a los diez del mes de octubre del año dos mil veinte.



Raquel Isabel Bembino Nascimento

DNI N° 62031175

Yo, **Yajaira Solansh Amasifuen Rojas**, identificado con DNI N° 48212820 padre o madre de familia del (la) menor hijo (a), declaro que he leído el procedimiento del estudio denominado “El Juego Libre en los niños de la I.E.I 232 Niño Jesús”, y estoy completamente informado de los objetivos del mismo. La investigadora **María del Carmen Acosta Pérez**, me ha explicado el estudio y ha absuelto mis dudas.

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Para lo cual firmo en la ciudad de Ucayali a los diez del mes de octubre del año dos mil veinte.



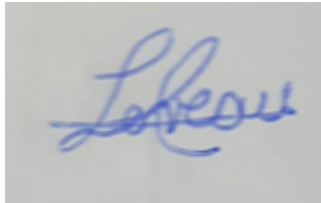
Yajaira Solansh Amasifuen Rojas

DNI N° 48212820

Yo, Dora luz Rengifo Leveau, identificado con DNI N° 47385120 padre o madre de familia del (la) menor hijo (a), declaro que he leído el procedimiento del estudio denominado “El Juego Libre en los niños de la I.E.I 232 Niño Jesús”, y estoy completamente informado de los objetivos del mismo. La investigadora **María del Carmen Acosta Pérez**, me ha explicado el estudio y ha absuelto mis dudas.

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe en la investigación.

Para lo cual firmo en la ciudad de Ucayali a los diez del mes de octubre del año dos mil veinte.



Dora luz Rengifo Leveau

DNI N° 47385120

Anexo 4. Informe de juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dra. Jessenia Choy Sánchez

Panduro

1.2. Profesión: Licenciada en Educación Inicial

1.3. Institución donde labora: I.E.I N° 486

1.4. Autor del instrumento: Acosta Pérez María del Carmen

II. VALIDACIÓN:

N ° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: INTELIGENCIA CREATIVA							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas de juego.	X		X		X		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de juego	X		X		X		
3. Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		
4. Hace preguntas relacionadas al juego	X		X		X		
Dimensión 2: SENSORIAL							
5. Tiene interacción con los ambientes en los que se rodea .	X		X		X		
6. Tiene dificultades con su comportamiento durante el juego	X		X		X		
7. Tiene poca atención cuando se explica los juegos a realizar	X		X		X		
Dimensión 3: MOTORA							
8. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.	X		X		X		
9. Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.	X		X		X		
10. Se desplaza con las puntas de pies.	X		X		X		

Elaboración propia:

Otras observaciones

Jessenia Choy Sánchez
Dra. Jessenia Choy Sánchez Panduro
CPP# 2900120432
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CAJAMARCA

Apellidos y Nombres del Experto

DNI N°: **44789621**

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dra. Alvario Suarez Flor

América

1.2. Profesión: Licenciada en Educación Inicial


1.3. Institución donde labora: I.E.I.N°789

1.4. Autor del instrumento: Acosta Pérez María del Carmen

II. VALIDACIÓN:

N ° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: INTELIGENCIA CREATIVA							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas de juego.	X		X		X		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de juego	X		X		X		
3. Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		
4. Hace preguntas relacionadas al juego	X		X		X		
Dimensión 2: SENSORIAL							
5. Tiene interacción con los ambientes en los que se rodea .	X		X		X		
6. Tiene dificultades con su comportamiento durante el juego	X		X		X		
7. Tiene poca atención cuando se explica los juegos a realizar	X		X		X		
Dimensión 3: MOTORA							
8. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.	X		X		X		
9. Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.	X		X		X		
10. Se desplaza con las puntas de pies.	X		X		X		

Elaboración propia:


 Dra. Educ. Flor America Alvario Suarez
 ASESORA CONSULTORA
 COQ. 10488

Apellidos y Nombres del Experto

DNI N°: **44789621**

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Pricila Ruiz cárdenas

1.2. Profesión: Licenciada en Educación Inicial

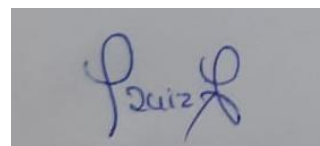
1.3. Institución donde labora: IEI.N° 101

1.4. Autor del instrumento: Acosta Pérez María del Carmen

II. VALIDACIÓN:

N ° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: INTELIGENCIA CREATIVA							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas de juego.	X		X		X		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de juego	X		X		X		
3. Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		
4. Hace preguntas relacionadas al juego	X		X		X		
Dimensión 2: SENSORIAL							
5. Tiene interacción con los ambientes en los que se rodea .	X		X		X		
6. Tiene dificultades con su comportamiento durante el juego	X		X		X		
7. Tiene poca atención cuando se explica los juegos a realizar	X		X		X		
Dimensión 3: MOTORA							
8. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.	X		X		X		
9. Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.	X		X		X		
10. Se desplaza con las puntas de pies.	X		X		X		

Elaboración propia:



Apellidos y Nombres del Experto

DNI N°: **44789621**

Anexo 5. Tabulación del instrumento

N°	Código de Participante	SEXO	EDAD	NIVEL SOCIOECONÓMICO	INTELIGENCIA CREATIVA					SENSORIAL					MOTORA					TOTAL
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	00001	F	5	Medio	3	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	33
2	00002	F	5	Pobre extremo	3	3	3	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	37
3	00003	F	5	Pobre extremo	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	35
4	00004	F	5	Medio	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	3	3	3	2	3	34
5	00005	F	5	Pobre extremo	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	28
6	00006	F	5	Pobre extremo	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	39
7	00007	F	5	Medio	3	2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	1	2	3	3	36
8	00008	F	5	Pobre extremo	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	26
9	00009	F	5	Medio	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	36
10	00010	F	5	Pobre extremo	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	29
11	00011	F	5	Medio	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	3	37
12	00012	F	5	Medio	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	33
13	00013	F	5	Medio	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	1	32
14	00014	F	5	Pobre extremo	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	28
15	00015	F	5	Medio	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	1	3	3	3	1	34
16	00016	F	5	Medio	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	32
17	00017	F	5	Medio	2	2	1	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	32
18	00018	F	5	Medio	3	2	3	1	2	3	3	3	1	2	2	2	3	1	2	33
19	00019	F	5	Pobre extremo	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	23
20	00020	F	5	Medio	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	39
21	00021	F	5	Medio	3	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	33
22	00022	F	5	Pobre extremo	3	3	3	3	2	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	37
23	00023	F	5	Pobre extremo	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	35
24	00024	F	5	Medio	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	3	3	3	2	3	34
25	00025	F	5	Pobre extremo	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	33
26	00026	F	5	Pobre extremo	2	2	2	3	3	1	3	2	3	2	1	2	1	3	1	31

INFORME FINAL TURNITIN_MARIA DEL CARMEN

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

6%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo