



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**CARACTERIZACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO
LIBRE POR SECTORES EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS
DE LA I.E. JARDÍN INFANTIL N°123, HUARAZ, 2019**

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

AUTOR

MINAYA HUERTA, YOELA CARINA

ORCID: 0000-0002-0478-4143

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ- PERÚ

2020

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Caracterización de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Minaya Huerta, Yoela Carina

ORCID: 0000-0002-0478-4143

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado, Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

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

JURADOS

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID ID: 0000-0002-7113-7472

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000000232728560

González Suarez, Mayela Lourdes

ORCID ID: 0000-0002-4593-0645

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dra. Natalia Albertina Tarazona Cruz,
Presidente

.....
Mgr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez
Miembro

.....
Mgr. Lourdes Mayela González Suarez
Miembro

.....
Dr. Timoteo Amado Padilla Montes
Asesor

AGRADECIMIENTO

A DIOS, por ser mi guía y estar en todo momento día a día con su bendición.

A mi padre, madre y hermanos por su apoyo incondicional en mi formación profesional

A mis maestros por brindarnos sus conocimiento y experiencias en nuestra formación profesional en toda la etapa universitaria

YOELA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedico, a mi padre que desde el cielo está conmigo, que siempre me inculcaba muchos consejos para seguir superándome en lo profesional y afrontar el día a día de la vida.

YOELA

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo general describir las características del desarrollo de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019. Con respecto a la metodología, esta fue de tipo descriptivo y el diseño seleccionado fue descriptivo simple. La población estuvo compuesta por 179 niños y niñas y se eligió como muestra a 27 niños, para ello se utilizó el muestreo no probabilístico. La recopilación de los datos se realizó mediante la técnica de la observación y el instrumento fue la escala de estimación, luego estos se organizaron utilizando la estadística descriptiva, finalmente los resultados fueron: la tabla y gráfico 01, se observa que de un total de 27 niños y niñas que representa el 100% de la muestra; un 44% se localiza en el criterio “NO”, equivalente a 12 estudiantes, se evidencia que la Hora del juego libre por sectores no se está desarrollando adecuadamente. Por ende, se concluye que las características de la Hora del juego libre por sectores presentan un desarrollo con limitaciones y/o dificultades en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.

Palabras claves: ejecución, hora libre, planificación, representación socialización

ABSTRACT

The present study had the general objective of describing the characteristics of the development of free play time by sectors in children of 05 years of the I.E. Kindergarten N ° 123, Huaraz, 2019. Regarding the methodology, it was descriptive and the selected design was simple descriptive. The population consisted of 179 boys and girls and 27 boys were chosen as a sample, for this purpose non-probability sampling was used. The data collection was carried out through the observation technique and the instrument was the estimation scale, then these were organized using descriptive statistics, finally the results were: table and graph 01, it is observed that of a total of 27 boys and girls who represent 100% of the sample; 44% are located in the criterion "NO", equivalent to 12 students, it is evident that the free game time by sectors is not being developed properly. Therefore, it is concluded that the characteristics of Free Play Time by sectors present a development with limitations and / or difficulties in children of 05 years of the I.E. Kindergarten N ° 123, Huaraz, 2019.

Keywords: execution, free time, planning, performance, socialization

CONTENIDO

1. Título del trabajo de investigación	ii
2. Equipo de trabajo	iii
3. Hoja y firma del jurado	iv
4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria	v
5. Resumen y abstract	vii
6. Contenido	ix
7. Índice de gráficos y tablas	x
I. Introducción	01
II. Revisión de literatura	05
III. Hipótesis	39
IV. Metodología	40
4.1. Diseño de la investigación	40
4.2. Población y muestra	41
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5. Plan de análisis	43
4.6. Matriz de consistencia	45
4.7. Principios éticos	46
V. Resultados	47
5.1. Resultados	47
5.2. Análisis de resultados	55
Conclusiones	60
Aspectos complementarios	61
Referencias bibliográficas	62
Anexos	66
Anexo 01: Instrumentos de recojo de información	
Anexo 02: Validación de los instrumentos	
Anexo 03: Base de datos	
Anexo 04: Constancia de autorización y ejecución del trabajo de investigación	

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

Tabla 01: Resultados de la variable la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	47
Tabla 02: Resultados de la dimensión planificación y organización en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	49
Tabla 02: Resultados de la dimensión ejecución en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	51
Tabla 02: Resultados de la dimensión socialización, representación y orden en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	53

GRÁFICOS

Gráfico 01: Resultados de la variable la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	47
Gráfico 02: Resultados de la dimensión planificación y organización en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	49
Gráfico 02: Resultados de la dimensión ejecución en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	51
Gráfico 02: Resultados de la dimensión socialización, representación y orden en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.....	53

I. INTRODUCCIÓN

Dentro de las diversas actividades que realiza el hombre existe una que es muy gratificante, este se denomina juego. Esta actividad ha existido desde tiempo remotos y en la actualidad se ha diversificado enormemente transmitiendo culturas, valores, etc., así también diversos tipos de aprendizaje tanto cognitivos como socioemocionales (Herrera, 2016, p.11).

Esto es corroborado por Ballén (2010, p.39) cuando menciona que Platón en su libro denominado la República exponía que el juego poseía un rol determinante en el aprendizaje, especificando que los niños y jóvenes aprendían mejor bajo estrategias no coercitivas.

Se evidencia entonces que el juego tiene un rol importante y determinante en el desarrollo de los procesos no solo motores de los niños y niñas sino también en los cognitivos, ya que permite el aprendizaje.

Dentro del campo educativo el juego ha adquirido una importancia fundamental debido a que a través de él se desarrollan diversas competencias; es por ello, que en la actualidad se ha venido implementado en las diversas áreas curriculares.

Ministerio de Educación (2019) menciona que, “La hora del juego libre por sectores” forma parte de la jornada escolar porque posibilita el desarrollo holístico del niño, traducido, en el logro de competencias ” (p.25).

Con base en lo expuesto, es evidente que, en la actualidad, la mayoría de centros educativos en el mundo ha permitido que las actividades de juego sean parte de su sistema curricular, ya que es evidente que han traído mejoras no solo

en el rendimiento académico sino también en el desenvolvimiento de las habilidades sociales de los niños.

Con respecto al aprendizaje, Singapur que en el año 2016 estuvo entre los primeros puestos de del ranking en las evaluaciones internacionales, también considera al juego como un factor fundamental en el aprendizaje de los niños (Martins, 2016). Evidencia innegable es que dentro de su programa curricular en el nivel preescolar enfatiza en el desarrollo del juego dentro de las actividades académicas.

En el ámbito peruano, el juego tiene un rol trascendental, es por ello que las diversas instituciones educativas lo han incluido dentro de la programación curricular en el nivel inicial. Además, se ha determinado como un principio fundamental en el desarrollo de diversas habilidades, capacidades e inclusive competencias (MINEDU, 2017, p.21).

A pesar de la relevancia de esta actividad y de que, establecido dentro de la jornada escolar, Otero (2015) establece que con frecuencias la hora del juego libre por sectores no se desarrolla plenamente o no sigue las pautas establecidas, por ende, muchas veces se deja al niño a la deriva de esa hora por otro lado, se vuelve rutinario y repetitivo perdiendo la esencia del proyecto educativo.

En el ámbito local, en la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019, se evidencia un escaso o parcial desarrollo de la hora del juego libre por sectores. Esto lógicamente genera algunas limitaciones y dificultades en el desarrollo de las diversas capacidades y competencias del niño, ya que algunos son cohibidos, otros utilizan este tiempo para hacer otras actividades, y los que juegan no lo

hacen como está establecido o las actividades que se realizan no tienen influencia en el aprendizaje de los infantes.

Luego de lo descrito se planteó la pregunta de investigación: ¿Qué características presenta el desarrollo de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019?

Con base en esta interrogante se plantearon los siguientes objetivos: describir las características que presenta la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019; y los específicos, identificar las características de la dimensión planificación y organización de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019, identificar las características de la dimensión ejecución de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019, identificar las características de la dimensión orden, socialización y representación de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019.

Por lo expuesto este estudio se justifica en tres aspectos; teórico, porque se elaboró un marco teórico que ha permitido ampliar el conocimiento de esta temática, asimismo, servirá como fuente de consulta y antecedente para próximos estudios; práctico, ya que se identificará como se está desarrollando la hora del juego libre, lo cual colateralmente sirvió de ayuda al docente de aula; y finalmente, metodológico, debido a que en todo el proceso de investigación se utilizaron métodos, técnicas e instrumentos validados y confiables.

Con respecto a la metodología se empleó: el enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel descriptivo, diseño descriptivo simple. La población estuvo compuesta por

179 niños y niñas y la muestra fue 27. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue escala de estimación, la cual fue validada a través de juicio de expertos y su confiabilidad se hizo mediante del Alfa de Cronbach.

Finalmente se aplicó el instrumento de recolección de datos y los resultados muestran que un 44% se localiza en el criterio “NO”, equivalente a 12 estudiantes, se evidencia que la Hora del juego libre por sectores no se está desarrollando adecuadamente.

Por ende, se concluye que las características de la Hora del juego libre por sectores presentan un desarrollo con limitaciones y/o dificultades en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación:

Internacional

Mamani (2017) en su tesis de licenciatura con su estudio “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial”, realizada en la Universidad Mayor de San Andrés. El objetivo general de esta investigación fue: Analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la Unidad Educativa “General José de San Martín”, La Paz, zona Villa San Antonia Bajo. La metodología fue cuantitativa, tipo básico, nivel descriptivo y de diseño descriptivo simple. La población estuvo integrada por 277 alumnos y la muestra fue censal. Las técnicas fueron: observación y encuesta y los instrumentos, la lista de cotejo y el cuestionario. Los resultados evidencian que el 76% de los niños encuentran significativa en los juegos donde se desarrolla la psicomotricidad. La conclusión fue: El juego es vital e indispensable en el desarrollo motor del niño, pero depende de la organización de las educadoras y del material con el que cuenta la institución.

González (2016) con su tesis de licenciatura “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo, en el aula jardín “A” del hogar infantil Asociación de Padres de familia de Pasacaballos”, realizada en la Universidad de Cartagena. El objetivo de esta investigación fue: Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín muestran un desinterés por las actividades académicas. La metodología fue cuantitativa, tipo básico, nivel descriptivo y de diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 150 niños y niñas,

y la muestra fue censal. Se utilizó como técnica la encuesta e instrumento, cuestionario. Los resultados en la pre prueba evidencian que el 84% de los niños y niñas realizan los juegos, pero sin significatividad; mientras que en el post test, el 92% si le daba un significado a los juegos. La conclusión fue: Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula; por tal motivo, resulta importante que su planificación responda a las necesidades e intereses de los estudiantes, de tal modo que les resulte interesante y, por tanto, sea un medio efectivo de aprendizaje.

Ospina (2015) en su tesis de licenciatura “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, realizada en la Universidad de Tolima. El objetivo de este estudio fue: Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del Municipio del Espinal. La metodología fue cuantitativa, tipo básico, nivel descriptivo y de diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 48 niños y niñas, y la muestra fue censal. Las técnicas fueron la observación y la encuesta y el instrumento, el cuestionario. Los resultados de la pre prueba muestran que solo el 29% de los niños y niñas aprendían con los juegos; mientras que en la post prueba se visualiza que el 87% ha aprendido con los juegos , La conclusión a la que se arribó fue: El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la

integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Arias (2014) en su tesis de licenciatura “Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la parroquia 5 de agosto”, desarrollado en la Pontificia Universidad Católica Del Ecuador. El estudio tuvo como objetivo de analizar el juego libre en los niños de 3 años de edad, desde una perspectiva de género, uso el método cuantitativo, y se centró en realizar un importante análisis acerca del juego libre en los niños y niñas de 3 años de la parroquia 5 de agosto desde una perspectiva de género, Para ello se diseñó y aplicó una ficha de observación con los siguientes parámetros: Tipo de juegos, comportamiento durante el juego y relación niños/as durante el juego. Esta observación fue aplicada en 10 centros de Educación Inicial de la Parroquia 5 de agosto en el espacio del receso. En cada uno de los centros se realizaron dos observaciones. Los resultados que se obtuvieron muestran como los niños y niñas de 3 años de edad empiezan a ser conscientes de su propia identidad de género y a clasificar al grupo de personas en los juegos de acuerdo a su mismo sexo. También se observan ciertas diferencias en los juegos que prefieren jugar los niños y las niñas, de ahí la importancia de promover la coeducación en los centros educativos. Se concluye que el juego libre influye en la perspectiva de género en los niños y niñas de 03 años.

López (2015) en su tesis de licenciatura “El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve.”, desarrollado en la Universidad de Magallanes. Tuvo como objetivo de potenciar y mejorar las

habilidades motoras básicas a través de las estrategias metodológicas como el juego dirigido y el juego libre en niños y niñas del nivel pre- kínder en el jardín copito de nieve. El tipo de investigación utilizada en este proyecto es la de investigación acción, el cual constituye un proceso continuo, en espiral, donde se van dando los momentos de diagnóstico, problematización, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación. La población y muestra estuvo representado por el grupo beneficiario de niños y niñas en etapa preescolar específicamente del nivel pre kinder del jardín infantil “copito de nieve”, en donde las edades de ellos fluctuaron entre los 4 a 5 años, siendo un grupo de total de 9 niños/as. En donde 7 son niñas y 2 son niños. Los resultados evidencian que el 95% de los niños han logrado desarrollar sus habilidades motrices, Finalmente arribo a la siguiente conclusión de que el juego practicado en forma sistemática y acorde a las necesidades de los alumnos es, una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los educandos.

Ugalde (2015) en su tesis de licenciatura “El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar”, realizada en la Universidad Pedagógica Nacional. Este estudio tuvo como objetivo: Desarrollar aprendizajes significativos y prácticas en la prevención y tratamiento de las conductas violentas dentro del aula para la reducción de las mismas. La metodología fue cuantitativa, tipo básico, nivel descriptivo y de diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 92 niños y niñas, y la muestra fue censal. Las técnicas fueron la encuesta y el instrumento, cuestionario. Los resultados evidencian que antes de la aplicación de la estrategia solo el 32% de los niños socializa de manera adecuada; sin embargo, luego de la estrategia el 97% realizaba su socialización de manera adecuada. La

conclusión a la que se arribó fue: El juego permitió que los niños tuvieran la oportunidad de expresar sus sentimientos y diferencias favoreciendo de esta manera la socialización, del mismo modo el lenguaje fue determinante en las relaciones sociales.

Nacional

Anchyrango (2016) en su tesis de licenciatura “El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 3721, Ancón, 2016”, realizada en la Universidad César Vallejo. Este estudio tuvo como objetivo general: Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 3721, Ancón, 2016. La metodología empleada fue cuantitativa, el tipo básico, el nivel descriptivo y el diseño descriptivo simple. La muestra estuvo conformada por 109 estudiantes y la muestra fue censal. La técnica usada fue la observación sistemática y el instrumento, la ficha de observación. La conclusión a la que se arribó respecto al objetivo general de la investigación: Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa N° 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje; en ese sentido, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes; el componente cognitivo predomina en el 24,8% de los estudiantes, y los componentes motor y social predominan en el 22,9% de los estudiantes. Por lo tanto, se confirma el objetivo general del estudio.

García (2015) en su tesis de licenciatura “El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015”, desarrollada por la Universidad César Vallejo. La

metodología empleada fue cuantitativa, el tipo básico sustantivo, el nivel descriptivo y el diseño descriptivo simple. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes y la muestra por 30 alumnos. La técnica usada fue la observación directa y el instrumento, la ficha de observación. La conclusión fue: los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente cognitivo respecto al juego libre. Se halló que, en esta dimensión, el 50% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro, un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro.

Cuba y Palpa (2015) en su tesis de licenciatura “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”, realizada en la Universidad Enrique Guzmán y Valle. El objetivo de este estudio fue: determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La metodología fue cuantitativa, el tipo básico, el nivel descriptivo y el diseño correlacional transversal. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes y la muestra por 60. La técnica usada fue la observación sistemática y el instrumento, ficha de observación. La conclusión a la que se arribó fue: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Cuba; Palpa (2015), en sus tesis titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad

de Santa Clara”, desarrollado en la Universidad Nacional de Educación. El objeto general de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La población en esta investigación está constituida por niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas particulares del nivel de educación inicial de la localidad de Santa. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% y concluyo que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, y el investigador recomendó realizar investigaciones cuya variable independiente sea un programa en la hora juego ligures en los sectores con enfoque lúdico y la variable dependiente desarrollo de la creatividad.

Otero (2015) en su tesis de licenciatura “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”, realizado en la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y

representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Local

Cañari (2018) en su tesis de licenciatura “El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote”, desarrollada en la Universidad San Pedro. Tuvo como objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote. La metodología utilizada fue cuantitativa, el tipo básico, el nivel descriptivo y el diseño no experimental, descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 30 niños y niñas y la muestra fue censal. La técnica usada fue la observación sistemática y el instrumento, ficha de observación de documentos. Los resultados evidenciaron que el nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, de una muestra de 30 niños, en 18 niños, que representan el 60%, el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio, 10 niños que representan el 33.34 % está en proceso el desarrollo de la creatividad lúdica, y solamente 2 niños que representan el 6.66. % han logrado su desarrollo de creatividad lúdica. Por ende, se

concluye que juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote se realizada de manera regular.

Gamarra (2016) en su tesis de licenciatura “Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016”, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N°274 Ticllos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante el test de student. Los resultados evidencian que en la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que el post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad.

Valverde (2015) en su tesis de licenciatura “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote – 2014.” Desarrollado en la Universidad del Santa, cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo

conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión que la nueva propuesta “Me divierto en mi sector” mejora las inteligencias múltiples en los niños. Los resultados evidencian que el 19% de los estudiantes desarrollaban sus inteligencias múltiples, pero después de la aplicación del juego y trabajo el 89% se ubica en el nivel logro y el otro 19% en el nivel proceso. Por ende, se concluye que el juego y el trabajo desarrolla las inteligencias múltiples en los alumnos de 2 grado de primaria.

López (2015) en su tesis titulado “El juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “Mi pequeño paraíso de las rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2012 “Se evidencia que al aplicar el pre-test el 60% de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo y el 40% se encuentran en un nivel medio esto es un reflejo de que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores no se realiza efectivamente. Siendo una actividad que debe realizarse, todos los días para ayudar a los estudiantes a construir su propia identidad en interacción con los demás. Al aplicar el post- test el 50% de los estudiantes están en un nivel alto y el 50% están en un nivel medio, esto

concluye que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, favorece a la construcción de la identidad personal es realizada efectivamente lo que permite el juego del niño sea realmente libre, aceptando con interés y calidez sin cuestionarlos. Se ha visto que el acompañamiento por parte de la maestra es muy importante para lograr cualquier objetivo porque el niño se siente amado, querido, importante y aceptado. Gracias a ello el niño muestra confianza al momento de realizar trabajos y actividades dentro y fuera del aula.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego

2.2.2.1. Definición

El juego es fundamental para la vida del hombre porque nos ayuda desarrollarnos mejor, en ocasiones nos desestresa, el jugar nos hace libre, y más cuando se trata de niños de inicial

Leyva (2010) define al “es la forma más espontánea y de relajación, porque permite al niño recrearse de manera natural sin presión a anda y con mucho entusiasmo. El juego también es importante porque les puede ayudar adquirir conocimientos pedagógicos”. (p. 76).

Cepeda (2018) el juego la forma de expresar sus sentimientos de manera espontánea, y realizarlo de forma jocosa, buscando un equilibrio en todo. El niño puede mostrar sensaciones de alegría a la hora de divertirse no solo puede jugar en casa, lo puede realizar en el colegio; pero de manera didáctica. El juego es importante porque permite que su creatividad mejore en todos los sentidos.

Ríos, (2015) nos menciona que el juego es el inicio de la alegría del niño para poder interrelacionarse. También le servirá como vínculo para relacionarse con otros compañeros, a través del juego le permite mostrar sus sentimientos de manera más sincera, el juego le puede transportar a un mundo imaginario sin ninguna preocupación.

Según Caba (2004), nos menciona que:

el juego es la manera más divertida de tener amigos, porque el contacto con aquellos de su misma edad es favorable, el juego no solo es la diversión entre compañero, sino también el contacto que tiene el niño al tocar los objetos de juego, transportándolo un mundo sin fin de imaginaciones. Además, le permite que se divierta y que solucione los conflictos que puede tener. (p. 39).

Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) define al juego como: “una actividad placentera donde el niño se divierte de forma natural y espontánea, pero también puede llegar a sacar el mundo interior que este tiene a través del juego. Solamente transportarse imaginariamente encontrará un deleite especial a la hora de practicarlo.

El juego es esencial en la vida del ser humano ya que ayuda a interactuar con los demás, también es una forma de expresar los sentimientos, relajar los músculos del cuerpo de tal manera que se muestran las sensaciones de alegría, el juego se traslada en un mundo de alegría de una manera didáctica.

Se concluye que los juegos se determinan en expresar los sentimientos de los infantes de manera espontánea y buscando un equilibrio en todo. También el juego desarrolla las conductas y aptitudes motrices del infante.

2.2.2.2.Características

De acuerdo con el MINEDU (2016), las aulas del colegio no solo deben estar implementadas para dar conocimiento sino también para que el niño juegue tenga ganas de aprender a través de esta divertida actividad. El juego ayuda mucho al desenvolvimiento del niño a relacionarse. Dentro del aula también de un espacio acondicionado para que el niño pueda jugar cuando sea necesario

Por ello el juego se caracteriza por: dar placer a la hora de su ejecución, es más, espontaneo sin límites ni condicionamientos, es quien propicia el juego con otros para divertirse, indaga los deseos del niño ante las necesidades que pueda tener, estimula su capacidad de inferencia con su mundo exterior y el vínculo con otros niños debe ser agradable y sin conflictos a la hora del juego.

Se dilucida que otra forma para acrecentar el aprendizaje del infante, también es el de emplear las actividades lúdicas en ellos. Estos desarrollos en el aprendizaje del infante acrecientan su desenvolvimiento dentro o fuera del aula en su entorno y ante los demás.

2.2.2.3.Actividad autónoma y el juego

Tal como MINEDU (2012) indica que las actividades autónomas son “actividades que están relacionadas a la noción de autonomía, entendida como la capacidad que tiene una persona para tomar decisiones o realizar acciones por sus propios medios.”

Con respecto al juego, conceptualizarlo es muy difícil y talvez resulta mucho más fácil reconocerlo que definirlo. Pero, como señala MINEDU (2009) “es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y

transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.”

Así mismo, MINEDU (2012) también indica que “El juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es como si fuera real pero no lo es.”

El juego tiene sus características ya que ayuda en el aprendizaje de los niños y niñas de tal manera que se caracteriza por placer en el momento el juego, favorece con otros en la diversión, investida en los deseos del niño que pueda tener, es más espontáneo sin restricciones, donde el niño recrea y transforma la realidad mediante el juego.

En la cual, la actividad autónoma y el juego en el infante se representa en la toma de decisiones y realización de actividades por sí mismo. Además, los niños realizan juegos lúdicos tomando decisiones y acciones en las mismas.

2.2.3. Diferencias entre jugar y explorar.

Hay que dejar claro que jugar no es mismo que explorar. Por eso MINEDU (2009) aclara que “El juego supone más que explorar, es decir, en el juego el niño se involucra con la actividad totalmente y pone en marcha su imaginación y transforma el objeto y de esa la realidad”

Se concluye que las acciones de jugar y explorar existen una diferencia sustancial, la cual se determina en un ámbito más extenso que es el juego,

donde se emplea la totalidad de las capacidades y aptitudes motrices, desarrollan su imaginación y la socialización con los demás.

2.2.2.4. Tipos

2.2.2.4.1. Juego motor es un conjunto de actividades que el niño lo ejecuta a la hora del juego, provocando sensaciones de alegría. Dentro de ellos hay variedad de juegos donde el niño puede desarrollar su psicomotricidad como jugar con un pie, arrojar el balón, saltar con la soga, estos tipos de juego permiten que agilice mejor su motricidad gruesa. Dentro de esto el niño siempre se divertirá con estos tipos de juego, que son de mayor placer por la edad que tiene y la interrelación que pueden tener. teniendo en cuenta que en su corta tienen una muy buena vitalidad y esto permite que ellos se la pasan jugando prácticamente todo el día.

El juego motor es muy esencial a la hora de practicarlos, le permitirá ejercitar toda la parte de su cuerpo cuando este se relacione con otros. Y los espacios deben estar acomodados para su juego no deben ser ni muy grandes ni muy pequeños. En los espacios se debe adecuar para que el niño pueda jugar con rampas, túneles, u otra dificultad.

2.2.2.4.2. Cognitivo: este tipo de juego se evidencia cuando el niño empieza a indagar alguna situación que ejecuta su inteligencia. Este tipo de juego se da cuando el niño todavía era un bebé. Se inició en la manipulación de un objeto y quiso colocarle un nombre, siendo este tipo de juego una gran ayuda al niño más adelante porque le permitió al niño potencializar su inteligencia a la hora de armar por ejemplo un

rompecabezas o cuando se le dan unos cubos. Y es usual cuando un niño juega de manera asertiva al nombre de frutas.

2.2.2.4.3. Social: este tipo de juego permite la interrelación con los demás de su edad. es esencial que el niño ejecute este tipo de juegos porque le permiten ser más sociable. este juego .

Se caracteriza porque prevalece la interacción con otro niño siendo este el objeto de juego y diversión para ambos. Estos juegos motivan al infante a tener una mejor relación con los demás. Por ejemplo, a la hora que el bebé coge la cara de mamá con su manito y desea colocar el dedo en su ojo.

Se dice juego social porque específicamente es la interrelación ente dos o más personas, donde la otra persona llega a ser el objeto de juego del infante. Teniendo en cuenta que el niño puede llegar a distinguir formas de juego de acuerdo a la edad que se encuentra, por ejemplo. Cuando es bebé le gusta jugar con el cabello de su mamá enredando entre sus dedos, el juego a las escondidas, el juego a las tonalidades de su voz, también juega observándose al espejo de acuerdo a la imagen que refleje, etc.

2.2.2.4.4. Simbólica: son aquellos donde los niños representan cognitivamente estos tipos de juegos es necesario hacer uso de objetos. Y que estos pueden ir transformándose en situaciones diferentes. Estos tipos de juego mejor su capacidad de análisis porque pueden transformar objetos en otros parecidos. Por ejemplo, cuando coge a su muñeca que

está sucia su carita y empieza limpiarla, como si la cara de la muñequita está sucia, representación.

Son importantes porque permite que el niño realice los juegos de roles, permitiéndole desarrollar una imaginación extraordinaria, para la cual puede hacer el cambio de personalidades, agudiza mejor su dicción. No olvidemos que este tipo de juego es mucho más recreativo para algunos niños.

El juego tiene diferentes tipos como el juego motor dentro de ella hay una diversidad de juegos que puede realizar el niño, teniendo en cuenta que los niños pueden diferenciar las formas, el cognitivo investiga la situación del juego, en lo social ayuda en la interacción a través del juego con los demás niños siendo este el objetivo del juego todo ello los motiva más, finalmente la simbólica ayuda en su capacidad de observación.

Se determina que los tipos de juegos son un conjunto de actividades que el niño lo ejecuta a la hora del juego, provocando sensaciones de alegría, satisfacción, motivación, entre otros. asimismo, el infante desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas, sociales y simbólicas.

2.2.2.5. La hora del juego libre

2.2.2.6. Definición

Delgado (2011) define al juego libre como una actividad natural y divertida para el niño, teniendo en cuenta que este tipo de juego se dará unas

reglas que las deben de cumplir para que no se dé ningún atropello en la ejecución.

Según el MINEDU (2019) el juego libre será la más apropiada para el niño, ya que es una actividad libre, pero con regla y que se las debe respetar, teniendo en cuenta que es un juego no un sometimiento, las reglas solo ayudaran a que el niño respete a los demás a compañero o respetar lo establecido.

Silva (2015) define al juego libre, de manera secuencial y pedagógica, que el docente debe propiciar todos los días y en hora de clase para que así sea más dinámico y divertido cuando los niños aprenden. Este tipo de juegos debe ser organizado dentro del aula también para que sus compañeros puedan jugar lúdicamente. Esto no implica que siempre lo realizarán dentro del aula también pueden salir al jardín como un conjunto de actividades pedagógicas que deben darse todos los días, como una actividad estable. Debe constar de un tiempo no mayor de una hora. Y debe darse en el aula para la interacción de sus congéneres, pero también se puede dar fuera del salón de clases. (Patio, jardín, etc.) (p. 48).

Se deduce que el juego libre es la acción divertida del niño ya que es un movimiento libre, teniendo en cuenta las reglas la cual se debe respetar, esto no implica que los niños jueguen dentro de un salón de clases también pueden darse en un jardín, pero siempre indicando el respeto a los demás ya que es un juego no un sometimiento

Se concluye que los juegos libres son una actividad instructiva, natural y divertida para el niño. Estas actividades se deben de desarrollar en el aula para acrecentar y desarrollar un adecuado aprendizaje lúdico y pedagógico en el infante.

2.2.2.6. Diferencias entre el juego libre y el juego dirigido.

Tal como indica MINEDU (2009), “En los juegos dirigidos, los niños deben seguir las consignas de un adulto para lograr divertirse, pero en el juego libre, la decisión parte de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.”

Sobre este tema también MINEDU (2012), menciona que “El adulto no es el generador del juego, puede promover, provocar, pero no dirigir la actividad del niño. En el juego, ese rol generador le compete al niño; y el motor son sus deseos, necesidades y la libertad de acción.”

Por la tanto el juego libre es una actividad espontánea, mientras que el juego dirigido no debe ser entendido como juego propiamente dicho.

Finalmente, la diferencia entre los juegos como el libre es un movimiento espontaneo de cada niño mientras el dirigido es una acción donde deben cumplir con lo asignado del docente en los juegos

Se dilucida que los juegos libres son creados por los infantes de manera independiente, caso contrario de los juegos dirigidos los cuales son designados por alguien para su realización. La diferencia radica en el desarrollo de creación, imaginación de nuevos juegos por parte de los niños.

2.2.2.7. Características del juego libre en los sectores.

Las características más importantes a resaltar según el MINEDU (2009) son:

- a) Es una actividad personal y a la vez espontánea del niño, porque nace de su creación propia.
- b) El juego tiene la naturaleza de ser no literal. Es decir, forma parte de las experiencias conocidas “como si”. Para entender mejor pongamos como ejemplo a una niña que juega con su muñeca “como si” fuera su hija, o un niño puede jugar montando una madera “como si” fuera una bicicleta.
- c) Al juego siempre le acompaña el afecto positivo de ser placentero y entusiasmo, porque si no tiene estos ingredientes ya no es juego.
- d) Resulta ser flexible, por ser impredecible. Esto significa que el observador no sabe cómo el niño se va a desenvolver y como va terminar este juego.
- e) Su esencia es el proceso, es decir al niño no le importa qué va a ganar al finalizar el juego o como se dice no importa la meta, sino el proceso.
- f) El juego es aquí y ahora, no importa que paso antes o que sucederá después. A disfrutar.

La característica del juego va siempre acompañada del efecto positivo, donde el niño se va a desenvolver como también aparece de su creación propia, es una naturaleza es el transcurso de tal modo que al niño no le importa si va ganar solo en divertirse en el juego

Se delimita que lo mencionado por el MINEDU sobre las características del juego libre en los infantes, son una actividad personal y a

la vez espontánea del niño, tiene la naturaleza de ser no literal y la esencia de la misma es el proceso de aprendizaje del infante.

2.2.2.8. Aspectos para la implementación de la hora del juego libre en los sectores.

- a. El tiempo y el espacio.** Estos aspectos son importantes para jugar libremente, por lo que “el tiempo y el espacio se debe planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.” (MINEDU, 2009, p 52)
- b. Recursos materiales.** Entre los recursos materiales necesario e imprescindibles para llevar acabo el juego libre en los sectores, entre ello “Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica y estos son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad.” (MINEDU, 2009, p 55)
- c. Organización de los juguetes y materiales.** Para la correcta ejecución del juego “Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula.” (MINEDU, 2009, p 58)

Algunos aspectos del juego en la implementación de juego libre es el tiempo y el espacio es muy indispensable para la diversión de los niños teniendo en cuenta siempre la seguridad, recursos materiales es esencial los

juguetes para llevar a cabo el juego, la organización de los juguetes y los materiales es una de las más importantes ya que gracias a ello ayudamos en la organización a los niños de acuerdo al espacio en el momento del juego.

Se concluye, que la figura que acciona el juego libre, son determinantes en los infantes al momento de desarrollar ciertas actividades lúdicas como el tiempo y espacio para los juegos, los materiales que empleara en los juegos y el orden de los materiales empleados en cada actividad lúdica.

2.2.2.9. Importancia del juego libre en los sectores en el desarrollo y el aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación (2009), “El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance.”

En otros términos, “el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño, porque al jugar simbólicamente el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente.” (MINEDU, 2009, p. 63)

La importancia del juego se encuentra incorporado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje del niño como en el área de comunicación le lleva a que amplíe su vocabulario, su desarrollo cognitivo y capacidad intelectual en diversas situaciones se ve expuesto a resolver problemas en diferentes situaciones, en el área de matemática maneja el tiempo, finalmente en el área personal social en ello se genera su desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

2.2.2.10. Fundamentos

a) Fundamentos teóricos:

El MINEDU (2019, pp. 10-12) argumenta que el juego libre por sectores se fundamenta en las siguientes teorías

- **El Método María Montessori**

Esta pedagoga centro su didáctica en la elaboración de materiales conformadas por diversas figuras, las cuales dentro del ambiente escolar tienen un lugar adecuado y pertinente para el uso de todos los niños. Además, explica que todos los aprendizajes adquiridos en la escuela deben ser reforzados por los padres.

Dentro del enfoque que aporta Montessori, ella considera que en el juego el infante desarrolla de manera adecuada cuando se considera aspectos como el orden, la libertad y la estructura de las cosas; ya sea de manera individual o en equipo. Además, estas actividades permiten que el niño genere su desenvolvimiento en la parte crítica, la toma de decisiones, la resolución de problemas, etc.

Considerando estos aportes, es necesario que el docente planifique sus actividades considerando varios aspectos como: los intereses y las necesidades de los niños así también los diversos ritmos de aprendizaje. Estas acciones permitirán que el niño a través de la exploración durante

el juego vaya analizando y descubriendo las cosas por sí solo, y de esa manera produzca su conocimiento.

- **El Método Reggio Emilia:**

Este autor establece que para que el niño desarrolle todas sus capacidades con plenitud en los diferentes aspectos es necesario que las actividades estén programadas para darle libertad y autonomía.

Aparte de la programación de las actividades de juego, otro aspecto esencial es el ambiente, estos deben ser lugares que promuevan el aprendizaje. Un ejemplo de ello sería la investigación a través de pequeños grupos, este juego tiene dos aportes; el primero, que se hace de manera divertida y no tediosa, generando además la pluralidad de ideas; y el segundo; que el niño socializa con sus compañeros y ante cualquier conflicto, este se supera de manera asertiva.

Se describe que el método Reggio es beneficioso para el niño en el desarrollo todas sus capacidades con plenitud en los diferentes aspectos necesarios para la realización de los juegos lúdicos para expresarle libertad y autonomía en ellos.

- **El método Waldorf Steiner**

El niño hasta los siete años de existencia aprende del entorno de manera sensorial y no como producto del intelecto. Sin embargo, durante los primeros años de vida es necesario una adecuada estimulación en el infante, ya que esto incidirá en las diversas capacidades futuras.

Así lo sostiene este autor cuando argumenta que el juego es fundamental para que el niño desarrolle la imaginación y creatividad. Además, recomienda que para que se intensifique y refuerce el desarrollo de estas capacidades superiores es pertinente que los materiales educativos (juguetes) sean básicos y sencillos

Se delimita que el método Waldorf determina que el juego es fundamental para el niño por que desarrolla la imaginación y creatividad. Además, es necesario emplear materiales didácticos para complementar su aprendizaje motriz.

2.2.2.11. Características

Según el MINEDU (2019, pp. 25 – 26) la hora de juego es fundamental en sus horas de clase aparte de jugar ellos aprenderán dinámicamente.

El juego se dará de manera libre porque el niño será quien decida qué tipo de juego realizará y cuáles serán las normas establecidas, además será quien decida los materiales para la ejecución el juego. También, el aula debe estar planificada por sectores y esto estará a cargo del docente quien lo realizará de manera dinámica. Asimismo. En hora de clase si se ha programado el juego debe ser didáctico, y sino solo mente lo toman como diversión debe estar programado con un tiempo prudencial. Otro aporte es el juego por más libre que sea de, mínimo tiene que tener algunas normas que no trasgreda el aspecto personal del otro niño. También, el juego involucra a todos los compañeros y que estos sean cooperativos en la hora de su juego. El juego es importante y para

ello el docente debe tener en cuenta ciertas normas y condiciones apropiadas para el niño a la hora de su ejecución.

También, el juego se debe desarrollar la parte lúdica del niño, debe estar vinculados al desarrollo de sus motricidades del niño, los juegos serán sencillos para que todos participen, el juego debe permitir de ayuda del niño en todos los aspectos, la clase debe participar a la hora que se programe el juego sin que ninguno participe, el juego debe ayudar al niño a que sea más seguro de sí mismo en algunas situaciones, el juego debe ser didacta para que le niño no se aburra a la hora de ejecutarlo, ayuda al desarrollo de la percepción del niño, debe en ocasiones tener un reto pero que sea como estímulo motivador, debe desarrollar la percepción y estimula mejor al niño.

Las características del juego son en la hora de las clases lo cual debe ser de manera didáctica, el aula debe estar planificada para que el juego se lleve de una manera dinámica el juego ayuda a los niños en todos los aspectos como en la seguridad de cada uno, en la percepción, el juego debe estar vinculado al desarrollo de sus motricidades de los niños y a una mejor estimulación.

Se determina que los juegos motrices durante las horas de clases son beneficiosos en el aprendizaje del infante, porque el juego desarrollar la parte lúdica del niño, los materiales empleados en los juegos lúdicos incrementan y complementan el aprendizaje motriz de los infantes.

2.2.2.12. Dimensiones

Para que el juego sea el más acorde y establecido el Ministerio de Educación (2019) sostiene que los momentos del juego son:

a) Planificación y organización

Planificación: momento inicial de la actividad, el cual el infante expresa que realizarán antes de su ejecución, aquí el niño establece las normas y observan donde se realizará el juego, (en donde ellos se sientan más cómodos fuera o dentro del aula). El profesor es el ente guiador para la elaboración de una secuencia de actividades que se desarrollaran en los sectores como innovación para ellos.

Según Franco (2013), la planificación es importante porque ayuda al niño a discernir mejor que es lo que desea y adonde quiere llegar con estas experiencias nuevas. El infante es quien toma el control en la hora de su ejecución. Es importante que también escuche a sus demás compañeros para algunas propuestas .

Organización: el segundo momento se da inicio para el proceso de los sectores o espacios la cual permita al niño desenvolver de manera natural y cordial brindándole un clima de confianza, respeto y armonía. Los materiales deben ser acordes a sus aprendizajes y que estos conozcan muy bien los sectores donde se jugará.

b) Ejecución o desarrollo: en este momento se plasma lo programado por el infante y la cual se evidencia su acción lúdica. Donde el niño tendrá que expresarse con sus demás compañeros a las necesidades o acuerdos que sean necesarios a la hora de la ejecución del juego o puntos de vista que algunos sugieran. No todo que se la planificada suele realizarse de forma equitativa.

Es importante porque es la ejecución del juego aquí los niños son los que ejecutan de manera organizada las actividades propuestas por ellos mismos.

El docente si observara alguna dificultad debe intervenir para guiarlos y solucionarlo con ellos mismo.

d) Orden Socialización y representación

Orden: es un momento importante porque permite que el niño coordine de forma ordena sus actividades, como también aprenda a colocar los objetos en los lugares que les corresponda. Este momento permitirá al niño que adquiera hábitos de aseo

Socialización: en este momento es diálogo durante la ejecución, la cual manifiestan lo que realizaron y cuál fue el sector que más les gusto y por qué. Este momento es mucha ayuda porque aquí el infante podrá escuchar las opiniones de sus compañeros si se realizaron de manera acordó todo lo planificado, y así hacer una meditación del juego y que es lo que se debe mejorar para la próxima vez.

El niño es más responsable en sus trabajos y analizando que puede corregir.

Representación: este momento es la planeación de su juego a través de imágenes. Este paso no es indispensable en la hora de la ejecución. La docente cumple un rol importante en la hora de la ejecución ella debe observar minuciosamente para así conducir el juego

El juego se caracteriza por sus momentos como en la planificación al inicio de la actividad, la organización donde se consienta de manera natural, se da la ejecución de las actividades propuestos de una manera constituida, en el orden permite que se coordine en las actividades, en la socialización es el momento de la interacción con sus compañeros y la docente, concluyendo con la representación donde se debe observar cuidadosamente en la hora de la realización del juego

Se determina en cada momento que el niño expresa, establece las normas y observa donde se realiza el debido juego, asimismo, le permite al niño desenvolverse de manera natural y cordial en un ambiente de confianza, respeto y armonía.

2.2.2.13.Sectores

Dentro de la escuela el MINEDU (2019) establece los siguientes sectores:

a) Sector del hogar y la familia: los infantes se recrean en ambientes del hogar por ejemplo su cocina, dormitorio. Asumiendo ellos los roles que tienen los jefes de casa; a la mamá y el papá. Ellos toman algunas características que les hace identificarse con ellos. Teniendo en cuenta que hacen una representación fidedigna de los acontecimientos suscitados en casa y fuera de ellos. Los niños son tan hábiles en su representación que incluyen también las características de sus vecinos y les hacen participes de los juegos

Este sector debe constar de los muñecos apropiados para la representación de la familia. (Cocina, dormitorio, bebés, mesas sillas, etc.). Estos materiales pueden ser hechos de cartón.

b) construcción: el infante recrea las construcciones que sean necesarios para la ejecución del juego e incorpora personajes para que sea más real a la hora de su escenificación. El niño es hábil a la hora de hacer sus puentes, o castillos o carreteras que le permitirán tener acceso para su juego. En esta

zona debe haber juegos de maderas de diferentes tamaños y colores. Porque estos le permitirán desarrollar diferentes competencias.

c) **Dramatización:** este sector ayuda a que el niño pueda tener diferentes roles que le ayudaran en sus capacidades lingüísticas, y también le permitirá desarrollarse de forma más segura y espontanea ante cualquier situación. Le permitirá al niño ser más sociable con sus demás compañeros y tener una buena autoestima

d) **Biblioteca:** es muy importante porque le permitirá al niño a desarrollar mejor sus capacidades lingüísticas y también permite que el docente aproveche en su hora de comunicación para mejorar el plan lector.

La biblioteca debe estar ambientado de acuerdo a las necesidades del niño y que sea muy llamativo para que este se sienta seguro y en confianza. En este sector pueden estar las creaciones de ellos mismo. Es recomendable que tenga útiles de escritura para que el niño pueda interactuar con ellos.

e) **Juego en miniatura:** es indispensable que los niños puedan tener objetos pequeños para que analice que también puede existir una realidad distinta a la que observa. Sus juguetes como el carro pueden ser pequeños para que él pueda armar también.

En los sectores del hogar y la familia son roles que tienen los papas los cuales influyen en los niños, la construcción les permite tener acceso al juego, la dramatización les ayuda en su capacidad lingüística que le permite a su desarrollo de forma segura, la biblioteca es esencial de acuerdo a las necesidades del niño finalmente en el juego de miniatura para que puedan animalizar una realidad distinta a través del juego

2.2.2.14. Influencia en el aprendizaje

El Ministerio de Educación (2010) establece que la Hora del juego libre por sectores es importante porque mejora y activa el aprendizaje porque todo niño necesita estar activo no solo en conocimientos sino también de forma dinámica.

El juego es un factor estimulante para el aprendizaje ya que en ella se puede impartir de forma los conocimientos.

El juego ayuda al niño a crear diferentes formas de aprender porque no solo es una simple dinámica, sino que estimula los lugares para poder formar y saber en qué lugares debemos jugar.

Cuando el docente coloca los lugares de juego lo realiza con la finalidad de que el niño pueda activar sus conocimientos y que estos estén vinculados a las áreas que a la hora de aprender sea de forma divertida y no se pase en una clase monótona.

El juego ayuda aparte de adquirir conocimientos a la socialización e incorporar algunos conocimientos de otros, así mejorando su desarrollo en el liderazgo y cooperación. Todo juega ayuda a la estimulación de la cual el niño pone en manifiesto su creatividad ya que los lugares escogidos con lo apropiados para que los niños se diviertan con los demás.

El juego también ayuda a que el niño sea más independiente a la hora de desarrollar sus actividades dadas por los docentes creando en ello actitudes.

El juego influye en el aprendizaje mejora el desarrollo de los niños, ayuda a crear diferentes formas de manera dinámica las cuales también estén

vinculados a las áreas y a las formas de aprendizaje todo ello ayuda en la estimulación y en su creatividad.

Para el niño el juego es muy importante y necesario en el desarrollo de su aprendizaje ya que le ayuda a estar activo en sus conocimientos y en su forma dinámica, asimismo, ayuda al niño a crear diferentes formas de aprender, sino que también le ayuda a estimular los lugares para poder formar y saber en qué lugares deben jugar.

2.2.2.15 Aportes del desarrollo del juego libre en los sectores en el desarrollo y aprendizaje

Los juegos de esparcimiento o libres se determinan en ser actividades que los infantes desarrollan practican y desean, además, se transforma en características que se delimitan en diferentes desarrollos totales de los juegos libres. Asimismo, desarrollan diversas competencias, entendiéndose esta como “la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Ministerio de Educación, 2016, p. 21)

Competencias y capacidades que moviliza:

a) Ambiente de comunicación:

Este ámbito de la comunicación tiene como propósito de acrecentar el lenguaje verbal, los análisis de textos y manifestaciones; además, comprende las calificaciones artísticas en los infantes. (MINEDU, 2017, P. 108).

En primer orden se encuentran las capacidades de las manifestaciones verbales, es por ello que cuando se relacionan con los demás, el infante expresa sus diferentes ideas y realiza un análisis constructivo el cual le permite extender su vocabulario, su entonación y ritmo de manifestación. Por otro lado, la elaboración o producción de textos, los infantes optan por dibujar y elaborar trazos que reflejen disposiciones, sujetos, entre otros. en este procedimiento motriz denotan que la escritura se puede simbolizar en seres lejanos. Por último, en lo que concierne a la comprensión lectora, el infante puede analizar un texto empleando el procedimiento de abstracción para efectuarla cuando juegan. Es por ello que se varía los signos en una validez en su entorno imaginario. (MINEDU,2017, p.112).

Se ratifica por la MINEDU (2017) cuando se refieren que el objetivo de los colegios de grado inicial son determinar y consagrar oportunidades donde los infantes se comuniquen y perciban a los demás., es por ello que se acrecienta su lenguaje oral.

Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual: Las capacidades intelectuales del niño son estimuladas por la práctica del juego libre en los sectores, es decir “cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior.” (MINEDU, 2009, p. 65)

b) Área de Matemática:

El acrecentamiento de las aptitudes lógicas. – los números o las matemáticas se emplean de diferentes formas. Por ejemplo, el infante utiliza sus capacidades de discernimiento entre hoy, mañana y ayer, también diferenciando ellos tamaños de los objetos de su entorno. (MNEDU, 2017, p,171)

c) Área de Personal Social:

Para el MINEDU (2015) refiere que los juegos al aire libre permiten al infante desarrollar diferentes aptitudes como razonamiento imaginario, las interrelaciones sociales y el crecimiento de la autonomía.

Desde la simulación, el infante determina una situación de expresiones que siente el niño. Es por ello que, determinan y visualizan su perspectiva de concepción del mundo y detalla los modos de los demás.

d) Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual: Las capacidades intelectuales del niño son estimuladas por la práctica del juego libre en los sectores, es decir “cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas se ve expuesto a resolver problemas de diverso tipo, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior.” (MINEDU, 2009, p. 65)

e) Área de Psicomotricidad:

Los lapsos de tiempo de los juegos, permiten en los niños emplear todas las extremidades de su cuerpo, es por ello, que en el transcurso de la actividad los infantes realizan un conjunto de movimientos de los músculos corporales. (MINEDU, 2019, p.12).

Se delimita que estos aspectos en el juego libre desarrollan y acrecientan las áreas de comunicación del niño al aplicar el juego libre, además, desarrolla las aptitudes cognitivas e intelectuales y genera un impacto muy importante en el desarrollo socioemocional de niño.

2.2.2.15. Rol del adulto como promotor del juego simbólico

Cuando se trata de acompañar al niño en el juego, tal como dice Salamanca (2016, p. 76) “no es un acto pasivo, en un sentido amplio supone asumir roles que incidan de manera directa en sus aprendizajes”. Por lo que es necesario tener en cuenta los cuatro roles básicos que debe desempeñar el adulto como promotor del juego simbólico:

- “Preparar los escenarios para el juego,
- Observar activamente el desarrollo del juego,
- Acompañar y dar soporte,
- Profundizar en los detalles del juego y ampliar la imaginación y creatividad.” (Salamanca 2016, pp. 4)

El rol del adulto en los juegos es muy esencial ya que es un organizador de los juegos, como en el lugar asignado, ver la acción de las actividades, acompañar y dar seguridad a los niños en cada juego.

Se determina que el rol del adulto como acompañante en el juego del niño asume roles que incidan de manera directa en sus aprendizajes, asimismo, el infante visualiza el desarrollo del juego en beneficio a su aprendizaje.

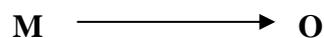
III. HIPÓTESIS

Por la naturaleza del estudio no se plantea hipótesis de investigación

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño es la esquematización de cómo se desarrolló el proceso de recojo de información, en este caso, se utilizó el diseño no experimental, porque no intervino el investigador, transeccional, ya que fue en un tiempo determinado y descriptivo simple, ya que el investigador solo identificó los aspectos observables de la variable de estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). El diseño de investigación descriptiva simple se diagrama de la siguiente forma:



Donde:

M: Muestra de estudio

O: Observación del desarrollo de la hora del juego libre

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

La población es el conjunto de personas o fenómenos que comparten similitudes en un aspecto determinado que se quiera estudiar (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, p. 246). Para efectos de esta investigación, la población estuvo compuesta por 179 niños y niñas de 05 años de la mencionada institución.

Cuadro 01: Población estudiantil

EDAD	N° ALUMNOS
05 AÑOS	29
05 AÑOS	31
05 AÑOS	27
05 AÑOS	32
05 AÑOS	29
05 AÑOS	33
TOTAL	179

Fuente: Nómina de matrícula de los niños y niñas de 05 años de la I.E. Jardín Infantil

N° 123, Huaraz, 2019

4.2.2. Muestra

La muestra “es una parte que representa a la población, por ende, debe tener ciertas características comunes a esta” (Ñaupas et al. p. 246). En esta investigación se utilizó “el muestreo no probabilístico o intencional de tipo muestreo por conveniencia o de juicio, el cual consiste en tomar muestras en las cuales los individuos se escogen sobre la base de la opinión investigador o por la accesibilidad que tiene, dentro de este se puede trabajar con grupos intactos como en educación y en salud” (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2015, p. 142)

Cuadro 01: Muestra estudiantil

EDAD	N° ALUMNOS
05 AÑOS	27
TOTAL	27

Fuente: Nómina de matrícula de los niños y niñas de 05 años de la I.E. Jardín

Infantil N° 123, Huaraz, 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
La hora del juego libre por sectores	Es una hora, dentro la jornada escolar, en donde, a través del juego, el niño se desenvuelve de forma natural, permitiéndole trasmitir su mundo interior, a la par que adquiere nociones que le permitirán desenvolverse en su entorno (Ministerio de Educación, 2019, p.3).	Es una actividad dentro del horario escolar donde los niños realizan proceso de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación de un juego determinado	Planificación, organización	Planifica los aspectos y criterios del juego.	1,2,3,4	Escala de estimación
				Selecciona el sector de juego		
			Ejecución	Realizada de manera adecuada las actividades para el juego.	5,6,7,8,9	
			Orden, socialización y representación	Ordena los diversos materiales que utilizaron en el juego	10,11,12,13	
				Socializa sus ideas con sus compañeros y la docente		
				Representa las experiencias en la realización del juego		

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En todo proceso investigativo es necesario la utilización de técnicas e instrumentos, ya que estos permitirán registrar lo visualizado del fenómeno, de manera objetiva y sistematizada (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2015, p. 154).

En esta presente investigación se utilizó “la técnica que se empleó se denomina observación no participante, la cual consiste en focalizar, visualizar de manera rigurosa, detallada y analíticamente cada aspecto del hecho o fenómeno que se quiere estudiar”. (Palomino et al. 2015, p. 162).

El instrumento fue la escala de estimación que se utilizó, “este consta de una serie de ítems que contiene todos los aspectos que se quieren evaluar de la variable de estudio” (Ñaupas et al. p. 2014, p. 78)

Todo instrumento debe cumplir dos requisitos indispensables para que la información sea relevante: la validez, se realizó a través de juicio de expertos; es decir el instrumento será evaluado con el análisis de tres docentes con conocimientos de investigación en el nivel inicial y la confiabilidad, se empleó el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.834, por ende, es muy confiable.

4.5. Plan de análisis

Se aplicó la escala de estimación a los niños y niñas, luego la información recogida fue registrada de manera detallada y cuidadosa en el software SPSS V 25. Este programa organizó la información de las dimensiones, así como de la variable de estudio en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos, cada uno de ellos fue interpretado. Esta información decodificada permitió realizar la

discusión de resultados y la conclusión acerca del nivel de habilidades sociales en el que se encuentran los niños y niñas.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>¿Qué características presenta la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019?</p>	<p>General: Describir las características que presenta la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019.</p> <p>Específicos: Identificar las características de la dimensión planificación y organización de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019.</p> <p>Identificar las características de la dimensión ejecución de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019.</p> <p>Identificar las características de la dimensión orden, socialización y representación de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019.</p>	<p>Debido a la naturaleza del estudio no se plantea hipótesis de investigación</p>	<p>La hora del juego libre por sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y organización - Ejecución - Orden, socialización y presentación 	<p>Tipo: Básico</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: Descriptivo simple. El esquema es:</p> <p style="text-align: center;">M → O</p> <p>M: Muestra O: Observación</p> <p>Población: Conformada por 179 niños y niñas de 05 años</p> <p>Muestra: 27 niños y niñas de 05 años</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Escala de estimación</p>

4.7.Principios éticos

La ética en la investigación vela por la integridad de la investigación. Con base en ello, la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote formula en su Código de Ética para la Investigación (2019) los siguientes principios:

Protección a las personas. En el presente estudio se cuidó los aspectos personales como también lo académico con el objetivo principal proteger de cualquier dificultad que se presente a los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado. – los individuos están sujetos a brindar información real sobre los objetivos de la investigación

Beneficencia y no maleficencia. -En todo proceso de la investigación de se buscó identificar como se desarrollaba la hora del juego libre, con la finalidad de mejorar La investigación debe brindar beneficios directos a los participantes, y, por otro lado, si existiese alguna situación riesgosa se debe disminuir.

Integridad científica. - La investigadora debe respetar las normas éticas de su profesión en todo el proceso de investigación que se ejecutará.

Justicia. – En la presente investigación se realizó sin ninguna distinción alguna se trató a los participantes con el debido cuidado y mucho respeto.

Consentimiento informado: los participantes fueron debidamente informados de los objetivos de la investigación y sus fines.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

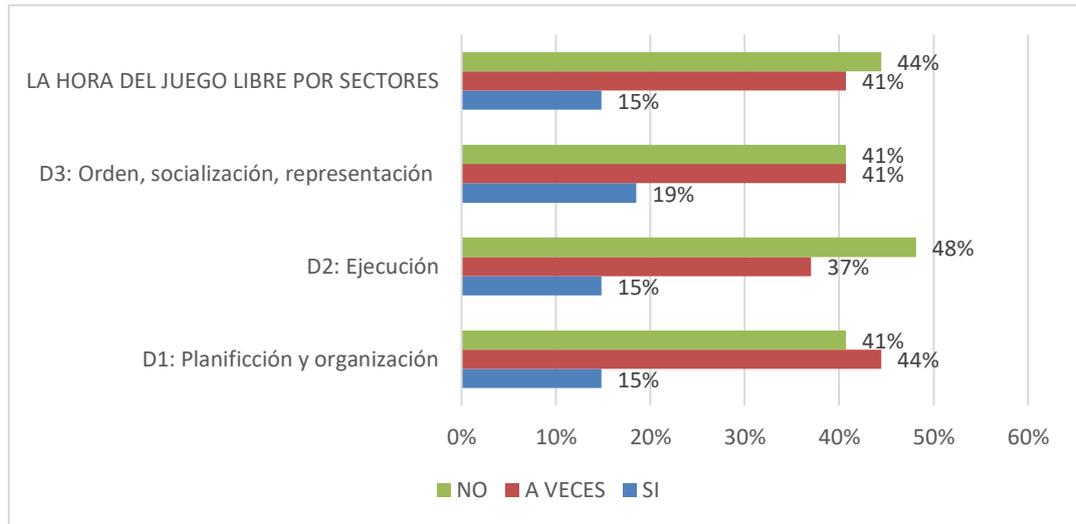
5.1.1. Resultados de la variable la hora del juego libre por sectores

Tabla 01: Resultados de la variable la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019

VARIABLE: LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES	CRITERIOS							
	SI		A VECES		NO		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
D1: Planificación y organización	4	15%	12	44%	11	41%	27	100%
D2: Ejecución	4	15%	10	37%	13	48%	27	100%
D3: Orden, socialización, representación	5	19%	11	41%	11	41%	27	100%
LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES	4	15%	11	41%	12	44%	27	100%

Fuente: Escala de estimación aplicada a los niños y niñas de 05 años, 2019

Gráfico 01: Resultados de la variable la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019



Fuente: Tabla N° 01

Análisis e interpretación:

En la tabla y gráfico N° 01, en relación a la variable la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019. Se manifiesta lo siguiente:

En la dimensión planificación y organización, se percibe un 15% (04) en el criterio “SI”; un 44% (12) en el criterio “A VECES”; y un 41% (11) para el criterio “NO”.

En la dimensión ejecución, en el primer criterio “SI” se detalla un 15% (04); en el segundo criterio “A VECES” se ubica un 37% (10); para el tercer criterio se ubica un 48% (13).

En la tercera dimensión socialización, representación y orden, el 19% (05) le corresponde al criterio “SI”, el 41% (11) le compete al criterio “A VECES”; y finalmente, otro 41% (11) le concierne al criterio “NO”.

La variable la hora del juego libre por sectores, precisa un 15% para el criterio “SI”, estimada en 04 estudiantes; para el criterio “A VECES” se fija un 41%, semejante a 11 estudiantes; y concluyendo, un 44% se localiza en el criterio “NO”, equivalente a 12 estudiantes.

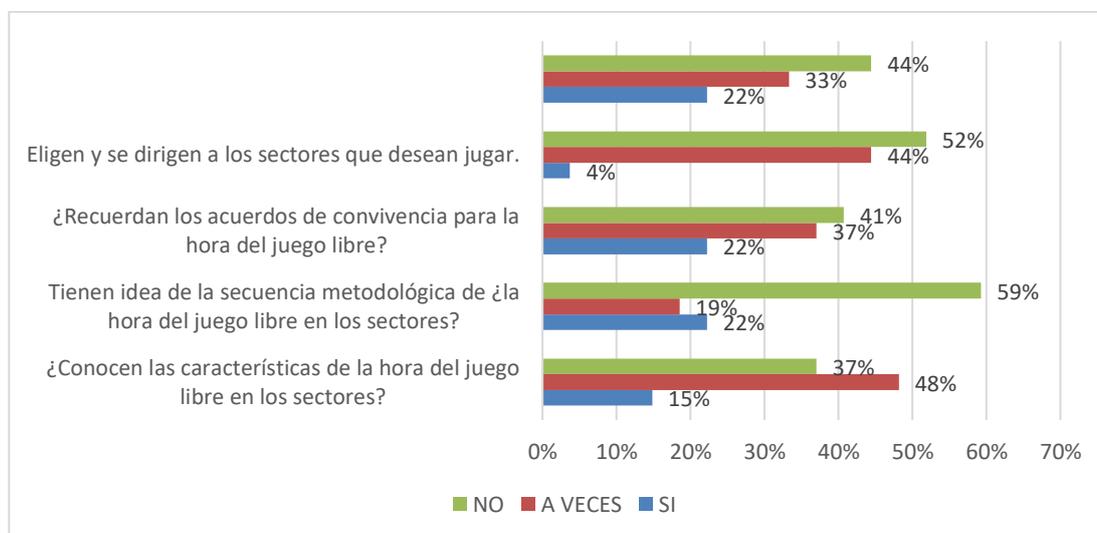
5.1.2. Resultados de las dimensiones de la variable hora del juego libre por sectores

Tabla 02: Resultados de la dimensión planificación y organización en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019

D1: Planificación y organización	CRITERIOS							
	SI		A VECES		NO		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
¿Conocen las características de la hora del juego libre en los sectores?	3	11%	11	41%	13	48%	27	100%
Tienen idea de la secuencia metodológica de ¿la hora del juego libre en los sectores?	6	22%	9	33%	12	44%	27	100%
¿Recuerdan los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre?	2	7%	14	52%	11	41%	27	100%
Eligen y se dirigen a los sectores que desean jugar.	4	15%	13	48%	10	37%	27	100%

Fuente: Escala de estimación aplicada a los niños y niñas de 05 años, 2019.

Gráfico 02: de la dimensión planificación y organización en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019



Fuente: Tabla N° 02

Análisis e interpretación:

En la tabla y gráfico N° 02, en relación a la dimensión planificación y organización en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019. Se manifiesta lo siguiente:

En el ítem N° 01; se sitúa un 11% (03) en el criterio “SI”; un 41% (11) para el criterio “A VECES”; y otro 48% (13) en el criterio “NO”.

En el ítem N° 02; el primer criterio “SI” se determina en un 22% (06); al segundo criterio “A VECES” le compete un 33% (09); y para el tercer criterio “NO” se ubica un 44% (12).

En el ítem N° 03; un 7% (02) se ajusta en el criterio “SI”; el 52% (14) se posiciona en el criterio “A VECES”; y un 41% (11) se posiciona en el criterio “NO”.

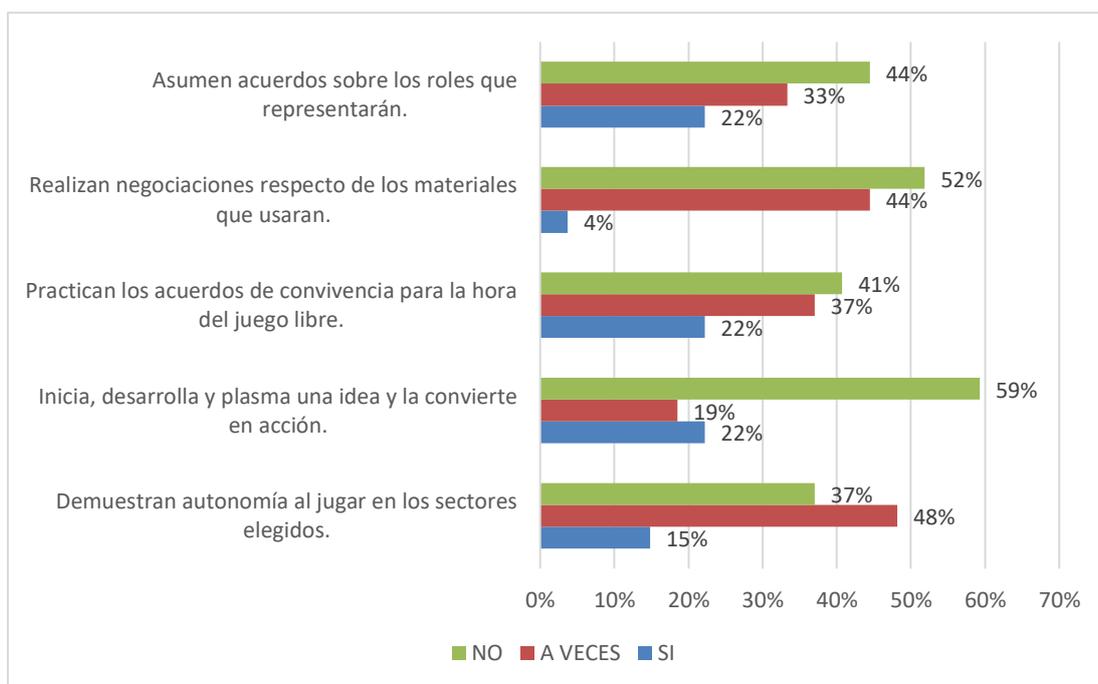
En el ítem N° 04; se enfatiza un 15% (04) para el criterio “SI”; un 48% (13) se detalla en el criterio “A VECES”; y por último, el 37% (10) se asienta en el criterio “NO”.

Tabla 03: Resultados de la dimensión ejecución en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019

D2: Ejecución	CRITERIOS							
	SI		A VECES		NO		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Demuestran autonomía al jugar en los sectores elegidos.	4	15%	13	48%	10	37%	27	100%
Inicia, desarrolla y plasma una idea y la convierte en acción.	6	22%	5	19%	16	59%	27	100%
Practican los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre.	6	22%	10	37%	11	41%	27	100%
Realizan negociaciones respecto de los materiales que usaran.	1	4%	12	44%	14	52%	27	100%
Asumen acuerdos sobre los roles que representarán.	6	22%	9	33%	12	44%	27	100%

Fuente: Escala de estimación aplicada a los niños y niñas de 05 años, 2019.

Gráfico 03: Resultados de la dimensión ejecución en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019



Fuente: Tabla N° 03

Análisis e interpretación:

En la tabla y gráfico N° 03, en relación a la dimensión ejecución en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019. Se manifiesta lo siguiente:

En el ítem N° 01; se determina un 15% (04) para el criterio “SI”; un 48% (13) se detalla en el criterio “A VECES”; y por último, el 37% (10) se asienta en el criterio “NO”.

En el ítem N° 02; el 22% (06) se ajusta en el criterio “SI”; el 19% (05) se sitúa en el criterio “A VECES”; y un 59% (16) se posiciona en el criterio “NO”.

En el ítem N° 03; se visualiza un 22% (06) en el criterio “SI”; un 37% (10) para el criterio “A VECES”; y otro 41% (11) en el criterio “NO”.

En el ítem N° 04; el primer criterio “SI” se determina en un 4% (01); al segundo criterio “A VECES” le compete un 44% (12); y para el tercer criterio “NO” se ubica un 52% (14).

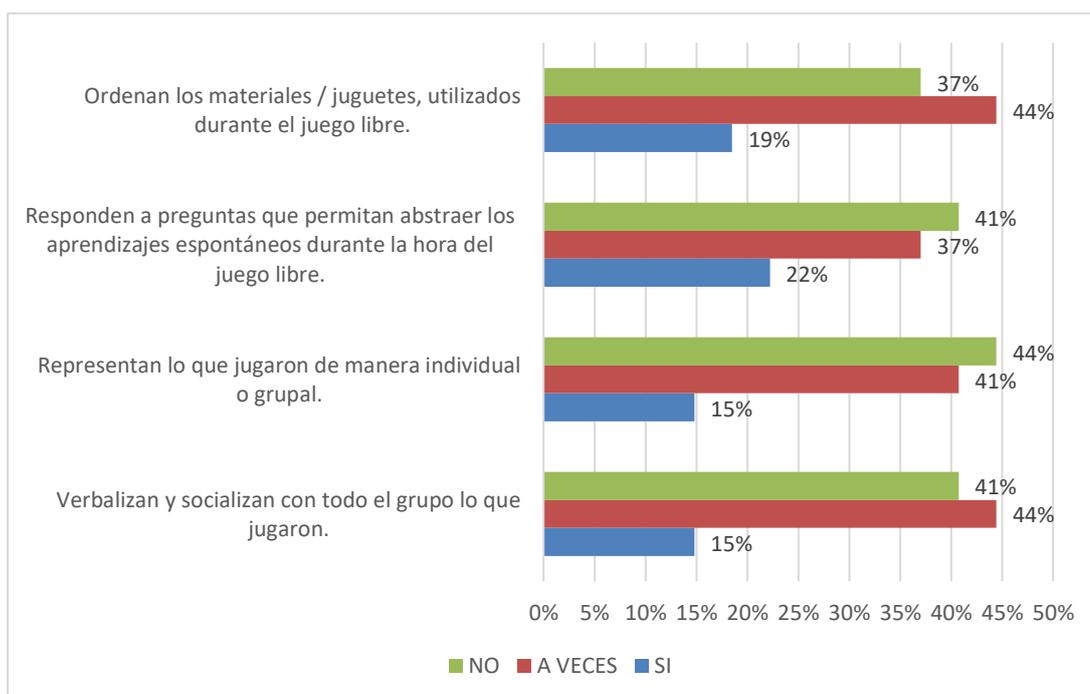
En el ítem N° 05, en el criterio “SI” se refleja un 22% (06); para el criterio “A VECES” se establece un 33% (09); y finalmente, al criterio “NO” le atañe un 44% (12).

Tabla 04: Resultados de la dimensión socialización, representación y orden en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019

D3: Orden, socialización, representación	CRITERIOS							
	SI		A VECES		NO		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Verbalizan y socializan con todo el grupo lo que jugaron.	4	15%	12	44%	11	41%	27	100%
Representan lo que jugaron de manera individual o grupal.	4	15%	11	41%	12	44%	27	100%
Responden a preguntas que permitan abstraer los aprendizajes espontáneos durante la hora del juego libre.	6	22%	10	37%	11	41%	27	100%
Ordenan los materiales / juguetes, utilizados durante el juego libre.	5	19%	12	44%	10	37%	27	100%

Fuente: Escala de estimación aplicada a los niños y niñas de 05 años, 2019.

Gráfico 04: Resultados de la dimensión socialización, representación y orden en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019



Fuente: Tabla N° 04

Análisis e interpretación:

En la tabla y gráfico N° 04, en relación a la dimensión orden, socialización y representación en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019. Se manifiesta lo siguiente:

En el ítem N° 01, en el criterio “SI” se vislumbra un 15% (04); para el criterio “A VECES” se precisa un 44% (12); y finalmente, al criterio “NO” le concierne un 41% (11).

En el ítem N° 02; el 15% (04) se determina en el criterio “SI”; el 41% (11) se sitúa en el criterio “A VECES”; y un 44% (12) se establece en el criterio “NO”.

En el ítem N° 03; se señala un 22% (06) para el criterio “SI”; un 37% (10) se detalla en el criterio “A VECES”; y por último, el 41% (11) se delimita en el criterio “NO”.

En el ítem N° 04; en el primer criterio “SI” se encuadra en un 19% (05); al segundo criterio “A VECES” le compete un 44% (12); y para el tercer criterio “NO” se halla un 37% (10).

5.2. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general, describir las características que presenta la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019. Los resultados evidencian que un 44% se localiza en el criterio “NO” equivalente a 12 estudiantes. Estos datos concuerdan con los de Anchurango (2016), con su tesis titulada “El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 3721, Ancón, 2016”, realizada en la Universidad César Vallejo. Este estudio tuvo como objetivo general: Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 3721, Ancón, 2016. La conclusión a la que se arribó respecto al objetivo general de la investigación: Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa N° 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje; en ese sentido, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes; el componente cognitivo predomina en el 24,8% de los estudiantes, y los componentes motor y social predominan en el 22,9% de los estudiantes. Por lo tanto, se confirma el objetivo general del estudio.

Se evidencia que antes de la aplicación del juego libre los alumnos tenían un escaso desarrollo de sus capacidades, sin embargo, si se aplica de manera contextualizada y sistematizada tienen beneficios. Así lo expone el MINEDU (2019) cuando señala que el juego libre será la más apropiada para el niño, ya que es una actividad libre, pero con regla y que se las debe respetar, teniendo

en cuenta que es un juego no un sometimiento, las reglas solo ayudaran a que el niño respete a los demás a compañero o respetar lo establecido.

En referencia al primer objetivo específico, identificar las características de la dimensión planificación y organización de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019. Los datos muestran que un 44% (12) se ubica en el criterio “A VECES”; y un 41% (11) en el criterio “NO”. Estos resultados son similares a los de García (2015), con su tesis denominada “El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015”, desarrollada por la Universidad César Vallejo. La conclusión fue: los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente cognitivo respecto al juego libre. Se halló que, en esta dimensión, el 50% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro, un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro.

Se muestran que los dos primeros momentos de la hora de juego libre en los sectores existe un desarrollo con irregular, ya que casi la totalidad de niños y niñas lo hacen de manera intermitente y otras veces no. Esta parte es muy importante, debido a que permite que el niño planee si realizará actividades motoras, cognitivas, entre otras. Así lo expone Franco (2013) “la

planificación es importante porque ayuda al niño a discernir mejor que es lo que desea y adonde quiere llegar con estas experiencias nuevas. El infante es quien toma el control en la hora de su ejecución. Es importante que también escuche a sus demás compañeros para algunas propuestas” (p. 78).

En alusión al segundo objetivo específico, identificar las características de la dimensión ejecución de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019. Se observa que en el criterio “NO” se ubica un 48%. Se evidencia similitud de datos con los de Cañari (2018), con sus tesis tituladas “El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote”, desarrollada en la Universidad San Pedro. Tuvo como objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote. La conclusión fue: El nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, de una muestra de 30 niños, en 18 niños, que representan el 60%, el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio, 10 niños que representan el 33.34 % está en proceso el desarrollo de la creatividad lúdica, y solamente 2 niños que representan el 6.66. % han logrado su desarrollo de creatividad lúdica.

En el antecedente se visualiza que si se ejecuta la hora del juego libre por sectores de manera adecuada tendrá beneficios en diversos aspectos, en el estudio mencionado se visualiza que mejoró la creatividad, por esto, es necesario que la docente implemente de manera sistematizada esta actividad. Esto es

corroborado por el Ministerio de Educación (2010) establece que la Hora del juego libre por sectores es importante porque mejora y activa el aprendizaje porque todo niño necesita estar activo no solo en conocimientos sino también de forma dinámica.

Finalmente, el tercer objetivo específico, identificar las características de la dimensión orden, socialización y representación de la hora del juego libre por sectores en los niños de 05 años de la I.E. Jardín Infantil N° 13, Huaraz, 2019. Se visualiza que en el criterio “NO” un 41% (11) le concierne al criterio “NO”. Existe igualdad con los datos obtenidos por Otero (2015), en su estudio sobre “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”, realizado en la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Se evidencia que la correcta aplicación de los momentos genera desarrollo de diversas habilidades como en el estudio citado donde se muestra que hubo mejora de las habilidades comunicativas en los momentos de socialización, representación y orden. Por ello, es pertinente su aplicación de manera espontánea sin presiones, tal como lo establece, el MINEDU (2010) cuando afirma que los últimos momentos de la Hora del juego libre por sectores son lapsos de diálogo abierto. Este momento es mucha ayuda porque aquí el infante podrá escuchar las opiniones de sus compañeros si se realizaron de manera acordó todo lo planificado, y así hacer una meditación del juego y que es lo que se debe mejorar para la próxima vez.

CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general, los resultados evidencian que un 44% se localiza en el criterio “NO”, equivalente a 12 estudiantes. Esto demuestra que los momentos de la hora del juego libre por sectores no se están aplicando de manera correcta, por ende, se hace necesario la implementación y contextualización adecuada por parte de la docente de aula.

En referencia al primer objetivo específico, los datos muestran que un 44% (12) se ubica en el criterio “A VECES”; y un 41% (11) en el criterio “NO”. Se evidencia que esta dimensión la mayor parte de los niños y niñas lo practican de manera irregular, ya que casi la totalidad se ubica en los niveles mencionados. Esta situación se genera por la inadecuada conceptualización de las actividades en cada uno de los momentos.

En alusión al segundo objetivo específico, se observa que en el criterio “NO” se ubica un 48%. Esto demuestra que la mayor parte de los alumnos no realiza la ejecución de acuerdo a lo establecido en los dos primeros momentos, entonces se infiere que no se establecieron bien las reglas y normas de la Hora del juego libre por sectores.

Finalmente, el tercer objetivo específico, se visualiza que un 41% le concierne al criterio “NO”. De manera similar a las dimensiones anteriores, se evidencia un escaso desarrollo de estos tres últimos momentos, generado por la escasa guía y seguimiento del desarrollo de la Hora del Juego libre por sectores.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A los directivos de la I.E. Jardín Infantil N° 123, se les insta que se planifiquen actividades que involucren el desarrollo de la hora del juego libre dentro de su currículo escolar.

A la plana docente de la I.E. Jardín Infantil N° 123, les sugiero que implementen actividades novedosas, innovadoras y contextualizadas en la hora del juego libre.

A los padres de familia de la I.E. Jardín Infantil N° 123, les aconsejo que estimulen a sus niños para mejorar el desempeño en la hora del juego libre.

A los estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, que innoven y/o adapten estrategias adecuadas en la hora del juego libre para lograr un desarrollo en los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce, D. y Saldaña, A. (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 – “Niño Jesús”, de Trujillo, en el año 2013* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú. Recuperado de: <http://www.dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%20C3%8DNGUEZ-SALDA%20C3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias Estupiñan, M. F. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la parroquia 5 de agosto* (Pontificia Universidad Católica Del Ecuador). Retrieved from <http://repositorio.pucese.edu.ec/123456789/423>
- Ballén, R. (2010). La pedagogía en los Diálogos de Platón. *Revista Diálogos de Saberes*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3618399.pdf>
- Bernabeu N. y Goldstein A. (2008). *Creatividad y Aprendizaje: El Juego como Herramienta Pedagógica*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Cepeda, M. (9 de abril de 2018) El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Magisterio*. Recuperado: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Cañari Álvarez, M. M. (n.d.). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote* (UNIVERSIDAD SAN PEDRO). Retrieved from <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7330>

Cuba Morales, N. L., & Palpa Medrano, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las i.e.p. de la localidad de Santa Clara* (Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle). Retrieved from http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL_EI-Nt_C94_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill.

Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil* (tesis de licenciatura). Universidad Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2>

Instituto pedagógico Nacional Monterrico. (2012). *Diplomado de Psicomotricidad infantil: conceptos básicos de la psicomotricidad*. Lima, Perú: Ediciones Corefo.

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=93F16B63D7A7A4BA50C347F4932C2C0C?sequence=1>

López Alvarez, A. E. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre- kinder del Jardín Copito de Nieve* (Universidad de Magallanes). Retrieved from http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf

Martins, A. (06 de diciembre de 2016). Pruebas PISA: ¿cuáles son los países que tienen la mejor educación del mundo? ¿Y cómo se ubica América Latina? *BBC*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38211248>

- Mejía, E., Ñaupas, H., Novoa, E. y Villagómez Páucar, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. Bogotá, Colombia: Editorial Nuevo Milenio.
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Recuperado de: <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Programación Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación de Singapur. (13 de noviembre de 2018). *Áreas de Aprendizaje y Metas de Aprendizaje*. Recuperado de: <https://www.moe.gov.sg/education/preschool/nurturing-early-learners-curriculum>
- 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://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Palomino, J., Peña, J., Orizano, L. y Zevallos, G. (2017). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Ríos, M. (2015). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (tesis de bachillerato). Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja, España. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Silva, G. (2015). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *Educación y procesos pedagógicos y equidad*. Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Universidad Católica 'Los Ángeles de Chimbote' (2016). *Código de ética para la investigación*. Recuperado de: https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3461464/mod_folder/content/0/C%C3%B3digo%20de%20C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf?forcedownload=1

Valverde Calvo, J. A. (2015). *El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014* (UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA FACULTAD). Retrieved from <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2800/42792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

ESCALA DE ESTIMACIÓN

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Nivel.....
- 1.3. Nombre y apellidos
- 1.4. Edad: sección:
- 1.5. Fecha de la aplicación de la evaluación.....

II. INSTRUCCIONES:

El presente instrumento permitirá la recopilación de la información relevante, en torno al desarrollo de los momentos que corresponden a la Hora de juego Libre por sectores, en los estudiantes, por tal motivo se solicita al investigador, leer detalladamente los ítems propuesto y marcar con una (x) según corresponde.

Sí	2
A veces	1
No	0

N°	ÍTEMS	SI	A VECES	NO
	Dimensión: Planificación y Organización			
01	¿Conocen las características de la hora del juego libre en los sectores?			
02	Tienen idea de la secuencia metodológica de ¿la hora del juego libre en los sectores?			
03	¿Recuerdan los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre?			
04	Eligen y se dirigen a los sectores que desean jugar.			
	Dimensión: Ejecución			
05	Demuestran autonomía al jugar en los sectores elegidos.			
06	Inicia, desarrolla y plasma una idea y la convierte en acción.			
07	Practican los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre.			
08	Realizan negociaciones respecto de los materiales que usaran.			
09	Asumen acuerdos sobre los roles que representarán.			
	Dimensión: Socialización, Representación y Orden			
10	Verbalizan y socializan con todo el grupo lo que jugaron.			
11	Representan lo que jugaron de manera individual o grupal.			
12	Responden a preguntas que permitan abstraer los aprendizajes espontáneos durante la hora del juego libre.			
13	Ordenan los materiales / juguetes, utilizados durante el juego libre.			



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE CARACTERIZACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES EN LOS NIÑOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL									
TÍTULO: "CARACTERIZACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JARDÍN INFANTIL N°123 HUARAZ, 2019"									
AUTORA: MINAYA HUERTA YOELA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
ORDEN	PREGUNTA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSION: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN									
1	¿Conocen las características de la hora del juego libre en los sectores ?.	✓			✓	✓			✓
2	Tienen idea de la secuencia metodológica de ¿la hora del juego libre en los sectores?.	✓			✓	✓			✓
3	¿Recuerdan los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre?.	✓			✓	✓			✓
4	Eligen y se dirijen a los sectores que desean jugar.	✓			✓	✓			✓
DIMENSIÓN: EJECUCIÓN									
5	Demuestran autonomía al jugar en los sectores elegidos.	✓			✓	✓			✓
6	Inicia, desarrolla y plasma una idea y la convierte en acción.	✓			✓	✓			✓
7	Practican los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre.	✓			✓	✓			✓
8	Realizan negociaciones respecto de los materiales que usaran.	✓			✓	✓			✓
9	Asumen acuerdos sobre los roles que representarán.	✓			✓	✓			✓
DIMENSION: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.									
10	Verbalizan y socializan con todo el grupo lo que jugaron.	✓			✓	✓			✓
11	Representán lo que jugaron de manera individual o grupal.	✓			✓	✓			✓
12	Responden a preguntas que permitan abstraer los aprendizajes espontáneos durante la hora del juego libre.	✓			✓	✓			✓
13	Ordenan los materiales / juguetes, utilizados durante el juego libre.	✓			✓	✓			✓

VALORIZACION GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrument es adecuado elaborado para aplicar a los estudiantes					✓
COMENTARIO	El instrumento es adecuado para su aplicación.				

Firma y post firma

[Firma]
MG. SANDRA VILCHEZ LOPEZ
EDUCACIÓN INICIAL
A 771917



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
 SOBRE CARACTERIZACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR
 SECTORES EN LOS NIÑOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL									
TÍTULO: "CARACTERIZACIÓN DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS"									
AUTORA: MINAYA HUERTA YOELA									
MATRIZ DE VALIDACION DE JUICIO POR EXPERTOS									
ORDEN	PREGUNTA	CRITERIOS DE							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso o quisquilloso?		¿Se necesitan más ítems para?	
		SI	N	SI	NO	S	NO	S	NO
DIMENSION: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN									
1	¿Conocen las características de la hora del juego libre en los sectores?	✓			✓	✓			✓
2	Tienen idea de la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores?	✓			✓	✓			✓
3	¿Recuerdan los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre?	✓			✓	✓			✓
4	Eligen y se dirigen a los sectores que desean jugar.	✓			✓	✓			✓
DIMENSION: EJECUCIÓN									
5	Demuestran autonomía al jugar en los sectores elegidos.	✓			✓	✓			✓
6	Inicia, desarrolla y plasma una idea y la convierte en acción.	✓			✓	✓			✓
7	Practican los acuerdos de convivencia para la hora del juego libre.	✓			✓	✓			✓
8	Realizan negociaciones respecto de los materiales que usaran.	✓			✓	✓			✓
9	Asumen acuerdos sobre los roles que representarán.	✓			✓	✓			✓
DIMENSION: ORDEN, SOCIALIZACION, REPRESENTACIÓN									
10	Verbalizan y socializan con todo el grupo lo que jugaron.	✓			✓	✓			✓
11	Representan lo que jugaron de manera individual o grupal.	✓			✓	✓			✓
12	Responden a preguntas que permitan abstraer los aprendizajes espontáneos durante la hora del juego libre.	✓			✓	✓			✓
13	Ordenan los materiales / juguetes, utilizados durante el juego libre.	✓			✓	✓			✓

VALORIZACION GLOBAL: Si el instrumento es adecuado elaborado para aplicar a los estudiantes

1	2	3	4	5
				X

COMENTARIO: *El instrumento está concluyentemente elaborado para su aplicación*

Firma y post Firma

 Mgr. Richard J. Cruz Gonzales
 Docencia e Investigación
 CPP: N° 0542925333

Anexo 02: Base de datos

VARIABLE: LA HORA DEL JUEGO LIBRE POR SECTORES																	
N°	D1: Planificación y organización				SUB	D2: Ejecución					SUB	D3: Orden, socialización, representación				SUB	TOTAL
	1	2	3	4		5	6	7	8	9		10	11	12	13		
1	0	1	0	1	2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	6
2	1	1	1	1	4	1	1	0	0	0	2	0	1	0	1	2	8
3	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	3	5
4	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	2	5
5	1	0	1	0	2	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	2	6
6	2	2	2	2	8	1	2	2	1	2	8	2	1	2	2	7	23
7	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	1	5
8	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	5
9	2	2	1	2	7	2	2	2	1	2	9	1	2	2	2	7	23
10	1	0	1	1	3	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	2	8
11	1	2	2	2	7	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	8	24
12	1	0	1	1	3	1	0	0	1	1	3	1	0	1	1	3	9
13	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	2	7
14	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	2	6
15	1	0	1	0	2	0	1	1	1	0	3	1	0	0	0	1	6
16	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	3	7
17	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	3	6
18	0	1	0	1	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	4
19	1	0	1	1	3	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	2	7
20	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	2	6
21	1	2	1	2	6	2	2	2	0	2	8	2	1	2	2	7	21
22	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	4
23	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	5
24	2	2	1	2	7	0	2	1	1	2	6	1	2	1	2	6	19
25	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	2	0	0	0	1	1	5
26	0	2	2	1	5	2	2	2	2	2	10	2	2	2	0	6	21
27	1	0	1	1	3	0	0	2	0	1	3	1	0	2	0	3	9

Anexo:3



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Independencia, 11 de Octubre de 2019

OFICIO N° 0287-2019-ME-RA/DREA-UGEL.HZ.-I.E.J.-N° 123-D.

SEÑORITA:

Yoela Carina MINAYA HUERTA
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA "LOS ANGELES" - FILIAL HZ.

ASUNTO **Autoriza Realización y Ejecución de Proyecto -**
Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario.

REF. : Expediente N° 459 - 2019 (03.10.2019).

Tengo el agrado de dirigirme a su respetable Despacho, con la finalidad de hacerle llegar el cordial saludo a nombre de la Comunidad Educativa de la Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario; asimismo, Informarle que mi Despacho a Autorizado, que realice y ejecute su Proyecto de Tipo Descriptivo "**Caracterización de la Hora de Juego Libre en los Sectores en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario**", en la Institución Educativa que dirijo, correspondiente al curso de Taller de Investigación II, del VI Ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote – ULADECH - Filial Huaraz.

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Prof. Liliana Zarzosa Prudencio
Directora del Jardín Infantil N° 123- Centenario
Independencia –Huaraz

Jr. Teresa Gonzales de Fanning N° 543 – Centenario – Independencia - Huaraz