

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADÉMICA**



TESIS

**"LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES
EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 088 –HUANTÁN"**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN DEL INFANTE**

PRESENTADO POR:

Bach. Nelsi Luz PIZARRO USCUMAYTA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

HUANCAMELICA, PERÚ

2020



"Año de la universalización de la salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los treinta días del mes de octubre del año 2020, a horas diecisiete horas con cero minutos, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con la Resolución N° 1093-2019-D-FCED-UNH de fecha (11.12.2019), conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTA : Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
SECRETARIA : Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
VOCAL : Mg. ANTONIO ROJAS CASAVILCA

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual síncrona*, a través del Aplicativo MEET.

La tesis titulada: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 088 - HUANTÁN, pertenece a:

EGRESADA : PIZARRO USCUMAYTA Nelsi Luz

Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual síncrona, el presidente de jurado evaluador comunica a la egresada y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual síncrona por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde la secretaria del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual síncrona, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADA : PIZARRO USCUMAYTA Nelsi Luz
APROBADO POR : UNANIMIDAD
DESAPROBADO POR :
EGRESADA :
APROBADO POR :
DESAPROBADO POR :

OBSERVACIONES:

.....
.....

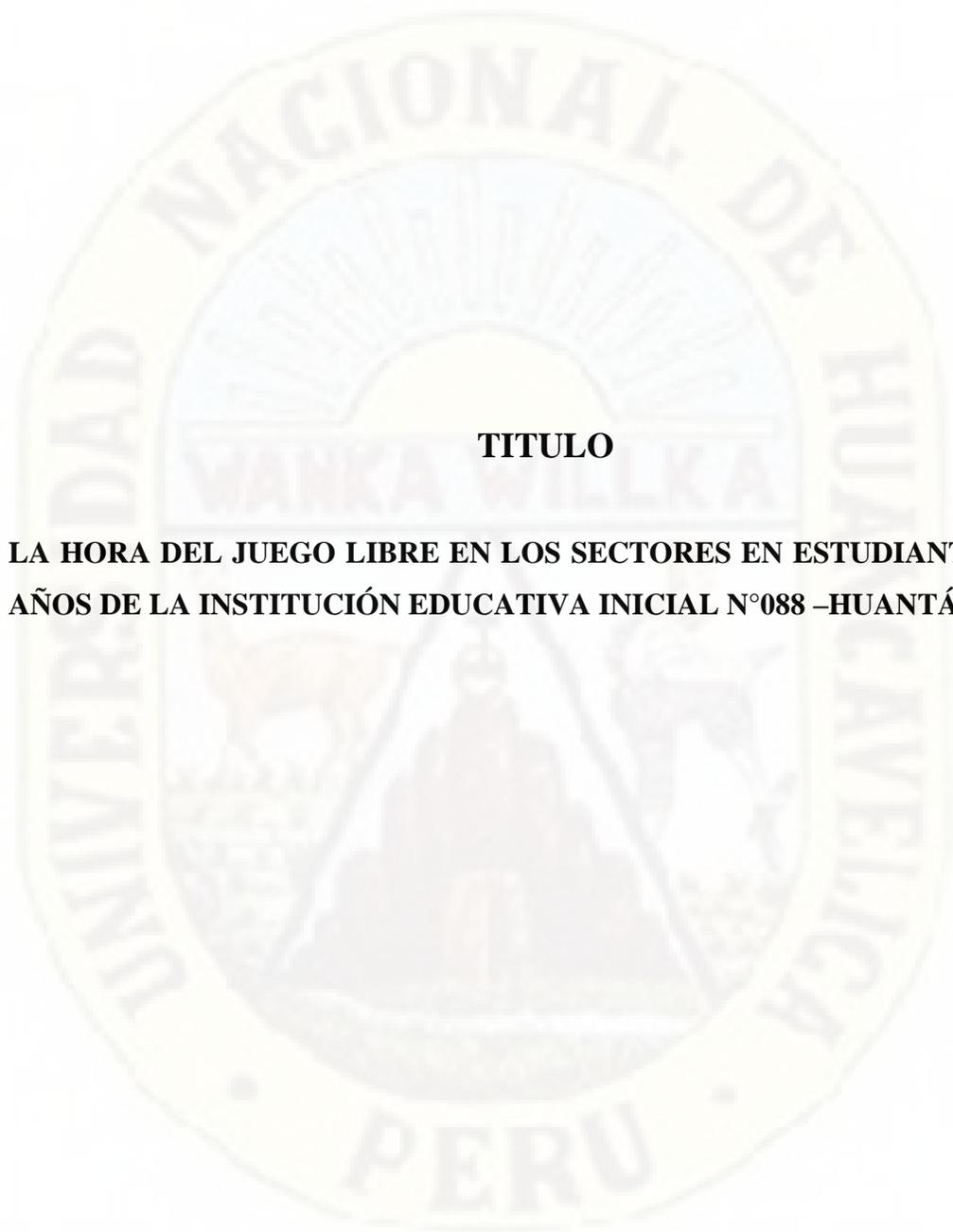
Siendo las horas dieciocho con cincuenta y cuatro minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual síncrona. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.


PRESIDENTE


SECRETARIO

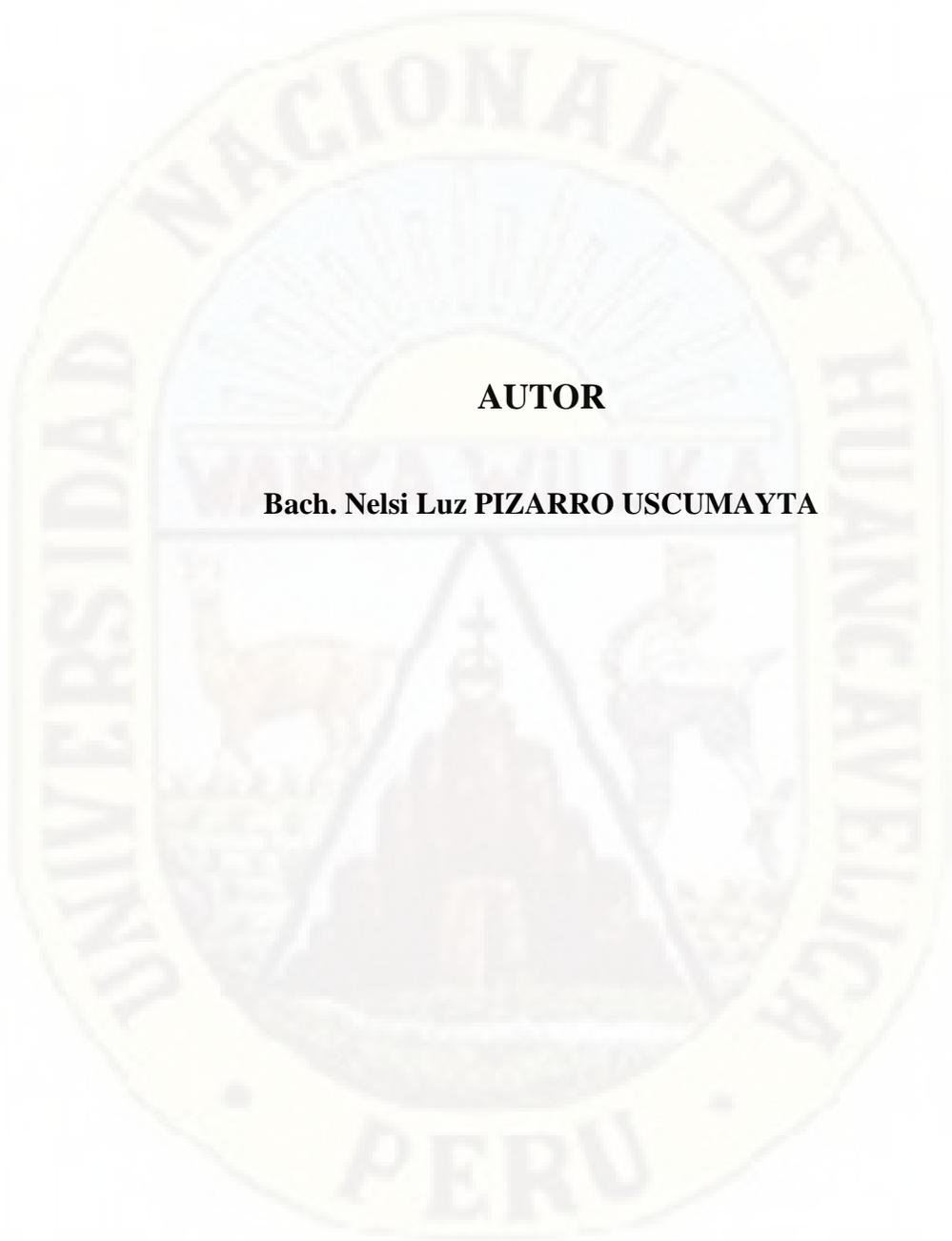

VOCAL

*Directiva N° 001-VRAC-UNH



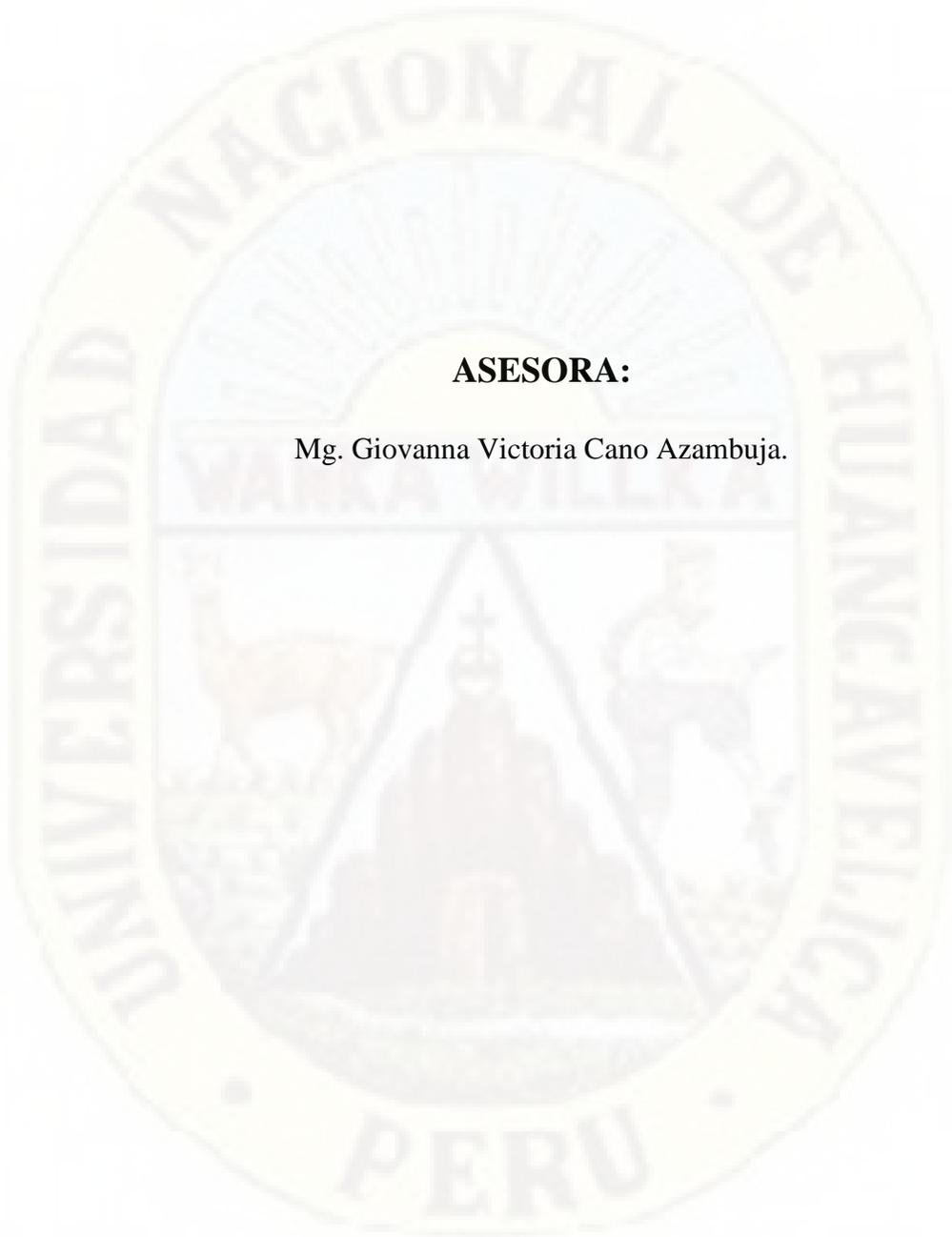
TITULO

LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°088 –HUANTÁN.



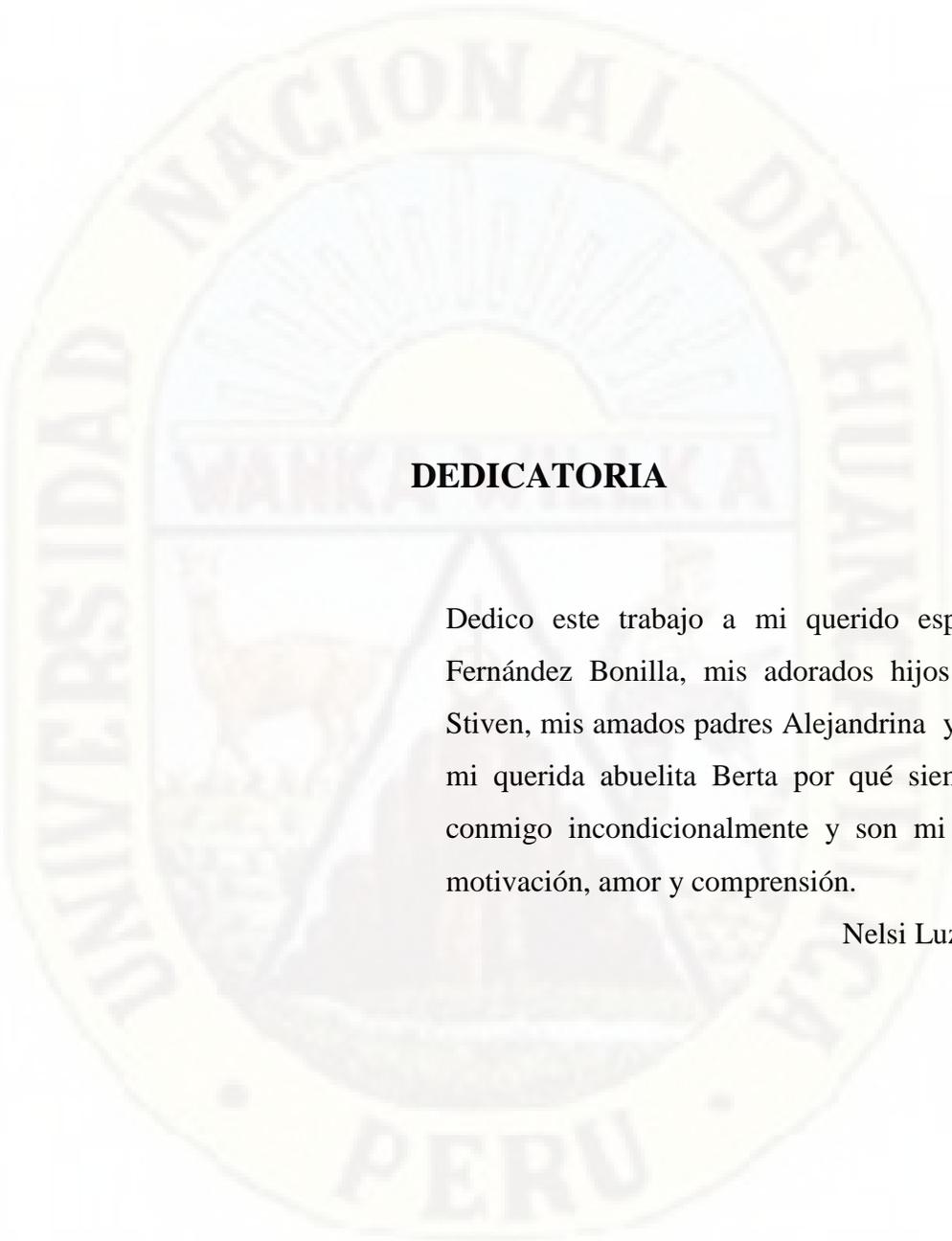
AUTOR

Bach. Nelsi Luz PIZARRO USCUMAYTA



ASESORA:

Mg. Giovanna Victoria Cano Azambuja.



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi querido esposo Desy Fernández Bonilla, mis adorados hijos Harold y Stiven, mis amados padres Alejandrina y Oscar y a mi querida abuelita Berta por qué siempre están conmigo incondicionalmente y son mi fuente de motivación, amor y comprensión.

Nelsi Luz

ÍNDICE

| | |
|-------------------------------|------|
| TITULO | iii |
| AUTOR | iv |
| ASESORA | v |
| DEDICATORIA | vi |
| ÍNDICE | vii |
| TABLA DE CUADRO | x |
| TABLA DE GRAFICO | xi |
| RESUMEN | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| INTRODUCCIÓN | xiv |

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

| | |
|--|----|
| 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA | 15 |
| 1.2.1. Problema general | 17 |
| 1.2.2. Problemas específicos | 17 |
| 1.3.1. Objetivo general | 18 |
| 1.3.2. Objetivos específicos | 18 |
| 1.4. JUSTIFICACIÓN | 18 |

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

| | |
|---|----|
| 2.1. ANTECEDENTES | 20 |
| 2.1.1. Antecedentes Nacionales | 20 |
| 2.1.2. Antecedentes internacionales | 21 |
| 2.2. BASES TEÓRICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES | 23 |
| 2.3. BASES CONCEPTUALES | 26 |
| 2.3.1. El juego | 26 |
| 2.3.2. Importancia del juego libre en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas | 27 |
| 2.3.3. Características de la Hora del Juego Libre en los Sectores | 30 |
| 2.3.4. Tipos de juego | 30 |
| 2.3.5. La Hora del juego libre en los sectores | 32 |
| 2.3.6. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores | 33 |
| 2.3.7. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores | 35 |
| 2.3.8. La hora del Juego libre en los sectores como apoyo en las áreas de desarrollo y Aprendizaje | 36 |
| 2.3.9. Rol de los docentes | 38 |
| 2.3.10. Secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores | 40 |
| 2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS | 43 |
| 2.5. HIPÓTESIS | 44 |
| 2.6. VARIABLE | 44 |
| 2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES | 44 |

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

| | |
|---|----|
| 3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN | 47 |
| 3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | 48 |
| 3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN..... | 48 |
| 3.5. POBLACIÓN, MUESTRA..... | 49 |
| 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..... | 50 |
| 3.7. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO | 50 |
| 3.8. MÉTODOS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS | 52 |

CAPITULO IV

RESULTADOS

| | |
|---|-----------|
| 4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS | 53 |
| 4.2. ANÁLISIS DE DATOS | 61 |
| CONCLUSIONES..... | 65 |
| RECOMENDACIONES..... | 66 |
| REFERENCIAS | 67 |
| ANEXO | 70 |

TABLA DE CUADRO

| | | |
|-----------------|--------------------|-----------|
| Tabla 1 | Tabla N°01 | 45 |
| Tabla 2 | Tabla N° 02 | 49 |
| Tabla 3 | Tabla N° 03 | 51 |
| Tabla 4 | Tabla N° 04 | 51 |
| Tabla 5 | Tabla N° 05 | 51 |
| Tabla 6 | Tabla N° 06 | 53 |
| Tabla 7 | Tabla N° 07 | 54 |
| Tabla 8 | Tabla N° 08 | 55 |
| Tabla 9 | Tabla N° 09 | 56 |
| Tabla 10 | Tabla N°10 | 57 |
| Tabla 11 | Tabla N°11 | 58 |
| Tabla 12 | Tabla N° 12 | 59 |
| Tabla 13 | Tabla N°13 | 60 |

TABLA DE GRAFICO

| | |
|--|-----------|
| FIGURA 1. Niveles de la hora de juego libre en los sectores | 54 |
| FIGURA 2 . Niveles de planificación en los sectores | 55 |
| FIGURA 3 . Niveles de organización en los sectores | 56 |
| FIGURA 4 . Niveles de ejecución en los sectores..... | 57 |
| FIGURA 5 . Niveles de orden en los sectores..... | 58 |
| FIGURA 6 . Niveles de socialización en los sectores | 59 |
| FIGURA 7. Niveles de representación en los sectores | 60 |

RESUMEN

La investigación se ha titulado La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito Huantán. El propósito de esta investigación es describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 del distrito de Huantán.

La metodología empleada para la elaboración de esta tesis estuvo relacionada al enfoque cuantitativo. Es una investigación de tipo sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido el descriptivo simple. La población fué 36 estudiantes y la muestra fué de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de la observación, el instrumento es la lista de cotejo.

El resultado obtenido en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 47,2% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en nivel logro, el 38,9% de estudiantes se ubican en el nivel inicio y un 13,9% de estudiantes se encuentran en proceso.

Palabras claves: Juego, sectores y hora.

ABSTRACT

The research has been entitled The hour of free play in the sectors in 5-year-old students at the Initial Educational Institution No. 088 of the Huantán district. The purpose of this research is to describe the level of mastery of free play time in the sectors in 5-year-old students in the I.E.I. N ° 088 of the district of Huantán.

The methodology used for the preparation of this thesis was related to the quantitative approach. It is an investigation of a substantive type that is located at the descriptive level. The research design has been simple descriptive. The population was 36 students and the sample was 36 students, the observation technique was used, the instrument is the checklist.

The result obtained in terms of free play time in the sectors 47.2% 5-year-old students in the I.E. Initial No. 088 of the district of Huantán, is at the achievement level, 38.9% of students are at the beginning level and 13.9% of students are in the process.

Keywords: Game, sectors and time.

INTRODUCCIÓN

La investigación es importante porque en el mundo y en nuestro país los investigadores han demostrado que los infantes que más juegan son hábiles, activos y creativos, se desarrollan y logran aprendizajes significativos, y los que no participan en el juego se ven atrasados en su madurez cognitiva. Por esta razón uno de los aspectos fundamentales que se toman en cuenta en el currículo Nacional y las últimas corrientes pedagógicas, es el aprendizaje basado en el juego libre o espontáneo. Por ello en el trabajo de investigación hemos planteamos el siguiente problema:

¿Cuál es el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I. E.I N° 088 Huantán?

Ante ello el objetivo general es:

Describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 088 Huantán.

En esta investigación se describió los niveles de dominio de la hora del juego libre en los sectores.

El informe final de investigación consta de seis capítulos:

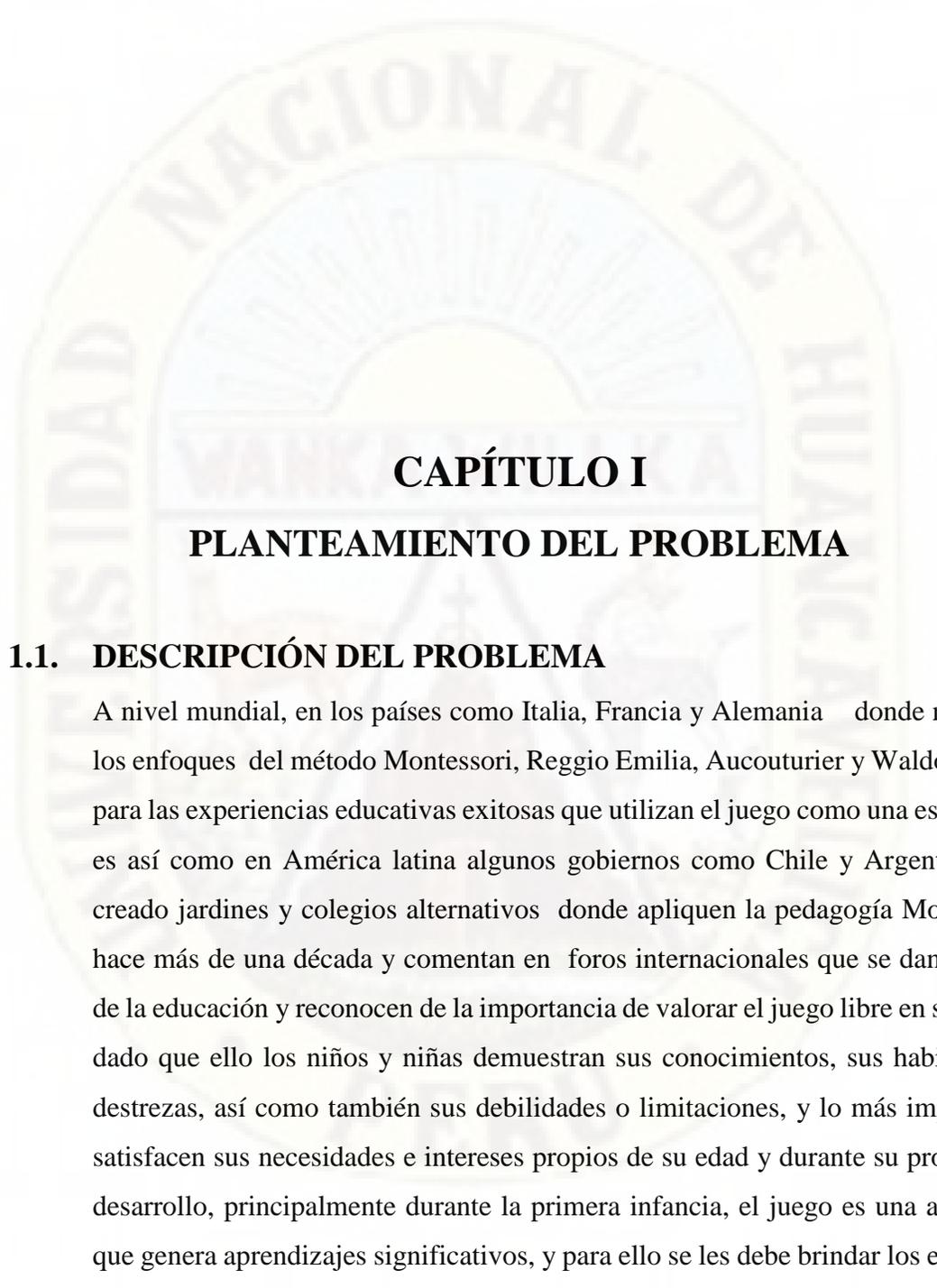
En el capítulo I, se describe la realidad problemática, la formulación del problema, la justificación y los objetivos.

En el capítulo II, se registra el marco teórico como lo son los antecedentes del estudio, las bases teóricas, definición de términos, definición operativa de variables e indicadores.

En el capítulo III, se precisa la metodología de investigación es decir el tipo y nivel de investigación, método de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de procesamiento y análisis de datos.

En el capítulo IV, se dan los resultados mediante la presentación de datos y análisis de datos y finalmente se culmina con las conclusiones, recomendaciones referencias y anexos.

La autora



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A nivel mundial, en los países como Italia, Francia y Alemania donde nacieron los enfoques del método Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf base para las experiencias educativas exitosas que utilizan el juego como una estrategia, es así como en América latina algunos gobiernos como Chile y Argentina han creado jardines y colegios alternativos donde apliquen la pedagogía Montessori hace más de una década y comentan en foros internacionales que se dan a favor de la educación y reconocen de la importancia de valorar el juego libre en sectores, dado que ello los niños y niñas demuestran sus conocimientos, sus habilidades, destrezas, así como también sus debilidades o limitaciones, y lo más importante satisfacen sus necesidades e intereses propios de su edad y durante su proceso de desarrollo, principalmente durante la primera infancia, el juego es una actividad que genera aprendizajes significativos, y para ello se les debe brindar los espacios, tiempo y materiales pertinentes.

García y Llull (2009) mencionaron:

[...] el juego es una producción del ser humano, que a través de la acción de jugar , realiza un cambio representativo o tiene una idea de la realidad en que el niño escoge libremente su idea, innova, selecciona sus materiales de su alrededor para realizar sus actividades. De esta manera se integra a su contexto para corregir, conocer e interiorizar sus aprendizajes. (p. 10).

A inicios del siglo XX, en el Perú se da gran importancia al juego infantil, ya que diferentes autores e investigadores demuestran que a través de ello se desarrollan las funciones psicológicas y emocionales, es decir desarrollan su inteligencia, de ahí que nace la idea de utilizarlo como estrategia de aprendizaje y utilizarlo en las aulas de educación infantil.

Es así que existen experiencias educativas exitosas en Lima que utilizan el juego como estrategia principal, una de ellas es el jardín “Isabel de Orbea” que trabaja bajo la filosofía Reggio Emilia y lo expresa en su práctica pedagógica diaria, otro caso es jardín Retama que trabaja bajo el enfoque de María Montessori de esta manera existen otras muchas instituciones que trabajan bajo diversos enfoques. Pero la realidad es que estas instituciones de educación inicial se dan en la capital del Perú mas no en las provincias y si existen experiencias exitosas basadas en el juego como el programa de Educación de Áreas Rurales (PEAR) aplicado en la provincia de El Dorado, en el departamento de San Martín, son pocas y muchas veces ejecutadas, implementadas por profesoras que al igual que yo buscan un tema de investigación.

A nivel de la IEI N°088 Huantán, se presenta la siguiente problemática, se está aplicando el juego libre en sectores, pero los estudiantes no cumplen con la secuencia de la metodología establecida por el Ministerio de educación, siendo esta muy importante para la formación integral de los estudiantes como antes mencionamos, no se cuenta con los materiales suficientes para la implementación y organización de los sectores.

Las autoridades educativas locales lamentablemente no apuestan por una educación de calidad y no brindan apoyo ni con materiales educativos; ni con apoyo económico.

Al igual que los padres de familia poseen escasos recursos económicos y no colaboran con la implementación o renovación de juguetes, que posibilitan el desarrollo del juego libre en sectores. En muchos casos, los padres no valoran el juego libre como un momento de aprendizaje valioso para sus hijos, muchos de ellos por poca información, creen que jugar no ayuda en el aprendizaje de los niños en las diferentes áreas; así como hacen comparaciones con otros colegios particulares que les enseñan a leer y escribir, aduciendo que se están atrasando en sus estudios.

Entonces los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa no desarrollan el juego libre en sectores en forma correcta, y las maestras no están cumpliendo con el proceso metodológico del Ministerio de Educación, siendo muy importante para los aprendizajes de los estudiantes de Educación Inicial.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantán?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantán?

¿Cuál es el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantán?

¿Cuál es el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán?

¿Cuál es el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán?

¿Cuál es el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán?

¿Cuál es el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán?

1.3. OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.3.1. Objetivo general

Describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán.

1.3.2. Objetivos específicos

Explicar el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán.

Explicar el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán

Explicar el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán.

Explicar el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán.

Explicar el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán

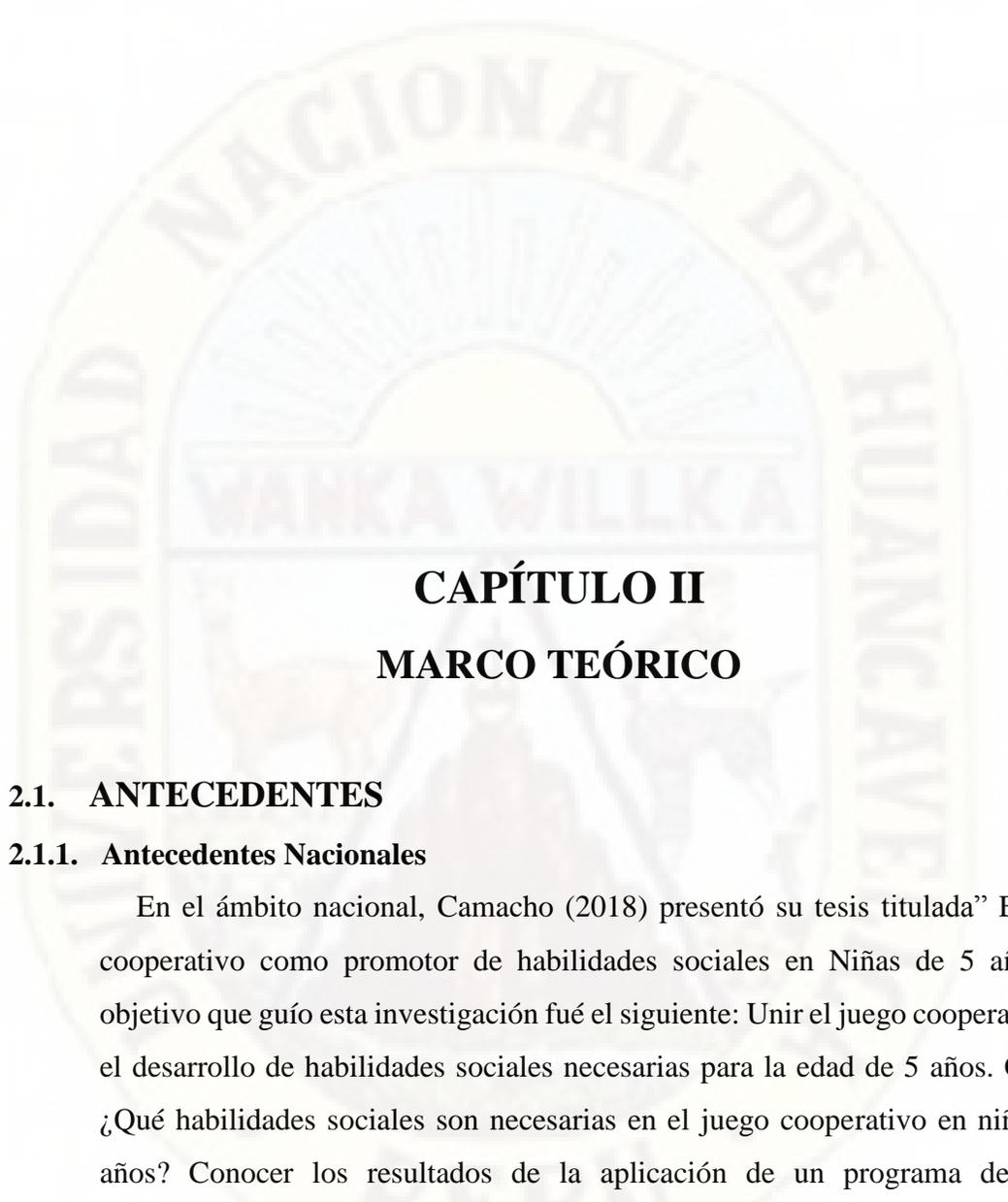
Explicar el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantán

1.4. JUSTIFICACIÓN

La investigación se plantea a través de la observación de niños y niñas de la I.E.I. N° 088 Huantán, dado que no están cumpliendo con la secuencia metodológica del

juego libre en los sectores dado que esta actividad permanente se realiza todos los días y tienen una duración de 60 minutos los cuales están divididas en 6 momentos pedagógicos que vienen a ser de manera ordenada y secuenciada la cual inicia con la planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, por tal motivo urge una investigación ya que es necesario cumplir con todas las actividades en el orden correspondiente para el desarrollo integral óptimo de los niños y niñas y lograr la calidad educativa. También tiene aportes teóricos de diferentes autores que generaron conocimientos, asimismo servirá para otras investigaciones similares.

Además este proyecto de investigación contribuye proporcionando información a los padres de familia y a la sociedad sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de educación inicial. Afianzan las competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares, y es base para futuros aprendizajes, para lograr la calidad educativa. Por lo tanto, erradicar la idea equivocada de algunas personas que jugar para los pequeños es perder el tiempo o atraso, y apoyar en la implementación de los sectores de las aulas con muebles y materiales necesario para su edad.

The logo of the Universidad Nacional de Huancayo is a circular emblem. It features a central sun with rays, a banner with the text 'WANKA WILLKA', and a figure of a person. The words 'UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAYO' are written around the perimeter of the circle.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional, Camacho (2018) presentó su tesis titulada "El Juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en Niñas de 5 años". El objetivo que guó esta investigación fué el siguiente: Unir el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años? Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Dado el origen de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella se quiso conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años. A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se utilizó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos fases:

la primera fue inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego. La muestra estaba dada por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. La segunda fase es la final de la aplicación del programa de juegos lo cual nos permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el aumento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niñas de 5 años. Una de las conclusiones es que los juegos incentivados en el aula constituyen una opción para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, propiciando un clima adecuado en el aula. La muestra estaba conformada por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima.

Por otro lado, Salas (2016) realizó su tesis “Programa Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa N° 453 “La medalla Milagrosa””. La presente investigación tuvo como objetivo establecer la eficacia del programa jugando en los sectores para la mejora en el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pre test – pos test con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2016 en la institución educativa N° 453. Para la obtención de datos se aplicó la prueba de capacidades matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a 0.919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa Jugando en los Sectores al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Flores (2016) desarrolló la tesis titulada “Implementación de rincones lúdicos y su Incidencia en el aprendizaje de niños y niñas de 4 años de la institución

educativa Niño Redendor – Quilcas”. El objetivo de este trabajo de investigación es describir la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje de niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Niño Redendor. Los resultados sirvieron para realizar una propuesta de solución, con la finalidad de mejorar la calidad educativa de los niños y niñas observados, mediante la implementación de rincones lúdicos, después del diagnóstico general y fundamentado en la base teórica añadida al informe final. El trabajo de tesis es una investigación descriptiva, es decir los datos referidos por las docentes encargadas del grupo infantil y las fichas de observación de cada aula logró describir el hecho social, de forma real y así poder llegar a la conclusión: que en su mayoría los niños y niñas de la Institución educativa Niño Redendor del distrito de Quilcas” no cuentan con rincones de juego en sus aulas que mejoren su desarrollo integral, lo que desfavorece su intelecto, autonomía y desenvolvimiento social.

Así mismo, Ovalle (2015) en su tesis “Metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático”. El niño y la niña se encuentran en permanente desarrollo y los distintos aspectos genéticos y favorecen en el progreso cerebral y es a través de ello que se puede formar la conducta, las emociones, el aspecto físico, las habilidades cognitivas y la personalidad esto permite que se integre a su entorno y a los nuevos conocimientos, es por ello que la educación preprimaria es un pilar fundamental para el desarrollo de Guatemala. El objetivo general fue implementar la metodología de rincones de aprendizaje a través de una guía de actividades de pensamiento lógico-matemático con docentes del nivel pre primario de la escuela oficial de párvulos del municipio de Salcajá. se trabajó con 150 niños y niñas de 4 a 6 años de la zonas rurales y urbanas, para recabar información se realizó la observación, entrevista, se utilizó la lista de cotejo y una boleta de opinión, se usó la metodología de rincones y el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la educación preprimaria, cómo resultados se logró implementar con el 100% de éxito a través de actividades y juegos que apoyarán la práctica pedagógica, se arribó la calidad educativa en la institución

educativa pre primaria, como resultados se logró implementar con el 100% de éxito a través de actividades y juegos que ayuden la labor de las maestras, se concluye que se logró elevar el nivel educativo en la institución

2.2. BASES TEÓRICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

El método Montessori:

María Montessori (1870-1952) es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental.

En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

En este método el educador interviene en el proceso educativo como un “guía”, es decir, como un facilitador del aprendizaje. Son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos. El maestro planifica la clase respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los alumnos dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo.

Dada la gran importancia que tuvo el juego, María Montessori ideó un material didáctico compuesto por formas geométricas, palos, lápices, pinturas, juegos de tipo simbólico, entre otros, y propuso un mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

Este método también incluye, en su proyecto, el cuidado del cuerpo y del ambiente.

El método Reggio Emilia:

Este movimiento educativo se originó en la ciudad de Reggio Emilia, en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad, llamados “nidos” y “escuelas de la infancia”.

El ambiente es su tercer maestro. Los maestros están conscientes de esta potencialidad y programan sus clases de manera “emergente”, esto es, a partir de los intereses particulares que observan en sus alumnos. La exploración se trabaja en “proyectos” a corto y largo plazo. Estos pueden durar días, semanas o meses y surgir de las necesidades de los niños, por algún evento o por el interés del propio educador. Los maestros trabajan en equipos, todos al mismo nivel, manteniendo una relación de colegas. Realizan un entrenamiento teórico-práctico continuo. Se consideran investigadores y comparten sus experiencias que recogen en su documentación. Para este trabajo de documentación se utilizan grabadoras, cámaras fotográficas, así como cuadernos para las observaciones y los comentarios de los niños.

La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender. Para esto se utilizan diferentes materiales de arte como expresión de estas manifestaciones.

El método Aucouturier:

Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la Práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de

diferentes edades, con y sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

Este enfoque plantea que la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad es el juego.

Por ejemplo, para reasegurarse afectivamente, el niño realiza:

- ✓ Juegos de placer sensorio motor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios)
- ✓ Juegos de construcción y destrucción
- ✓ Juegos de presencia y ausencia (escondidas)
 - Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado)
 - Juegos de omnipotencia (ser poderoso o superhéroe)
 - Juegos de identificación con el yo ideal (jugar a ser rey o princesa)
 - Juegos de identificación con el agresor (jugar a “ser el malo”)
 - Juegos de reglas

Para los juegos de construcciones y destrucciones se utilizan materiales de juego, tales como almohadones, bloques de poliuretano y colchonetas, que permiten jugar sin peligro. Derrumbar, desarmar, empujar, dispersar las torres, los muros, las montañas armadas y rearmadas adquiere un sentido profundo de relación con el otro. La destrucción no implica la desaparición, sino la reconstrucción y la permanencia, la continuidad en la discontinuidad. También son importantes los juegos de fuerzas y tácticas para vencer, oponerse o defender.

Al concluir de jugar, se solicita a los niños realizar un relato con la finalidad de contener, sin bloquear, las emociones liberadas, solicitar la representación simbólica de lo jugado y preparar el pasaje al espacio de la distanciaci3n.

El método Waldorf:

El método Waldorf fue creado por Rudolf Steiner (1861-1925) en 1919. Se desarrolló en Stuttgart, en la escuela para los hijos de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria. Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño

aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía. Estas se desarrollarán plenamente a través del juego, que se intensificará a partir de ese momento. Del respeto hacia el juego infantil depende el fomento de esas capacidades, tan importantes en el adulto futuro. El juego es el “trabajo” del niño.

Favorecer esta etapa de juego del niño es la meta

El Método Waldorf tiene como principal enfoque educar la totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto. Así, el propósito de la enseñanza es crear seres humanos que aprenden a aprender con creatividad, para ir más allá de las tradiciones y el conocimiento convencional; seres interesados en el entorno y sensibles al sufrimiento de sus semejantes, confiados en sí mismos, libres y solidarios internamente.

2.3. BASES CONCEPTUALES

2.3.1. El juego

Ministerio de Educación (2009) definió: “es una actividad voluntaria que el niño lo realiza y le ocasiona alegría y felicidad, así como también vuelve a crear sus experiencias vividas y modifica la realidad” (p. 13). Es decir los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontáneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Ministerio de Educación (2008) manifestó: El juego es una actividad libre y principalmente gozosa, no es obligada o dirigida por otros. Para un niño el juego, es interesante, siente, percibe y explora los objetos. A la vez regula emociones, canaliza tensiones y controla sus impulsos. (p. 27)

El juego es entretenimiento y gozo, los niños se concentran tanto, que se olvidan de otras necesidades, de acuerdo a la edad varían el lugar y duración de sus juegos. El juego es vital para los niños, es práctica creadora, el niño a través de ello puede crear y usar toda su personalidad. Cuando un adulto interviene puede echar a perder lo provechoso que vienen adquiriendo solo deben observarlos brindándoles afecto y seguridad. Además, con el juego liberan energías y les brinda alegría y felicidad, Cuando no juegan sería preocupante, ya que se detectarían problemas de orden psicológico, físico o biológico.

El juego es una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora”. El juego es libre se realiza en cualquier momento o lugar, es decir de manera espontánea, no es planificado para aprender alguna lección. El juego es motivador y de mucho interés para los niños y niñas, puede ser cambiante de acuerdo a las emociones que presente el o los protagonistas. Ellos no esperan un final en el juego.

Al desarrollar el juego libre , el niño recrea y demuestra un aprendizaje interesante, a través del uso de materiales, la resolución de conflictos , además interioriza sus experiencias, es crítico de sus producciones, valora su actividad, opina sobre sus actitudes y la de otros ,además el juego puede retener por completo al jugador, sin ningún interés material ni se obtenga en ella algún beneficio, y se realiza dentro de un determinado tiempo y espacio, que se ejecuta con reglas impuestas por ellos mismos y que da origen a grupos que tienden a rodearse del mundo en que viven.

El juego libre es un medio por donde los niños y niñas satisfacen sus necesidades e intereses, con reglas que ellos mismos establecen, si un adulto interviene puede cortar sus proyectos de juego.

2.3.2. Importancia del juego libre en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.

Ministerio de Educación (2009) mencionó ideas clave:

- Jugar beneficia el desarrollo del cerebro del niño. Debido a que libera hormonas como la serotonina que reduce la ansiedad y regula el estado de

ánimo. La hormona Acetilcolina que favorece los estados de atención el aprendizaje y memoria, también libera Encefalinas y endorfinas que reduce la tensión neuronal: brinda calma, bienestar y felicidad y La Dopamina genera alta motivación física, musculares creación de imágenes repetición eficiente de movimientos ligados al juego.

- El juego es una forma de comunicación debido a que a través de él comunica sus propios intereses y forma personal de interpretar las cosas pero siendo este un canal expresivo puro y libre de los convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.
- El juego es libre debido a que nadie es obligado a jugar ya que en ese punto perdería su naturaleza fundamental que es el placer y dentro de esto tiene un orden un ritmo y una armonía.
- El juego es creador porque transforma el espacio con los materiales no estructurados y estructurados que tiene al alcance que son significativos para él o ella y de esta manera es una forma de representar la realidad.

También tenemos otros aportes con respecto a la importancia del juego.

Sarlé y colaboradores (2008) afirmaron:

Con el juego el niño aprende y desarrolla su razonamiento, su fantasía, e inventa. El juego abastece un entorno dentro del cual puede preparar formas de responder a las interrogantes con las que se confronta, y también construir nuevos saberes. El juego le ayuda a volver a elaborar sus aprendizajes y es muy importante factor de balance y poder de sí – Al mismo tiempo, el juego le permite conversar, ayudar a otros y ampliar la información que tiene de su comunidad. (p. 20).

El juego libre promueve el desarrollo del pensamiento, la percepción, la lógica, la comunicación, la independencia, tolerancia, y por medio de ello adquieren conocimientos, de acuerdo su maduración. Es un error pensar que jugar es una pérdida de tiempo o un simple entretenimiento.

Delgado (2011) afirmó:

El juego es importante para el niño. A través de ello examina, conoce, entiende su realidad, canaliza tensiones, desarrolla su creatividad, inventa, resuelve conflictos y comprende su realidad. Realmente permite la formación del niño como persona y de forma integral. (p. 31).

El juego incorpora en el niño ideas de sí mismo, de otros y del contexto, le ayuda aprender, le permite elegir, escoger, desarrollar la atención, autonomía, iniciativa, dominar el mundo que lo rodea. Estos aprendizajes son de forma libre, espontánea y se da a un nivel inconsciente. Cuando el niño juega conoce a los demás y así mismo, desarrolla su capacidad de percibir la realidad, resuelve conflictos, irá haciendo las primeras diferencias de la realidad y fantasía.

García y Llull (2009) manifestaron:

En síntesis el juego y aprendizaje son aspectos muy relacionados, puesto que hay importantes aprendizajes que se logran en los niños, a través de actividades netamente lúdicas. Mediante ello, el niño conoce aspectos del medio natural, social y cultural en el que vive. (p. 80).

El juego es la mejor forma de aprender, y a través de ello se conseguirá resultados excelentes e infinitos, ya que reciben mejor la información de manera libre y de acuerdo a su maduración. El niño cuando juega no piensa en aprender, es cuando juega que el niño aprende. El juego es una acción compleja ya que abarca conductas físicas, psicológicas, sociales y de comunicación, permite captar la realidad e incorporar en la mente, está considerada como una conducta que facilita el desarrollo y es necesaria para la vida, cualquier acción de la vida cotidiana puede convertirse en juego para los estudiantes.

El juego debe ser utilizado como una forma de aprendizaje, cuando los niños siguen instrucciones elaboradas por ellos mismos, les favorece trabajar la autonomía, el respeto a los turnos y la aceptación de los resultados.

2.3.3. Características de la Hora del Juego Libre en los Sectores

La Hora del Juego libre en los Sectores se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica. Es considerada de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias. Ante ello recordemos sus características:

- Es libre: porque los niños y niñas deciden a que jugarán, dónde jugaran, con quién lo harán y que materiales utilizarán para ello.
- Tiene un Tiempo: Es una de las características relevantes, debido a que la hora del juego libre en los sectores tiene una duración de 60 minutos diarios.
- Tiene Reglas: Los niños y niñas junto a su profesora acuerdan algunas reglas para que el desarrollo del juego transcurra con armonía.
- Es inclusiva: Debido a que participan todos los niños y niñas según su edad, su madurez, su personalidad o sus preferencias de jugar solos en paralelo o en grupo.
- Se genera en base a intereses y necesidades del niño(a): Aunque es el adulto quien planifica , diseña e implementa los sectores dentro o fuera del aula de la Institución educativa, lo realiza atendiendo las necesidades e intereses de los niños y niñas.
- No es una actividad esperada: Debido a que no es una rutina para esperar la llegada de todos los niños y niñas, por lo contrario es para implementar la secuencia metodológica cuando todos los niños están en el aula.

2.3.4. Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente.

Juego motor:

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental es esta etapa.

Juego Social:

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay regla y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial

Juego Cognitivo:

El juego tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa

como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

Juego simbólico:

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo, el juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “Como sí” o del “decía que” es el juego simbólico o de simulación se requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir:” esto es juego”

2.3.5. La Hora del juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) precisó: La hora del juego libre en los sectores es un momento pedagógico que se desarrolla diariamente, es decir permanentemente. Se realiza durante una hora, y es generalmente en el aula, puede ser al aire libre o en el patio de la Institución. (p. 49).

La hora del juego libre en los sectores se utiliza en las aulas de educación Inicial, como metodología para la enseñanza, aprendizaje e interacción de los estudiantes, donde eligen el sector para jugar libremente, lo hacen en pequeños grupos o individualmente.

Los sectores están equipados con juguetes o materiales de acuerdo a su edad, intereses y necesidades de los estudiantes y al alcance de ellos.

Ministerio de Educación (2008) definió: “Es un momento pedagógico donde los estudiantes pueden elegir entre varios sectores y compartir una misma tarea, la planificación, la resolución de conflictos con el grupo de compañeros que participan.” (p. 164). El juego libre en los sectores, es como menciona libre se da

todos los días por el tiempo de una hora, siendo flexible de acuerdo a las situaciones que se presentan con los estudiantes, el aula debe estar organizada con los espacios adecuados para cada sector con diferentes materiales que deben ser renovados cada cierto tiempo, la maestra solo interviene cuando la situación lo requiera, a menudo se da cuando se suscitan pequeños conflictos. Los sectores de juego libre tienen como finalidad el logro de aprendizajes significativos.

Paredes (2012) consideró: “Los espacios de juego en el aula, están acondicionados y organizados para el desarrollo Habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo”. Los sectores de juego libre, tiene intenciones pedagógicas de manera libre y no como momento de espera a los niños y niñas que van llegando al aula o como solo un entretenimiento. El aula está dividida en sectores o espacios de juego, muy bien delimitadas y con materiales atrayentes a los intereses de los estudiantes.

2.3.6. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.

Para que el juego en sectores sea implementado con éxito se debe considerar el tiempo y el espacio como elementos que organizan, estructuran y dan seguridad.

Ministerio de Educación (2009) mencionó: El tiempo y el espacio son factores que contribuyen favorablemente para el juego, y se debe planificar con mucha atención y anticipación porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden. . El aula está organizada con diferentes sectores de juego en donde tienen la posibilidad de trabajar en subgrupos e interactuar con sus pares. Tiene un tiempo de desarrollo, normas establecidas, propuestas por ellos mismos para el momento del juego libre en los sectores.

(p. 52).

El juego libre en sectores tiene una duración de 60 minutos, todos los días, y siempre a la misma hora, y es exclusivo para dicha actividad, ya que favorece el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Se puede realizar a primera o última

hora de la jornada pedagógica, Si es a primera hora les carga de energía y aprenden mejor las siguientes actividades y si es a la última hora es para relajarse y regresar a casa tranquilos. Los niños deben contar con espacios donde puedan moverse con libertad y seguridad, para desarrollar su proyecto de juego autónomo, ya sea en grupo o de manera individual, despejada de materiales que obstaculizan el libre movimiento.

Ministerio de Educación (2013) consideró: Se debe tener en cuenta que los sectores deben estar delimitados, para que los niños se desplacen y evitar malestar entre ellos. Hay varios sectores, y para implementar debemos tener en cuenta ciertos aspectos como: intereses de los niños, cantidad de estudiantes, tamaño del aula, materiales con los que contamos. Sin embargo los sectores que deben permanecer durante el año son la biblioteca y el de dramatizaciones, porque son los de mayor importancia para su desarrollo y aprendizaje, solo se debe variar los materiales para que no pierdan el interés, los demás sectores se pueden cambiar cada cierto tiempo para que tengan oportunidad de jugar con variados materiales. (p. 29).

Delgado (2011) manifestó:

- Las posibilidades del aula y las necesidades del grupo
- La edad de los niños
- Establecer el número de rincones en función de las propuestas de los niños y las intenciones pedagógicas.
- No olvidar crear rincones para el juego libre.
- No debe haber más de 5 o 6 rincones al mismo tiempo en el aula.
- Estructura bien definida y espacio concreto y delimitado
- Los niños deberán tener espacio para moverse.
- Tendremos que tener en cuenta el nivel de ruido que puede generar cada rincón. (p. 115).

2.3.7. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Los recursos son importantes, ya que permite realizar el juego simbólico, que es la representación de lo real a la fantasía y creatividad, que realizan los estudiantes durante la hora del juego en los sectores. Es importante al momento de organizar los sectores del aula tomar en cuenta que los sectores más bulliciosos vayan separados de los que no causan mucha bulla.

Organización de los juguetes y materiales.

Hay dos formas de organizar los juguetes y materiales de acuerdo al espacio del aula.

Si se cuenta con espacio grande, se organiza los juguetes y materiales en estantes y por sectores, los cuales deben estar a la altura de ellos, a través de esta organización también desarrollan la noción de espacio, es decir las cosas ocupan y tienen un lugar en el espacio. Si el aula es pequeña, los objetos se organizan en cajas temáticas de diferente color. En las cajas se guardarán los materiales de los diferentes sectores. Los niños sacan las cajas al exterior del aula para jugar y luego guardan los juguetes y materiales, regresándolos a su lugar (Ministerio de Educación, 2009, p. 59).

Hogar: El sector o caja temática hogar, desarrolla el juego simbólico, debe estar ubicado en un espacio que permita el libre desplazamiento y debe estar equipado con ropa y accesorios para apoyar la representación, enseres del hogar, muñecas, productos para cocinar, etc. Los accesorios deben tener las características del lugar donde habita. (Ministerio de educación, 2009, p.59).

Construcción: desarrolla el dominio del espacio, debe ser un lugar de poco tránsito, se debe contar pedazos de madera de diferentes tamaños formas y colores, palos de chupete, cubos, latas forradas y pintadas, chapas. etc. (Ministerio de Educación, 2009, p.59).

Dramatización: El sector o la caja temática de dramatización desarrolla el juego de roles, debe estar ubicado en un espacio para la movilización libre, debe contar con disfraces, juguetes para peluquería, disfraces, máscaras, títeres. (Ministerio de Educación, 2009, p. 60).

Biblioteca: tiene por finalidad el hábito lector y debe encontrarse en un lugar iluminado y lejos de la bulla, debe contar con libros, diccionarios, cuentos, láminas, revistas, catálogos, álbumes, producción de los niños, maestra y padres de familia también se debe tener papeles y crayolas/colores. (Ministerio de Educación, 2009, p. 61).

Juegos en miniatura: desarrolla también el juego simbólico, debe estar alejado del bullicio. Debe tener materiales o juguetes pequeños, ayuda al niño a diferenciar tamaños. (Ministerio de Educación, 2009, p. 61).

Juegos tranquilos: desarrolla la atención y el razonamiento, debe estar ubicado alejado de mucho ruido, y debe contar con rompecabezas, dominós, loterías, juegos de mesa, juegos de ensarte, enhebrado, materiales para seriar o elaborar patrones. (Ministerio de Educación, 2009, p. 62).

2.3.8. La hora del Juego libre en los sectores como apoyo en las áreas de desarrollo y Aprendizaje.

Ministerio de Educación (2009) definió. “El juego simbólico estimula el desarrollo del pensamiento y la expresión verbal, porque es una acción donde el niño representa una vivencia con materiales que se encuentren a su alcance.” (p. 63). El juego simbólico es una forma de representar las experiencias cotidianas vividas en su contexto o ambiente donde se desenvuelve, y contribuye al desarrollo integral de los pequeños.

Ministerio de Educación (2009) sobre el área de comunicación manifestó:

Con el juego se usa intensamente el pensamiento y el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su lenguaje, ordene mejor las palabras, su comprensión oral y sus habilidades verbales. En este sentido, las competencias comunicativas y la expresión y apreciación artística son afianzadas con el juego libre en los sectores. (p. 64).

Los niños y niñas al jugar se expresan de diferentes maneras, siendo la expresión oral la más usada, y que el juego simbólico es la representación de hechos ausentes, por lo tanto después favorecerá la lectoescritura, ya que al leer se dan cuenta que las palabras reemplazan objetos o situaciones que no están presentes.

Ministerio de Educación (2015) precisó:

En la educación inicial, se debe ofrecer distintas y frecuentes oportunidades para que los niños conversen, escuchen a sus compañeros o adultos y opinen e intercambien ideas sobre lo que escuchan, sienten y quieren. Participando en el juego, los niños irán acomodando el uso del lenguaje a los diversos ámbitos sociales. (p. 25).

Durante el juego en sectores los niños y niñas dialogan, y cada uno habla de acuerdo como lo hacen en su entorno familiar y social. También cuando se realiza la asamblea tienen la oportunidad de hablar, responder interrogantes y escuchar, las maestras deben escucharlos, entenderlos y respetar su expresión alentándolos y no ridiculizarlos, de esta manera está desarrollando su expresión oral.

Ruiz (2012) sobre el Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual manifestó: “El desarrollo del conocimiento y, por lo tanto la capacidad del intelecto se ven incentivadas de manera primordial al realizar el juego libre en los sectores, y especialmente el juego simbólico” (p. 65). El juego libre pone en práctica diferentes procesos mentales: como la resolución de problemas, la memoria, la comprensión, creatividad; cuando el juego se da a temprana edad es mejor para el desarrollo de la inteligencia.

Ministerio de Educación (2009) sobre el área de matemática mencionó: “Cuando el niño juega se sitúa en el tiempo presente. Sin embargo, juega empleando las

nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. Así mismo se vincula activamente con el espacio” (p. 65). Las actividades independientes y el juego libre en la vida cotidiana del infante lo ubican en un ambiente de permanente pensamiento y acción en estrecha relación con la realidad, surge el razonamiento matemático, al manipular los objetos, desplazarse en el espacio en el tiempo, observa y clasifica los objetos, cuando se ubica en el espacio, etc.

Silvia (2003) manifestó: “En el momento que los niños se relacionan con los materiales o juguetes, se va beneficiando el desarrollo de la percepción y por consiguiente, la adquisición de ideas matemáticas” (p. 73). El pensamiento matemático se desarrolla a partir de la necesidad, lo motiva la curiosidad, la acción y la emoción, para ello es necesario el contacto con los materiales.

Silvia (1999) sobre el área personal social afirmó: Durante el momento del juego libre en los sectores, y el juego de representación, en especial, genera gran impacto en el desarrollo social y emocional de los niños. Cuando juega tiene libertad para avanzar con su idea y esto refuerza su valoración propia e independencia de una manera importante. (p. 66).

Cuando los niños y niñas juegan también desarrollan habilidades sociales, que es muy importante para la convivencia en el aula o en cualquier otro lugar, así como para relacionarse con los demás, también es un medio de expresión de su personalidad.

2.3.9. Rol de los docentes

Ministerio de Educación (2009) manifestó; “El rol que desempeña la maestra durante la hora del juego libre en los sectores es” no –directiva” es decir no dirige la actividad, permite que el niño y la niña juegue según su interés. Dejarlos ser, dejarlos jugar” (p. 67). Ellos deciden con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar, la presencia de la docente debe ser activa pero sin protagonismo. Debe permitir que los niños y niñas realicen su proyecto de juego de manera libre y espontánea, La maestra interviene cuando los niños la invitan a jugar y debe seguir

con las ideas de ellos, además demostrar afecto y calidez, también interviene cuando suceden conflictos, como mediadora.

Ministerio de Educación (2014) manifestó:

La función de la maestra será proveer un aula segura para el libre tránsito con materiales suficientes a la altura de los niños. Ofrecer un trato amable, observar a los niños para conocer mejor sus sentimientos, experiencias, pensamientos, capacidades, etc. Percibir sus progresos diarios a través de su comportamiento, anotando las incidencias que sucede en sus juegos y que pueden servir para planificar las unidades didácticas. La maestra puede jugar cuando ello solicita. (p. 165).

El docente debe determinar el espacio de juego, para que los niños puedan movilizarse libremente, siempre supervisando los peligros, los materiales deben estar a la altura de los estudiantes, también deben ser renovados para propiciar la alegría de los niños, y limpiar los espacios en forma permanente. Los espacios deben estar delimitados.

Los niños y niñas, eligen libremente el qué, el cómo y con quiénes jugar. Los estudiantes no piensan en aprendizaje, aunque la maestra planifica el desarrollo de capacidades y actividades significativas para ellos. Durante la actividad el docente tiene un rol de observador, que participa cuando se necesita de su presencia; por ejemplo, dando oportunidad a otros niños que de repente se sientan cohibidos o no participan,. Sin embargo, no debe integrarse al juego, solo cuando los niños la invitan, la maestra no pierde su función, no debe jugar de acuerdo a sus ideas, sino la de los niños. Su presencia en el juego no es necesaria, está al servicio de los niños, entonces su actuación es de orientador, sin cortar lo producido por los niños. La maestra se encarga de implementar los sectores de juego con los materiales, en algunos casos puede ser en función a las unidades didácticas que se vienen realizando para afianzar los aprendizajes y en la disposición del ambiente físico (Malajovich, 2008. p. 17).

Durante el juego libre, en los sectores, la maestra debe conocer la secuencia metodológica, y los niños y niñas de acuerdo a las prácticas irán interiorizando de igual manera lo que deben realizar durante el tiempo de juego, previo a dicha actividad se debe establecer normas con los mismos estudiantes. La maestra debe demostrar afecto y aceptar los juegos que realizan los niños y las niñas, la intervención debe ser cuando se presenta algún conflicto o cuando los niños y niñas lo soliciten. El rol del docente es de observador permanente para conocer el juego en grupo e individual, también debe ser activa pero no directiva es decir dejar a los niños jugar de acuerdo a sus intereses y necesidades, y seguir sus progresos. El rol del maestro en el aula de Educación Inicial es mediador, proporcionando los materiales suficientes que los niños y niñas piden para jugar, organizando los espacios seguros y necesarios, brindando ambientes para la seguridad física y emocional, cuando suceden conflictos ayudándolos a resolver.

2.3.10. Secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

Planificación

En asamblea chicos, chicas y maestra conversan sobre tres aspectos durante 10 minutos: La maestra recuerda el tiempo y espacio para jugar, que será una hora en los diferentes sectores y faltando 10' avisara para que terminen su juego. Recuerdan las normas de convivencia. Dialogan sobre el juego que quisieran realizar, los juguetes que desean utilizar, y con quien o que compañeros jugar. (Ministerio de Educación, 2009, p. 50).

La planificación se realiza en la asamblea, ellos intervienen levantando la mano para hablar sobre las normas establecidas, algunos mencionan nuevas normas de

acuerdo a sus experiencias vividas, otros responden las preguntas que hace la maestra, sobre dónde, con qué y con quien quiere jugar, es decir eligen libremente de manera autónoma en este momento desarrollan su expresión oral hablando y también aprendiendo a escuchar a los que hablan.

Organización

Los niños y niñas se dirigen libremente al sector que desea jugar, según sus gustos, lo hacen en grupos pequeños, en pares o individual, luego comienzan a jugar libremente, ellos seleccionan los juguetes que usaran, de qué manera lo usara y con quién jugará. (Ministerio de Educación, 2009, p.50). Durante la organización, hay sectores que tienen más demanda que otros, cómo máximo puede haber hasta 5 integrantes por sector y si no es así, comunican a la docente, algunas veces no cumplen los acuerdos, entonces la docente dialoga para concientizar a través de algunas preguntas ¿podremos jugar contentos si están muy juntos? ¿Qué podemos hacer para jugar más cómodos? Y ellos mismos se dan cuenta, y si no hacen, tenemos que dejarlos, y no imponerles o hacerles sentir mal. Algunos juegan en pequeños grupos, en parejas de manera coordinada, otros juegan solos, otros se quitan los materiales y es cuando la docente interviene, aquí desarrollan su autonomía así como trabajo en equipo.

Ejecución o desarrollo

Los niños y niñas desarrollan su proyecto de juego. Algunos llegan a acuerdos entre compañeros para el uso de los materiales y las funciones que cumplirán cada uno, otros juegan solos o en pares, realizan el juego simbólico juegan a la familia, al zoológico, construyendo torres, etc. Juegan lo que ellos deciden con sus compañeros por afinidad. (Ministerio de Educación, 2009, p. 51).

Cuando inician su juego lo hacen con mucho entusiasmo y libremente, utilizan los materiales que desean y desarrollan su proyecto, compartiendo responsabilidades y asumiendo roles propuestos por ellos mismos, representando situaciones

cotidianas de sus vivencias y experiencias, así como sus intereses, además algunos resuelven sus problemas coordinando, otros pelean, no comparten o se quitan los materiales, y la maestra interviene para mediar la situación. Algunos niños varían lo organizado y cambian el juego iniciado, ya que ellos son espontáneos, imaginativos y creativos.. Algunos niños se cambian de sector, entonces es necesario recordar las normas.

Orden

Se comunica a los niños y niñas que va llegando a su fin la hora del juego libre en los sectores, es el momento de guardar todos los materiales que usaron y que el aula debe quedar ordenada. Guardan sus experiencias y terminan con experiencias significativas, además se forman con el hábito del orden. (Ministerio de Educación, 2009, p. 51).

Cuando llega el momento de ordenar los materiales utilizados, la docente anticipa al grupo para que tengan tiempo de terminar su proyecto de juego, y también para dejar todo en orden, se puede realizar a través de una canción para que los niños lo realicen con tranquilidad, esta actividad va desarrollando hábitos y permite el paso de una actividad a otra posterior.

Socialización

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar la asamblea para que expresen lo que jugaron, con quien o quienes jugaron, como fue su juego, cómo se sintió y que pasó durante su juego.

En este momento la maestra puede dar información sobre asuntos importantes respecto a la expresión de los niños y niñas. Puede ser sobre problemas que sucedieron, en ese momento los niños hablan sobre sus sentimientos, intereses y necesidades. (Ministerio de Educación, 2009, p. 52).

Después del orden pasan a la asamblea, y cada niño, niña o grupo de niños, tiene la oportunidad de narrar su experiencia, expresando lo que piensan, sienten y

desean, como, que es lo que jugaron, con quienes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema. En este momento los niños y niñas desarrollan su expresión oral y aprenden a escuchar a los que hablan, también deben evocar su experiencia de juego. Hay niños que se expresan con facilidad y con un lenguaje claro y comprensible, otros tienen dificultades para hablar o tienen la voz muy baja.

Representación

La maestra comunica a los chicos y chicas para que representen su juego desarrollado mediante actividades gráfico plásticas, luego pide que explique lo que dibujó, este paso se puede hacer de vez en cuando, no es necesario todos los días, ya que demanda de tiempo (Ministerio de Educación, 2009, p. 52).

Es el último momento de la secuencia metodológica, los niños y niñas tienen que representar su experiencia vivida a través de una técnica gráfico plástica, lo pueden hacer en forma individual o con su grupo de juego que desarrollaron y luego argumentar lo que representó. Este paso de la secuencia metodológica no es obligatorio, lo pueden realizar de vez en cuando, ya que demanda de mucho tiempo y nos pasaríamos de una hora, por lo tanto es opcional.

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- a. Juego Libre: Actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndolo dialogar con el mundo exterior en la cual participa. (Ministerio de Educación, 2009, p.13)
- b. Sector: Espacio donde los niños se pueden mover con libertad y seguridad para desarrollar su proyecto de juego autónomo. (Ministerio de Educación, 2009, p.53)
- c. Hora: Son los 60 minutos destinados a la actividad autónoma del niño y que se halla dividido en 6 momentos. (Ministerio de Educación, 2009, p.53)

2.5. HIPÓTESIS

Sánchez y Reyes (2017, p. 106) precisan: “la investigación de una sola variable, son de fácil comprobación y corresponden a la investigación descriptiva de una sola variable, pudiendo ser dicha variable cuantitativa o cualitativa.” Por lo tanto, no corresponde a esta investigación, por ser descriptivo simple.

2.6. VARIABLE

Hora del juego libre en sectores

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

La hora del juego libre en los sectores es un momento pedagógico que se desarrolla todos los días durante una hora en educación inicial, y es generalmente en el aula, donde se encuentran los diferentes sectores o espacios equipados con variados materiales de interés de los niños y niñas y de acuerdo a su edad. Juegan en pequeños grupos, en pares o individual y libremente, donde la maestra solo es observadora e interviene cuando se presenta algún problema o conflicto.

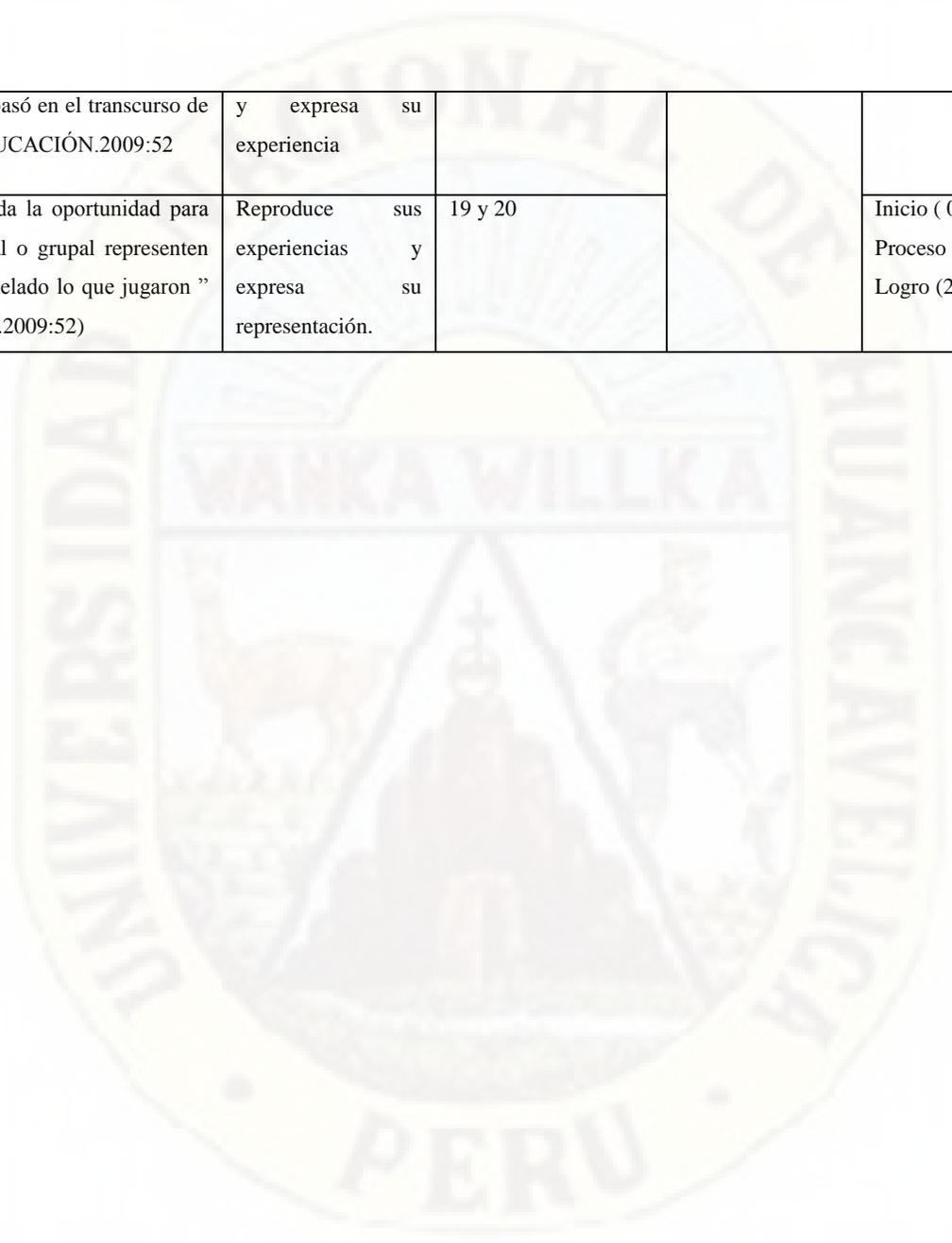
La variable se puede medir a través de seis dimensiones: planificación, Organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación.

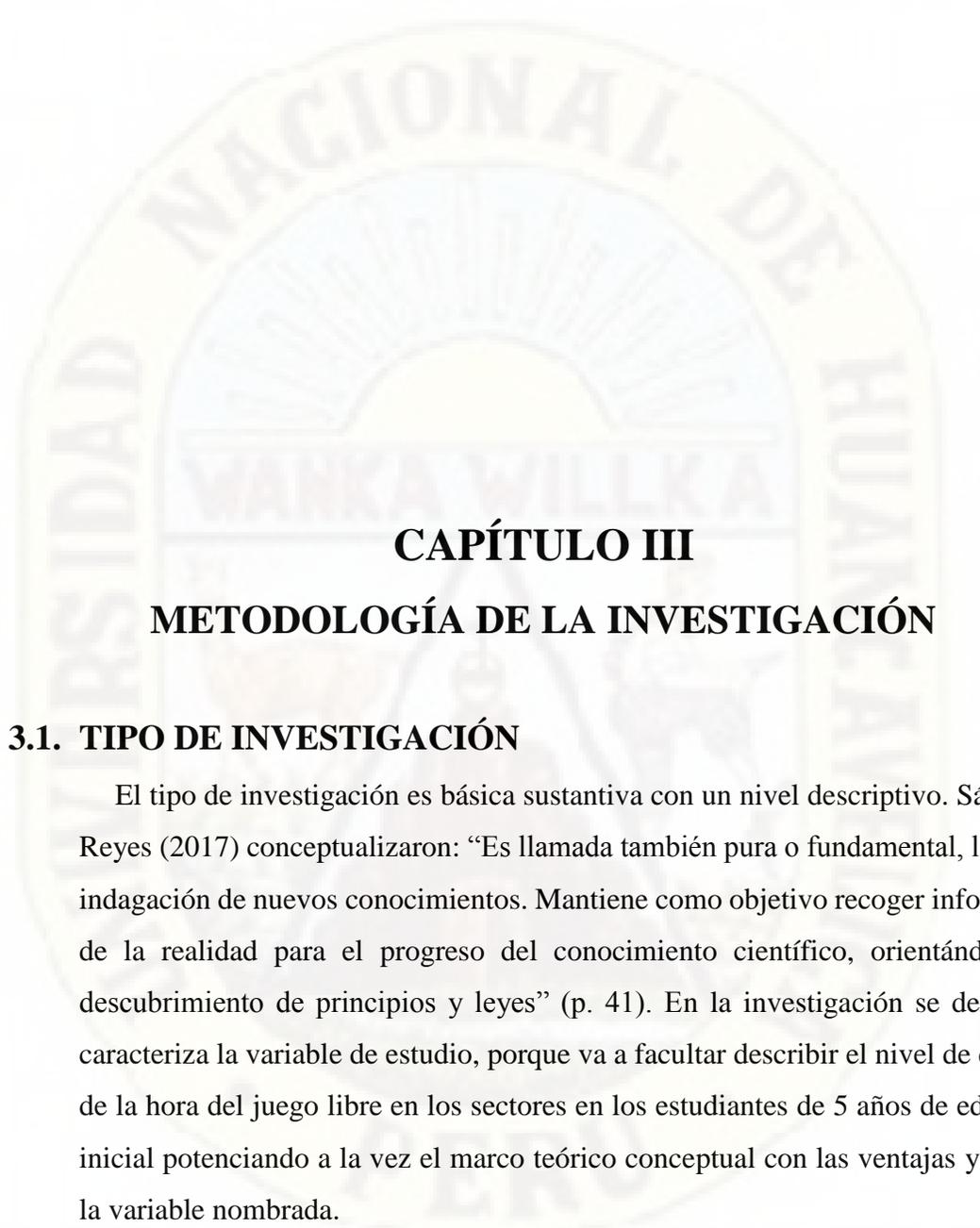
Tabla 1 Tabla N°01

Definición operativa de la variable “La hora del Juego libre en Sectores”

| Dimensiones | Indicadores | ítems | Escala y Valores | Niveles y Rangos para las dimensiones | Niveles y Rangos para la variable |
|--|---|---------------|---------------------------|---|---|
| Planificación: “La maestra, los niños y niñas conversan sobre el tiempo y el espacio de juego, establecen o recuerdan las normas de convivencia y expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:50) | Establece normas de convivencia | 1,2 y 3 | Logro (0) No logro (1) | Inicio (0 -1) Proceso <1 – 2) Logro <2 – 3) | Inicio (4 -10) Proceso (11 – 15) Logro previsto (16 – 19) |
| Organización “Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, a veces juegan solos o en parejas, e inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Definen que juguetes usan, como lo usan y con quien juegan.” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:50) | Elige el sector de su interés demuestra independencia y autonomía | 4,5,6 y 7 | | Inicio (0 -1) Proceso (2 – 3) Logro <3 – 4) | |
| Ejecución o desarrollo: “Los niños y niñas empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar.”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:51) | Se expresa con seguridad y acuerda el uso de los materiales, asume roles. | 8,9,10 y 11 | | Inicio (0 -1) Proceso (2 – 3) Logro <3 – 4) | |
| Orden: “En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar contribuye al buen hábito de orden”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:51) | Selecciona y organiza los materiales | 12,13,14 y 15 | | Inicio (0 -1) Proceso (2 – 3) Logro <3 – 4) | |
| Socialización: “Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes | Controla el orden, se integra con su grupo | 16,17 y 18 | | Inicio (0 -1) Proceso < 1 – 2) Logro <2 – 3) | |

| | | | | | |
|--|---|---------|--|--|---|
| jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.”(MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:52 | y expresa su experiencia | | | | |
| Representación: “La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron ” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN.2009:52) | Reproduce sus experiencias y expresa su representación. | 19 y 20 | | | Inicio (0 -1) Proceso (1 – 2) Logro (2 – 3) |





CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica sustantiva con un nivel descriptivo. Sánchez y Reyes (2017) conceptualizaron: “Es llamada también pura o fundamental, lleva a la indagación de nuevos conocimientos. Mantiene como objetivo recoger información de la realidad para el progreso del conocimiento científico, orientándonos al descubrimiento de principios y leyes” (p. 41). En la investigación se describe y caracteriza la variable de estudio, porque va a facultar describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de educación inicial potenciando a la vez el marco teórico conceptual con las ventajas y usos de la variable nombrada.

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método utilizado en esta investigación ha sido el método descriptivo, debido a que describimos los datos recolectados a partir de la lista de cotejo aplicada a cada

uno de nuestros niños y niñas. Además Sánchez y Reyes (2017) definieron: “en describir, analizar e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos o fenómenos y sus variable que lo caracterizan de manera tal como se dan en presente” (p.64).

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple. Hernández, Fernández y Baptista (2014) definieron: “es el estudio que se realiza sin manejar a propósito la variable de estudio y en lo que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 152). Es decir, se observa el momento pedagógico de la hora del juego libre en los sectores con su proceso metodológico tal como es, sin provocación de la que investiga, para describir el nivel de dominio de los escolares durante la actividad.

Pertenece al diseño no experimental Transeccional o transversal la cual recolecta los datos en una sola ocasión, en un tiempo determinado, es como tomar un retrato de un hecho que ocurre. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 151).

Su esquema es el siguiente:

M.....O

Dónde:

M = es la muestra

O = observación de la muestra.

3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación pertenece al nivel descriptivo, porque la variable será descrita a través de las bases teóricas y de las observaciones que proceden de los mismos sujetos de estudio.

3.5. POBLACIÓN, MUESTRA

Población: Según Tamayo (1997), define la población como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. Para la presente investigación se toma como población a 36 estudiantes, siendo el total de los estudiantes de la edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 088 - Huantán”.

Muestra: Tamayo (1997), señala que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico.

Por su parte Hernández citado en Castro (2003), expresa que “si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra” (p.69).Lo señalado por este autor permite inferir, que si se toma el total de la población entonces no se aplicará ningún criterio muestral.

En tal sentido en la presente investigación la población y muestra representan la misma cantidad y está conformado por los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 088 - Huantán”

De modo esta decisión se toma en consideración en base a los lineamientos expuestos por Alarcón, L (2009), quien plantea que este tipo de procedimiento se denomina censal y se utiliza cuando la muestra es restringida o la intención del investigador así lo exige, quedando formada la muestra censal por 36 estudiantes.

Al respecto Arraga, M (2008), define en censo como una técnica que permite involucrara en el proceso de investigación la totalidad de los informantes cuando lo restringido de la muestra o las condiciones de la investigación así lo exige.

Tabla 2 *Tabla N° 02*

Población de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 088 del distrito de Huantán.

| Aulas | Hombres | Mujeres | Total |
|--------------|---------|---------|-------|
| Frambuesitas | 6 | 12 | 18 |

| | | | |
|------------|----|----|----|
| Chirimoyas | 8 | 10 | 18 |
| Total | 14 | 22 | 36 |

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En el presente proyecto se utilizó la técnica de la observación. La observación es una técnica que consiste en percibir a la gente en el lugar donde desarrolla una actividad a través del sentido de la vista en su contexto real, donde desarrolla normalmente sus actividades para recoger información de aquellos aspectos más significativos de frente al fenómeno o hecho a investigar y recolectar datos explícitos. La observación también comprende todo el ambiente (físico, social y cultural, etcétera) y permite recoger información de cada uno o del grupo donde las personas desarrollan su vida. Para la investigación se hace de una manera sistemática, controlada y es necesario tomar ciertas precauciones metodológicas. (Carrasco, 2014, p. 75). Y el instrumento que se utilizó es la lista de cotejo, que contenían 20 ítems, los cuales estaban divididos en 6 dimensiones y en cada una de ellas lo componen entre 3 y 4 ítems y al lado derecho se encuentran las escalas de valoración las cuales son dos: Logro (1) y No logro (2) es decir es dicotómica.

3.7. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Validez del instrumento:

En razón a que la consistencia de los resultados de una investigación presenta un valor científico, los instrumentos de medición deben ser confiables y válidos, por ello, para determinar la validez de los instrumentos antes de aplicarlos serán sometidos a un proceso de validación de la siguiente manera:

La validez de constructo, estableció el grado del instrumento para medir la variable de la investigación en relación a los objetivos que pretende medir.

La validez de contenido de dicho instrumento reflejó un dominio específico de contenido de lo que se mide.

El procedimiento de validación de contenido que se utilizó para el instrumento en este estudio se sometido a un proceso de aprobación mediante la técnica de peritaje o juicio de expertos en el área, antes de su aplicación.

Tabla 3 Tabla N° 03

Jurados Expertos

| Validadores | Resultado de Aplicabilidad |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Mg. Malú Fernández Bonilla | Aplicable |
| Mg. Rosa Leonor Contreras Purizaca | Aplicable |
| Mg. Rosa Choque Ramos | Aplicable |
| Mg. Magaly Raquel Ramos Alberto | Aplicable después de corregir |

La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento

La confiabilidad del instrumento

Para evaluar la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a 15 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 421 del distrito de Alís que reúnen condiciones similares del estudio; para obtener la confiabilidad se utilizó el coeficiente KR-20, la cual arrojó un resultado de “Fuerte Confiabilidad”.

Tabla 4 Tabla N° 04

Resultados de confiabilidad

| Medidas de consistencia Interna | Items | N° de Items | Resultados Obtenidos |
|---------------------------------|-------------|-------------|----------------------|
| KR-20 | Dicotómicos | 20 | 0.82 |

Tabla 5 Tabla N° 05

Niveles de confiabilidad

| Valores | Nivel |
|-----------|--------------|
| De -1 a 0 | No confiable |

| | |
|----------------|------------------------|
| De 0,01 a 0,49 | Baja confiabilidad |
| De 0,50 a 0,75 | Moderada Confiabilidad |
| De 0,76 a 0,89 | Fuerte Confiabilidad |
| De 0,9 a 1 | Alta Confiabilidad |

Fuente: Ruiz C. (2007)

3.8. MÉTODOS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Concluida la etapa de recolección de información, se interpretaron los datos utilizando el paquete estadístico SPSS, versión 22. Asimismo, se analizó la variable de estudio haciendo uso de la estadística descriptiva. Finalmente, los resultados se presentaron de forma ordenada haciendo uso de tablas y figuras..

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

Tabla 6 Tabla N° 06

Percentiles de las puntuaciones en las dimensiones de la variable la hora de juego libre para obtener la baremación.

| | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 | La hora de juego libre en sectores |
|-----------------|---------|---------|--------|---------|--------|--------|------------------------------------|
| Válidos | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 98 |
| Perdidos | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Media | 1.97222 | 2.58333 | 2.7222 | 2.55556 | 1.8333 | 1.5833 | 13.25 |
| Mínimo | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Máximo | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 19 |
| Rango | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 15 |

Nota: Los niveles y rangos se obtuvieron a partir de la media y la D.S

Variable: La hora de juego libre en los sectores

En la tabla 7 y figura 1 , en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 47,2% estudiantes de 5 años en la I.E.Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en nivel logro, el 38,9% de estudiantes se ubican en el nivel inicio y un 13,9% de estudiantes se encuentran en proceso.

Tabla 7 Tabla N° 07

Distribución de frecuencia según su nivel de la Hora libre en sectores

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|------------------|------------|------------|
| Válidos | Inicio | 14 | 38.9 |
| | Proceso | 5 | 13.9 |
| | Logro | 17 | 47.2 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota: Base de datos

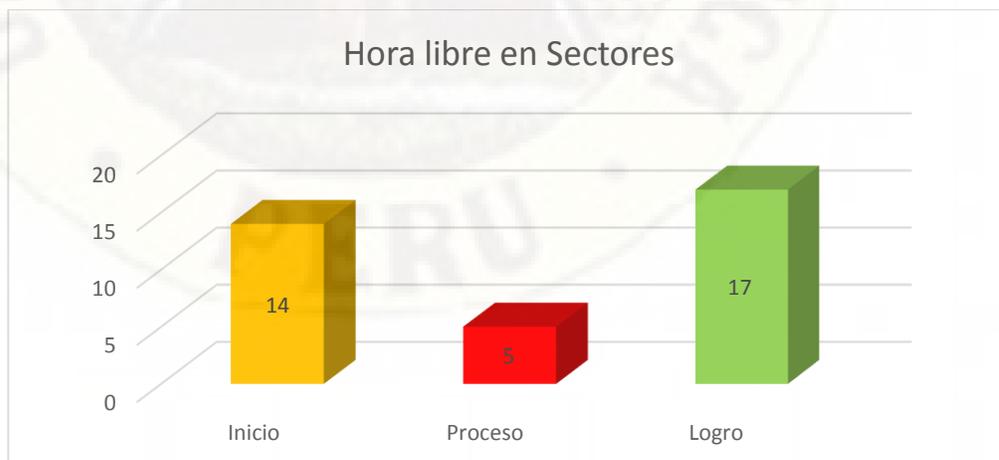


FIGURA 1. Niveles de la hora de juego libre en los sectores

Descripción de la dimensión 1: Planificación

Tabla 8 Tabla N° 08

Distribución de frecuencia según sus niveles de planificación

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentajes |
|---------|------------------|------------|-------------|
| Validos | Inicio | 12 | 33.3 |
| | Proceso | 10 | 27.8 |
| | Logro | 14 | 38.9 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota: Base de datos

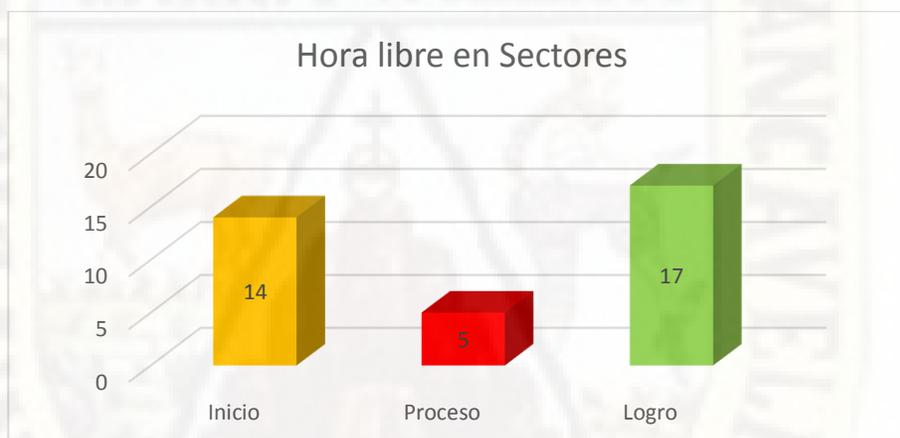


FIGURA 2 . Niveles de planificación en los sectores

En la tabla 8 y figura 2, en cuanto a la planificación en los sectores el 38,9% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentran en el nivel logro, el 33,3% de estudiantes se encuentra en inicio y el 27,8% de estudiantes se encuentra en nivel proceso.

Descripción de la dimensión 2: Organización

Tabla 9 Tabla N° 09

Distribución de frecuencia según sus niveles de organización

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentajes |
|---------|------------------|------------|-------------|
| Validos | Inicio | 7 | 19,4 |
| | Proceso | 16 | 44,4 |
| | Logro | 13 | 36,1 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota : Base de datos



FIGURA 3 . Niveles de organización en los sectores

En la tabla 09 y figura 3, en cuanto a la organización en los sectores el 44,4% estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial N°088 del distrito de Huantán, se encuentra en nivel proceso, el 36,1% de estudiantes se encuentra en logro y el 19,4 % de estudiantes se encuentra en inicio.

Descripción de la dimensión 3: Ejecución

Tabla 10 Tabla N°10

Distribución de frecuencia según sus niveles de ejecución

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|------------------|------------|------------|
| Válidos | Inicio | 4 | 11,1 |
| | Proceso | 1 | 2,8 |
| | Logro | 31 | 86,1 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota : Base de datos

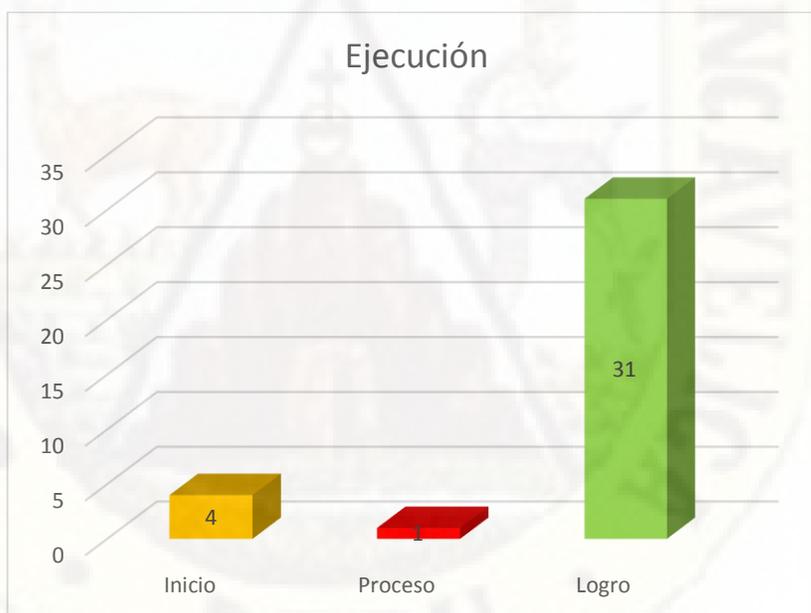


FIGURA 4 . Niveles de ejecución en los sectores

En la tabla 10 y figura 4, en cuanto a la ejecución en los sectores el 86,1% estudiantes de 5 años en la I.E.Inicial N°088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel logro, el 11,1 % de estudiantes se encuentra en inicio y un 2.8% de estudiantes se encuentra en proceso.

Descripción de la dimensión 4 : Orden

Tabla 11 Tabla N°11

Distribución de frecuencia según sus niveles de orden

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|------------------|------------|------------|
| Válidos | Inicio | 5 | 13,9 |
| | Proceso | 19 | 52,8 |
| | Logro | 12 | 33,3 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota: Base de datos

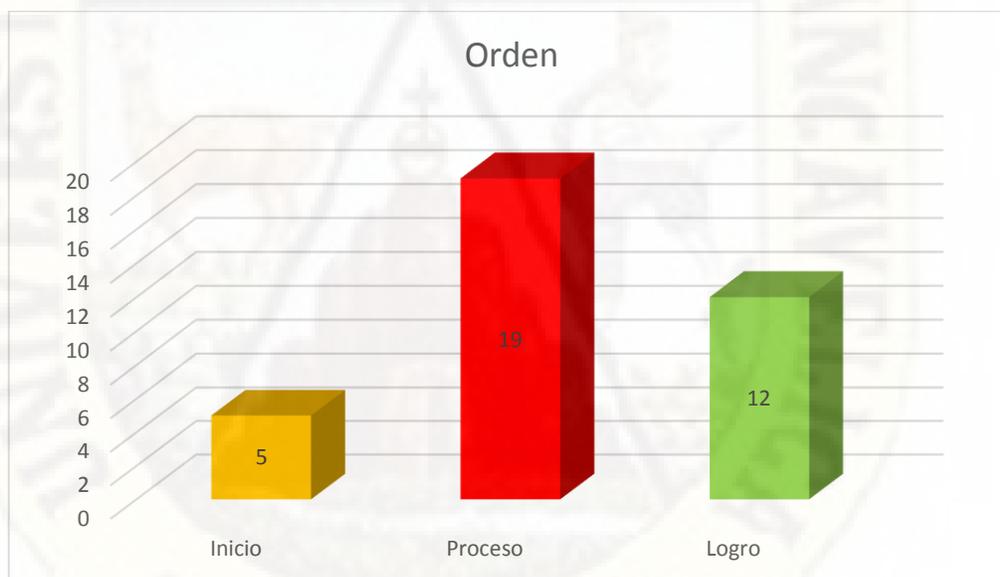


FIGURA 5 . Niveles de orden en los sectores

En la tabla 11 y figura 5, en cuanto al orden en los sectores el 52,8% estudiantes de 5 años en la I.E.Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel proceso, el 33,3% de estudiantes se encuentra en logro y un 13,9% de estudiantes se encuentra en inicio.

Descripción de la dimensión 5 : Socialización

Tabla 12 Tabla N° 12

Distribución de frecuencia según sus niveles de socialización

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|------------------|------------|------------|
| Válidos | Inicio | 14 | 38.8 |
| | Proceso | 11 | 30.6 |
| | Logro | 11 | 30.6 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota: Base de datos

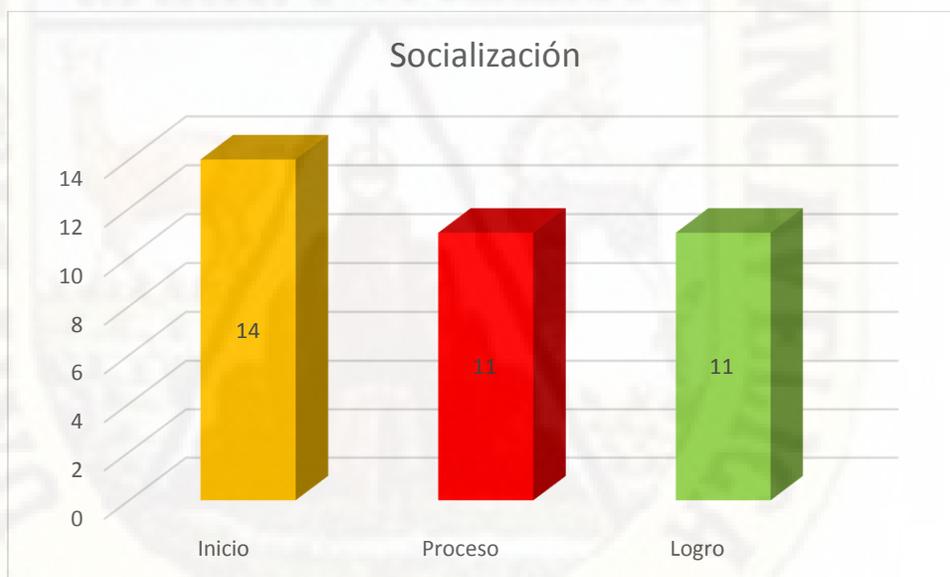


FIGURA 6 . Niveles de socialización en los sectores

En la tabla 12 y figura 6, en cuanto a la socialización en los sectores el 38,8% estudiantes de 5 años en la I.E.Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel inicio, el 30,6 % de estudiantes se encuentran en proceso y logro.

Descripción de la dimensión6: Representación

Tabla 13 Tabla N°13

Distribución de frecuencia según sus niveles de representación

| | Niveles y Rangos | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|-------------------------|-------------------|-------------------|
| Válidos | Inicio | 2 | 5,6 |
| | Proceso | 11 | 30,5 |
| | Logro | 23 | 63,9 |
| | Total | 36 | 100 |

Nota: Base de datos

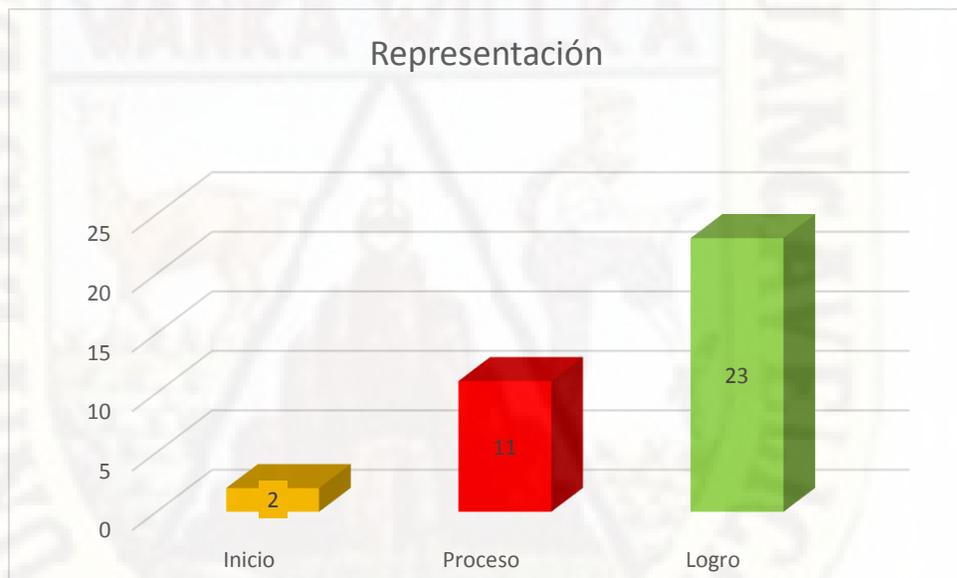


FIGURA 7. Niveles de representación en los sectores

En la tabla 13 y figura 7, en cuanto a la representación en los sectores el 63,9% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel logro, el 30,5% estudiantes se encuentra en proceso y el 5,6% de estudiantes se encuentra en inicio.

4.2. ANÁLISIS DE DATOS

Discusión de resultado

En la presente investigación el objetivo general es describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 del distrito de Huantán y se concluye que en cuanto a la hora de juego libre en los sectores el 47,2% de estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentran en el nivel logro, el 38,9% de estudiantes se ubican en el nivel inicio y un 13,9% de estudiantes se encuentran en proceso. El hallazgo de la investigación coincide con la de Salas (2016) se arribó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó

En el objetivo específico 1. Describir el nivel de dominio de la planificación en los sectores donde el 38,9% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán obtuvieron el nivel logro es decir que participan en la asamblea donde la maestra comunica los sectores abiertos por ese día y recuerda los acuerdos, pero se observa que el 33,3% de estudiantes se encuentra en inicio es decir se encuentran distraídos y no prestan atención a la maestra y el 27,8% de estudiantes se encuentra en nivel proceso es prestan atención pero jugando con el compañero de lado . A lo que nuestra investigación es equivalente con el trabajo de Vera (2013) llegó a la siguiente conclusión: que los juegos incentivados en el aula requieren de una asamblea previa como una opción para mejorar habilidades sociales entre el grupo, propiciando un clima adecuado en el aula.

Objetivo 2. Describir el nivel de dominio de la organización en los sectores donde el 44,4% estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial N°088 del distrito de Huantán, se encuentra en nivel proceso es decir tienen dificultades en elegir un sector de juego de su preferencia, aunado a este grupo que el 19,4% de estudiantes se encuentra en

inicio es decir no tienen ni idea de que sector elegir a la hora del juego libre y solo un 36,1% de estudiantes se encuentra en logro es decir conoce que le agrada y que sector de juego elegirá. En contraste a ello tenemos el trabajo de investigación de Paredes (2014) que llegó a la conclusión del tema: en su mayoría los niños y niñas de las Escuelas “Mi ángel Micael Bautista” cuentan con rincones de juego en sus aulas que busca mejorar la iniciativa de la toma de decisiones en base a su libre elección.

Objetivo 3. Describir el nivel de dominio de la ejecución en los sectores el 86,1% de los estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N°088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel logro es decir se ha observado que una vez que los niños y niñas eligen un sector inician el juego propiamente dicho, pero el 2,8% de los estudiantes se encuentran en el proceso de desarrollar los juegos mediante la negociación entre estudiantes, pero por el contrario se observa que el 11,1% de los estudiantes se encuentran en inicio es decir no ejecutan el juego elegido se distraen con facilidad o cambian de juego inmediatamente. Asimismo hay una similitud con el trabajo presentado por Toberosky (2017) en sus conclusiones manifiesta que en la actualidad la cantidad de niños hiperactivos ha aumentado en los últimos 5 años en un 17%, por lo que no logran culminar con actividades elegidas por ellos. Este aporte sería una respuesta al 11,1% de los estudiantes de 5 años observados en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán.

Objetivo 4. Describir el nivel de dominio del orden en los sectores donde el 52,8% de los estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel proceso es decir comprenden pero no aplican esta etapa de la hora del juego libre en sectores que es la de guardar los juguetes que han sido utilizados en el momento del juego pero el 33,3% de los estudiantes se encuentra en logro es decir que son niños y niñas que por iniciativa propia guardan los juguetes que han sacado, por el contrario el 13,9% de los estudiantes se encuentran en inicio, son niños

que al momento de aviso ante el término de la hora del juego, deciden dejar los juguetes y retirarse a realizar otras actividades a pesar que la profesora indica que deben guardar los juguetes utilizados en el juego. En contraposición a ello tenemos a Camacho (2012) que permitió conocer que los juegos incentivados en el aula constituye una opción para mejorar habilidades sociales como el respeto, orden y empatía entre estudiantes, propiciando un clima adecuado en el aula.

Objetivo 5. Describir el nivel de dominio de socialización en los sectores el 38,8% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel inicio es decir al momento de la asamblea donde cada niño o niña debe expresar lo que saben, sienten y piensan del juego realizado, los niños deciden no opinar y que otro niño continúe o en otros casos emiten monosílabos cogen partes de sus cuerpos y divagan. El 30,6 % de estudiantes se encuentran en proceso es decir al momento de emitir sus apreciaciones el niño o niña expresa actividades pasadas o del hogar muy poco expresa la actividad del juego realizado, pero el 30,6% si logro expresar el desarrollo del juego realizado, lo que sienten y piensan. Asimismo Jiménez (como cito el Ministerio de Educación 2014) El juego no se puede caracterizar como un simple distracción, el juego es el fundamento principal del desarrollo, incorpora en el niño las nociones básicas de sí mismo, de los otros y del mundo, le permite conocer su cuerpo y sus funciones, a orientarse en el tiempo y espacio, a manipular y construir, a establecer vínculos con otros, a comunicarse. Como proceso ligado a los sentimientos aporta bastante a fortalecer conocimientos que van adquiriendo. Entonces a más juego, mayor posibilidad de sentirse bien consigo mismo y con los demás.

Objetivo 6. Describir el nivel de dominio de la representación en los sectores el 63,9% estudiantes de 5 años en la I.E. Inicial N° 088 del distrito de Huantán, se encuentra en el nivel logro he observado que a los niños y niñas les agrada dibujar utilizan papeles, hojas expresan a través de dibujos lo que no pueden decir con

palabras, el 30,5% estudiantes se encuentra en proceso es decir realizan dibujos pero de actividades que no han realizado en el juego , sino representan dibujos de casos familiares que han visto en la televisión o cuentos que se han relatado con anterioridad pero el 5,6% de estudiantes se encuentra en inicio es decir no realizan representaciones gráficas pero si trazos cortos y abiertos.



CONCLUSIONES

1. En cuanto a la hora de juego libre en los sectores se observa que no realizan la hora del juego libre en sectores o no cumplen la secuencia metodológica completa. Además que estamos entre los que participan en la hora del juego libre en sectores que es de 47,2% de estudiantes, frente a un cercano 38,9% que está en inicio de desarrollar la práctica del juego libre y tenemos un grupo conformado con 13,9% de estudiantes que están en proceso de desarrollan esta actividad del juego libre en sectores.
2. En cuanto a la planificación en los sectores se observa un desorden donde solo el 38,9% presta atención las indicaciones de la profesora durante la asamblea, el 61,1% de niños y niñas se encuentra jugando con un accesorio o con su compañero de lado.
3. En cuanto a la organización en los sectores El 19,4 tiene dificultad para elegir un sector de su agrado, el 44,4% esperan que sus amigos propongan el juego, pero el 36,1% son niños y niñas seguras del sector que eligen y del juego que desean jugar.
4. En cuanto a la ejecución en los sectores, el 86,1 de niños y niñas juegan el juego elegido de manera grupal o individual donde comparten y aceptan reglas, El 11,1 % de niños es indeciso con el juego que eligió y desea cambiarlo es decir no empieza ni culmina el proyecto.
5. En cuanto al orden en los sectores, solo el 33,3% guardan los juguetes utilizados durante los juegos al término de este y por iniciativa y el 52,8% los niños y niñas guardan de manera desordenada pero el 13,9% de los niños no guarda los juguetes, simplemente los dejan en el lugar donde terminaron el juego y se retiran.
6. Los niños y niñas no desean expresar sus ideas, opiniones de las acciones realizadas durante el juego, la tercera parte de los estudiantes emplean monosílabos como un medio de comunicación.
7. Solo el 63,9% de los niños y niñas utiliza los dibujos como un medio de comunicación del juego realizado en la hora de los sectores, el 30,5% utiliza el dibujo para representar acciones que no realizaron en el juego y el 5,6% no realiza dibujos solo garabatos.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito de Huantán, trabajar en las reuniones de inter aprendizaje la importancia de seguir la secuencia metodológicas de la hora del juego libre en los sectores.

Segunda: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito de Huantán, buscar estrategias que involucren la participación de los niños y niñas en la planificación.

Tercera: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito de Huantán, trabajar con algunos sectores por día para que los niños y niñas puedan elegir con más seguridad.

Cuarta: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito de Huantán permitir a los niños niñas reelegir un juego en caso desee cambiar.

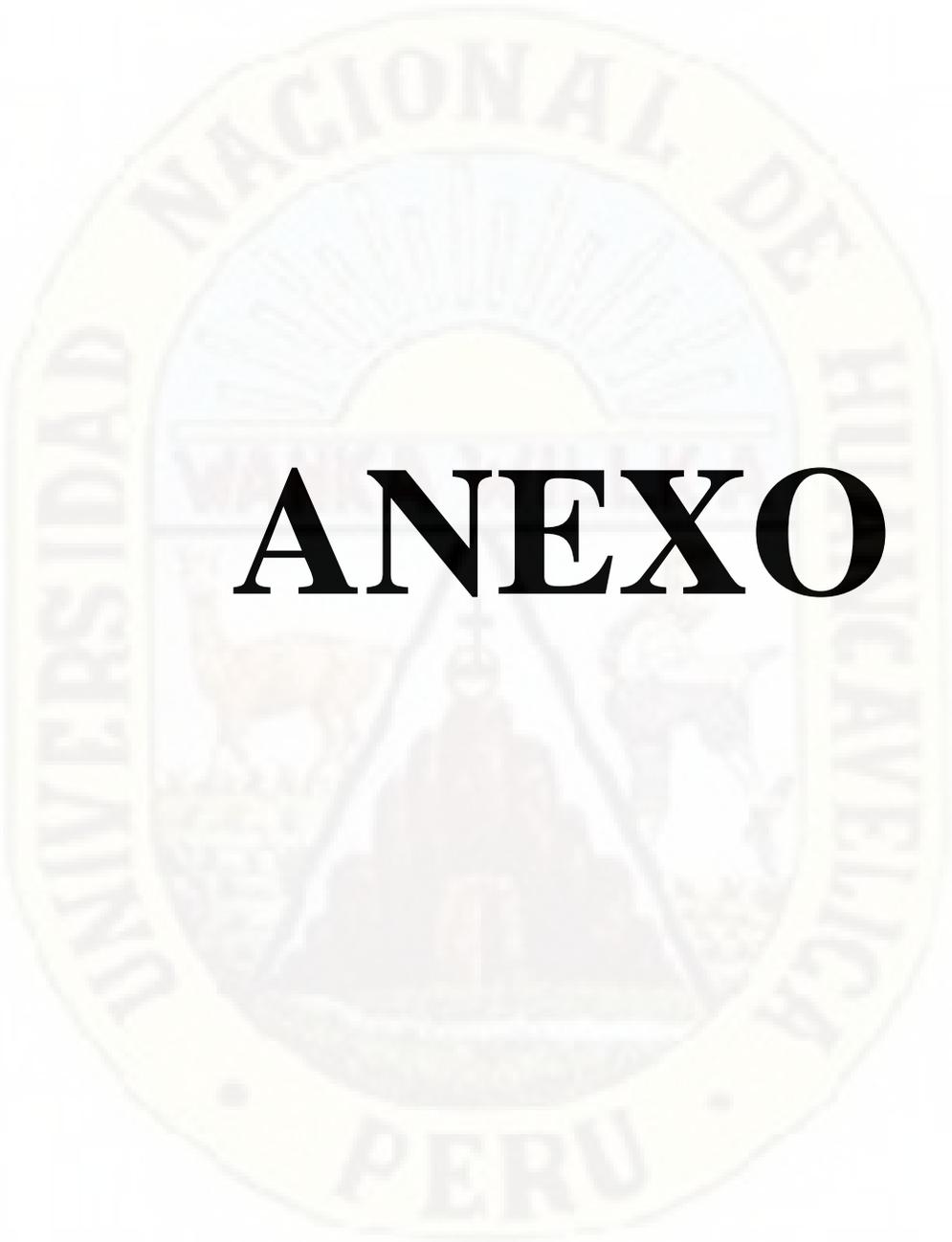
Quinta: Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 088 del distrito de Huantán, trabajar con la línea del tiempo y el orden para que el niño pueda conocer que tiempo aún tiene para seguir jugando o prepararse para guardar sus materiales.

REFERENCIAS

- Alarcón, L. (2009). *Investigación Científica* Lima: Editorial Universitaria.
- Arraga, M. (2008). *Introducción a la Investigación Científica*. Buenos Aires Argentina: Editorial Alición.
- Camacho, L. (2018). *El Juego Cooperativo Como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años*. Recuperado de:
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>
- Carrasco, S. (2014). *Metodología de la Investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. (2ª.ed.). Caracas: Uypal
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:
<https://books.google.com/books?isbn=8497328213>.
- Flores, R (2016). *Implementación de rincones lúdicos y su Incidencia en el aprendizaje de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Niño Redondor – Quilcas*.
- García, A. Y LLull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:
<https://books.google.com/books?isbn=8497713036>
- Hernández, Fernández Y Baptista, (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de:
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Malajovich, A.(2008) *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Recuperado de: <http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-juego-en-el-Nivel-Inicial.pdf>.

- Ministerio de Educación. (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (2013). *¿Cómo desarrollamos proyectos en el aula?* Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (2009) *La hora del juego libre en los sectores*. Recuperado de:
www2.MinisteriodeEducación.gob.pe/.../03.../59hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf.
- Ministerio de Educación. (2014). *Módulos Autoinstructivos*. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (2008). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima, Perú.
- Ovalle, G. (2015). *Metodología de Rincones de Aprendizaje Para el Fortalecimiento del Pensamiento Lógico-Matemático*. Recuperado de:
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Ovalle-Ana.pdf>
- Paredes, K. (2014). *Implementaciones de rincones de juego para el desarrollo autónomo de los niños y niñas de las escuelas “Mi ángel Micael Bautista” del distrito de San Andrés- Junín. [Tesis de licenciatura]: Universidad Nacional del Centro del Perú*
- Ruiz, C. (2007) *El juego y la dinámica escolar*. Lima- Perú. Editorial Lumer
- Ruiz de Velazco, A; Abad, J. (2012). *El juego simbólico*. Barcelona:GRAÓ
- Salas, A. (2016). *Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa N° 453 “La Medalla Milagrosa”*. Recuperado de:
repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Salas_Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matemáticas-en-niños-de-4-años-de-una-institución-educativa-del-Callao.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Mantaro.

- Sarlé, P. y Colaboradores. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires. Argentina: noeduc.
- Silva, G (1999). Conductas agresivas y prosociales entre niños de tres a cinco años. Proyecto: Prevención de agresiones en niños pequeños. Informe diagnóstico. Ministerio de Educación y Fundación Bernard Van Leer. Lima: Ministerio de Educación.
- Silva, G (2003). El juego como motor y espejo del desarrollo infantil. “Conferencia para el Taller Todo empezó jugando. Acerca del juego y el jugar. Grupo Carretel: 16 de mayo de 2003, Centro Cultura de la PUCP.
- Tamayo, M. (1997). *Investigación Científica*. México: Editorial Limusa
- Toberosky, R. (2017). *Hiperactividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santander” del distrito de Chilca (Tesis de Licenciatura): Universidad Peruana los Andes.*
- Vera, H (2013). *Influencia de los juegos en niños y niñas de 5 años de Institución Educativa Inicial “Rosa de Lima ” – San Jerónimo de Tunán (Tesis de Licenciatura): Universidad Alas Peruanas.*
- Vera, G. (2018). *La luz pagada de Latino América*. Lima-Perú. Editorial Arcadia



ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°088 –Huantán

| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | METODOLOGÍA | POBLACIÓN Y MUESTRA | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
|---|---|---|---|---|---|
| <p>Problema general ¿Cuál es el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantan?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantan? ¿Cuál es el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°088 Huantan ? ¿Cuál es el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan? ¿Cuál es el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan? ¿Cuál es el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan? ¿Cuál es el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan?</p> | <p>Objetivo general Describir el nivel de dominio de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan.</p> <p>Objetivos específicos Describir el nivel de dominio de la planificación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan. Describir el nivel de dominio de la organización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan Describir el nivel de dominio de la ejecución o desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan. Describir el nivel de dominio del orden de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan. Describir el nivel de dominio de la socialización de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan Describir el nivel de dominio de la representación de la hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 088 Huantan</p> | <p>No corresponde a esta investigación, por ser descriptivo simple.</p> | <p>TIPO DE ESTUDIO Sustantiva</p> <p>NIVEI Descriptivo</p> <p>DISEÑO Descriptivo Simple</p> <p>MÉTODO GENERAL Científico</p> <p>METODO ESPECIFICO Descriptivo</p> | <p>Muestra censal conformada por 36 estudiantes</p> | <p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo</p> |

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|-----------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------|--|
| NIVEL | : Inicial | | EDAD | : 5 años | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VARIABLE | : La hora libre en sectores | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESCALA | 0. No loy 1. Logro | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ITEMS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | D1 | | | D2 | | | | D3 | | | | D4 | | | | D5 | | | D6 | | | |
| N° ALUMNOS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | Preg. correctas | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | |
| 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 16 | |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 14 | |
| 6 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | |
| 7 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | |
| 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 17 | |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | |
| 11 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | |
| 12 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 16 | |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 19 | |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 16 | |
| 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 9 | |
| 16 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | |
| 17 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | |
| 18 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 8 | |
| 19 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 15 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|-----------|-----------|-------------|----|
| 19 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 15 |
| 21 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 10 | |
| 23 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 |
| 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 16 |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 17 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 28 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 29 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 |
| 30 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 18 |
| 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 32 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 33 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 |
| 34 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 35 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| PROMEDIO | 0.6667 | 0.6667 | 0.639 | 0.667 | 0.667 | 0.611 | 0.63888889 | 0.639 | 0.778 | 0.694 | 0.611 | 0.611 | 0.667 | 0.667 | 0.611 | 0.7778 | 0.5278 | 0.5278 | 0.6666667 | 0.9166667 | | |
| Q=(1-P) | 0.3333 | 0.3333 | 0.361 | 0.333 | 0.333 | 0.389 | 0.36111111 | 0.361 | 0.222 | 0.306 | 0.389 | 0.389 | 0.333 | 0.333 | 0.389 | 0.2222 | 0.4722 | 0.4722 | 0.3333333 | 0.0833333 | | |
| P*Q | 0.2222 | 0.2222 | 0.231 | 0.222 | 0.222 | 0.238 | 0.23070988 | 0.231 | 0.173 | 0.212 | 0.238 | 0.238 | 0.222 | 0.222 | 0.238 | 0.1728 | 0.2492 | 0.2492 | 0.2222222 | 0.0763889 | 4.331018519 | |
| VT | 20.707 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| Hallando niveles y rangos | | | | | | | |
|---------------------------|---------|---------|--------|--------|---------|---------|--|
| 1 | 4 | 8 | 12 | 16 | 19 | sumat | |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 6 | |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 19 | |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 16 | |
| 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 0 | 14 | |
| 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 8 | |
| 1 | 1 | 0 | 3 | 2 | 1 | 8 | |
| 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 18 | |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 17 | |
| 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 16 | |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 11 | |
| 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 16 | |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 19 | |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 16 | |
| 0 | 2 | 4 | 1 | 0 | 2 | 9 | |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | |
| 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 17 | |
| 1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | |
| 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 15 | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 8 | |
| 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 10 | |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 19 | |
| 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | 2 | 7 | |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 0 | 16 | |
| 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 17 | |
| 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 18 | |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 10 | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 16 | |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 18 | |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 18 | |
| 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 15 | |
| 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 8 | |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 10 | |
| 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 8 | |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 18 | |
| media | 1.97222 | 2.58333 | 2.7222 | 2.5556 | 1.83333 | 1.58333 | |
| | 0.9996 | 1.31747 | 1.2786 | 1.2749 | 0.97101 | 0.60356 | |

DATOS DE LA PRUEBA PILOTO

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : CENTENO TUPINO, JUAN CARLOS (1)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - ALIS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | ✓ | |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | ✓ | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | ✓ | |

Fecha: 27 / 09 / 2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : ESTRADA RIVERA LEYDI ROSARIO (2)

1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - 4115

1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.

1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | | ✓ |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

27-09-19

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : HUALULLO RIVERA, KAREN DIANIRA (3)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - AHS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta serianaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | ✓ | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | ✓ | |

Fecha: 27 / 09 / 2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : JERÓNIMO HUAMANLAZO HONATAN JHEYSON (4)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - AHS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|----------|----------|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | ✓ | |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | ✓ | |

Fecha: 27 / 09 / 2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : JERÓNIMO VELASQUEZ LEONID MAX (5)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - AHS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | | ✓ |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 27 / 09 / 2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : MEDRANO SANCHEZ VLADIMIR SILES (6)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - AHS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|----------|----------|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 30/09/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : MEDRANO SANCHEZ SOFIA (7)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I.E. INICIAL N° 421-AIIS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|----------|----------|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | | ✓ |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 30/09/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : MENDOZA ROQUE JESÚS SAMUEL (8)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - A115
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | | ✓ |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 30/09/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : DYALA CENTENO TOM EBER (9)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. IN° 421 - A115
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | ✓ | |

Fecha: 02/10/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : SANCHEZ JIMENEZ JESUS ANGEL (10)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. I. N° 421 - Alis
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 02/10/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : .. SANCHEZ PAMPAS RICHAR (11) ..
 1.2.- Institución Educativa Inicial : .. I. E. I. N° 421 - AHS. ..
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | ✓ | |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | | ✓ |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | | ✓ |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | | ✓ |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: ..02../10../2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : SORA ARNAULIA YAMILI YEISI (12)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421-ALIS.
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | | ✓ |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | | ✓ |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | | ✓ |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | ✓ | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 04 / 10 / 2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : VICA HUALLULLO ESTEBAN HERBERT (13)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I.E. INICIAL N° 421 - A.I.S.
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | | 0 | 1 |
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | | ✓ |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | | ✓ |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | | ✓ |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | | ✓ |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | ✓ | |

Fecha: 04/10/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : VILCA ROQUE, YANET ESTHER (14)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I.E. INICIAL N° 421 - ALIS
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|----------|----------|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | ✓ | |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | | ✓ |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | | ✓ |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | | ✓ |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | | ✓ |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | | ✓ |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | ✓ | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 04/10/2019

LISTA DE COTEJO

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del niño(a) : ZACARIAS GUERRERO DELSY FIORELLA (15)
 1.2.- Institución Educativa Inicial : I. E. INICIAL N° 421 - 4115
 1.3.- Variable : La hora del juego libre en Sectores.
 1.4.- Escala : Logro: 1 No logro: 0

| N° | DIMENSIONES DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES | ESCALA | |
|----|---|--------|---|
| | Planificación | 0 | 1 |
| 01 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | | ✓ |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | |
| | Organización | 0 | 1 |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | |
| | Ejecución o desarrollo | 0 | 1 |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | |
| | Orden | 0 | 1 |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar. | | ✓ |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | |
| | Socialización | 0 | 1 |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | | ✓ |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | |
| | Representación | 0 | 1 |
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | | ✓ |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | | ✓ |

Fecha: 02/10/2019

FICHA DE EXPERTOS

FICHA DE OPINION POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- DATOS GENERALES:

1.1.- Apellidos y nombres del experto : Ramero Alberto Magada Riquelme
 1.2.- Cargo e institución del Experto : Directora T.F.I. N°459
 1.3.- Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo
 1.4.- Título de la Tesis : La hora del juego libre en sectores en Estudiantes de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 088 - Huanrán
 1.5.- Autora del Instrumento : Pizarro Uscunayta, Nelsi Luz.

2.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

2.1.- Variable : La hora del juego libre en sectores

| N° | DIMENSIONES | Cantidad | | Pertinencia | | Relevancia | | Sugerencias |
|----|--|----------|----|-------------|----|------------|----|-----------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 01 | Planificación En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | X | | X | | X | | |
| 02 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | X | | X | | X | | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | X | | X | | X | | |
| 04 | Organización Reconoce el sector donde jugará libremente. | X | | X | | X | | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | X | | X | | X | | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | X | | X | | X | | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | X | | X | | X | | |
| 08 | Ejecución o desarrollo Comparte los materiales con sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | X | | X | | X | | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | X | | X | | X | | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | X | | X | | X | | |
| 12 | Orden Guarda los juguetes teniendo en cuenta serriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | X | | X | | X | | |
| 13 | Expresa porque es importante jugar los juguetes en su lugar. | X | | X | | X | | Modificar Jugar |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | X | | X | | X | | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | X | | X | | X | | |
| 16 | Socialización Se dirige a sus compañeros con cortesía. | X | | X | | X | | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | X | | X | | X | | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | X | | X | | X | | |

| Representación | | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
|----------------|---|----|----|----|----|----|----|
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | X | | X | | X | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | X | | X | | X | |

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ()

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

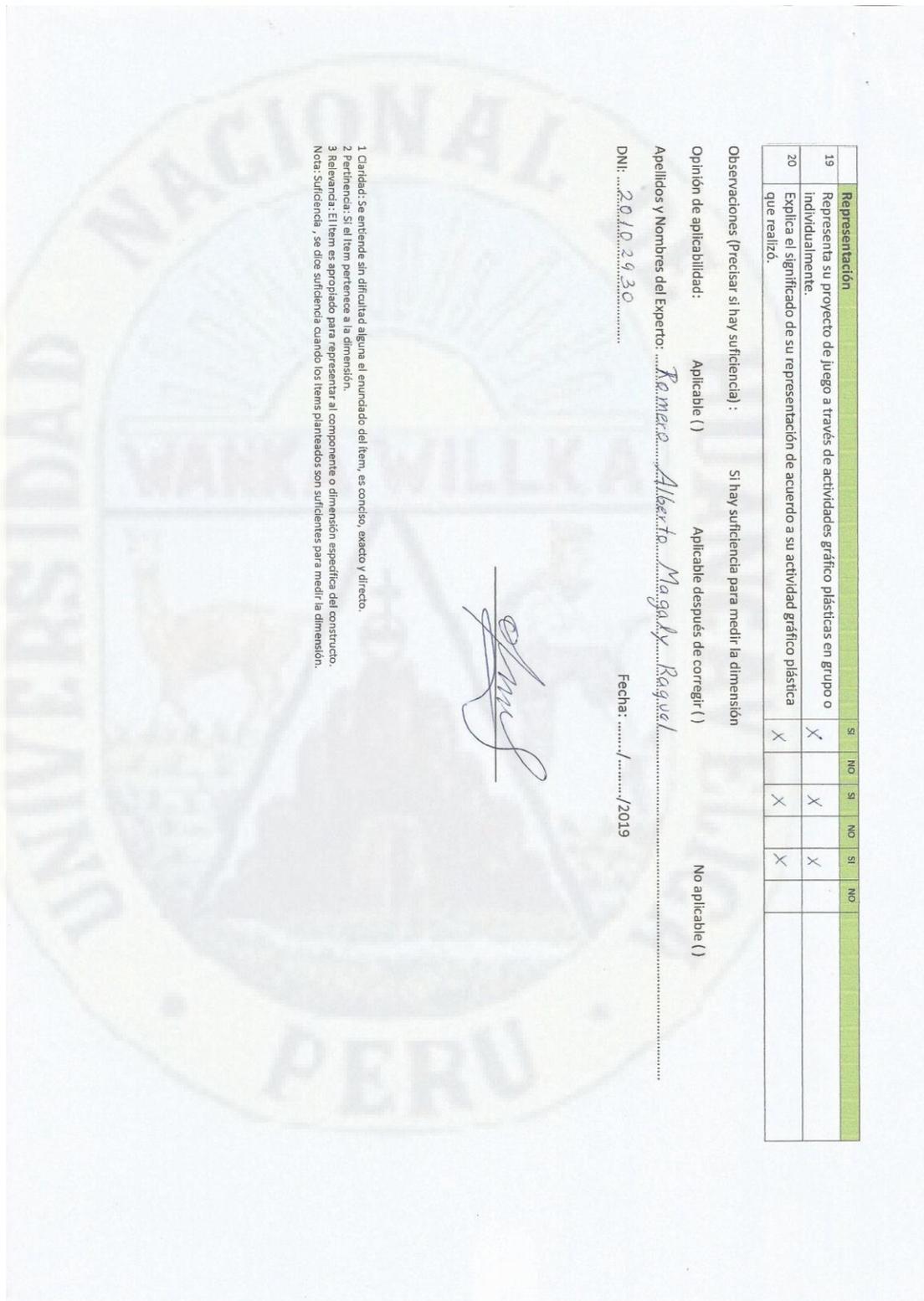
Apellidos y Nombres del Experto: *Romero Alberto Magaly Raquel*

DNI: *20102930*

Fecha: *...../...../2019*



1 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 2 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
 3 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



FICHA DE OPINION POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- DATOS GENERALES:

- 1.1.- Apellidos y nombres del experto : *Chaque Ramos Rosa*
 1.2.- Cargo e Institución del Experto : *Coordinadora = Zona Norte = Yauyas*
 1.3.- Nombre del Instrumento :
 1.4.- Título de la Tesis : La hora del juego libre en sectores en estudiantes de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 088 - Huanán
 1.5.- Autora del Instrumento : Pizarro Uscunayta, Neisi Luz.

2.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

- 2.1.- Variable : La hora del juego libre en sectores

| N° | DIMENSIONES | Cuidad | | Pertinencia | | Relevancia | | Sugerencias |
|----|--|--------|----|-------------|----|------------|----|-------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 01 | Planificación | X | | X | | X | | |
| 02 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | X | | X | | X | | |
| 03 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | X | | X | | X | | |
| 04 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | X | | X | | X | | |
| 05 | Organización | | | | | | | |
| 06 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | X | | X | | X | | |
| 07 | Se integra a un grupo con facilidad. | X | | X | | X | | |
| 08 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | X | | X | | X | | |
| 09 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | X | | X | | X | | |
| 10 | Ejecución o desarrollo | | | | | | | |
| 11 | Comparte los materiales con sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| 12 | Assume roles y tareas creativas en el sector. | X | | X | | X | | |
| 13 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | X | | X | | X | | |
| 14 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | X | | X | | X | | |
| 15 | Orden | | | | | | | |
| 16 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta serriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por el. | X | | X | | X | | |
| 17 | Expresa porque es importante jugar los juguetes en su lugar. | X | | X | | X | | |
| 18 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | X | | X | | X | | |
| 19 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | X | | X | | X | | |
| 20 | Socialización | | | | | | | |
| 21 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | X | | X | | X | | |
| 22 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | X | | X | | X | | |
| 23 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | X | | X | | X | | |

| Representación | | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
|----------------|--|----|----|----|----|----|----|
| 19 | Representa su proyecto de juego de acuerdo a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | X | | X | | X | |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | X | | X | | X | |

Observaciones (Precisar si hay suficiencia) : Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () No aplicable ()

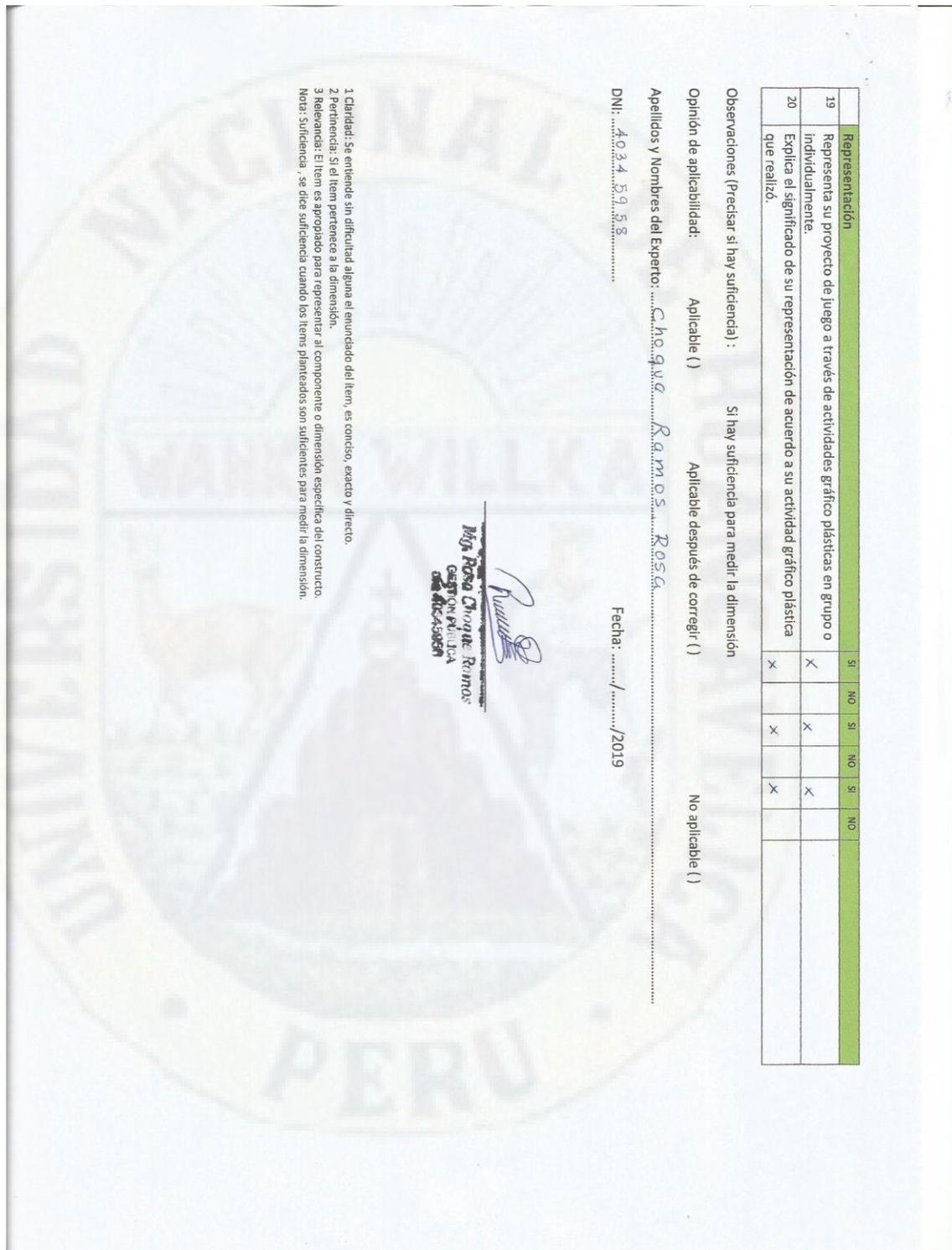
Apellidos y Nombres del Experto: Choque Ramos Rosa

DNI: 40345958

Fecha:/...../2019


Mrs Rosa Choque Ramos
 GESTIÓN PÚBLICA
 DE ACCESOS

1 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 2 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
 3 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



FICHA DE OPINION POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- DATOS GENERALES:

- 1.1.- Apellidos y nombres del experto : Rosa Leonor Contreras Parizaga
 1.2.- Cargo e Institución del Experto : Docente T.F.T. Maria de Fatima
 1.3.- Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo
 1.4.- Título de la Tesis : La hora del juego libre en sectores en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 088 - Huantán
 1.5.- Autora del Instrumento : Pizarro Uscumayta, Nelsi Luz

2.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

2.1.- Variable

: La hora del juego libre en sectores

| N° | DIMENSIONES | Cuidad | | Peritencia | | Relevancia | | Sugerencias |
|----|--|--------|----|------------|----|------------|----|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 01 | Planificación | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 02 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | / | / | / | / | / | / | |
| 03 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | / | / | / | / | / | / | |
| 04 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 05 | Organización | / | / | / | / | / | / | |
| 06 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | / | / | / | / | / | / | |
| 07 | Se integra a un grupo con facilidad. | / | / | / | / | / | / | |
| 08 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | / | / | / | / | / | / | |
| 09 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 10 | Execución o desarrollo | / | / | / | / | / | / | |
| 11 | Comparte los materiales con sus compañeros. | / | / | / | / | / | / | |
| 12 | Assume roles y tareas creativas en el sector. | / | / | / | / | / | / | |
| 13 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | / | / | / | / | / | / | |
| 14 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 15 | Orden | / | / | / | / | / | / | |
| 16 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta serriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | / | / | / | / | / | / | |
| 17 | Expresa porque es importante jugar los juguetes en su lugar. | / | / | / | / | / | / | |
| 18 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | / | / | / | / | / | / | |
| 19 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | / | / | / | / | / | / | |
| 20 | Socialización | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 21 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | / | / | / | / | / | / | |
| 22 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | / | / | / | / | / | / | |
| 23 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | / | / | / | / | / | / | |

| | Representación | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
|----|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): SI hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ()

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Experto: Rosa Leonor Contreras Turigaca

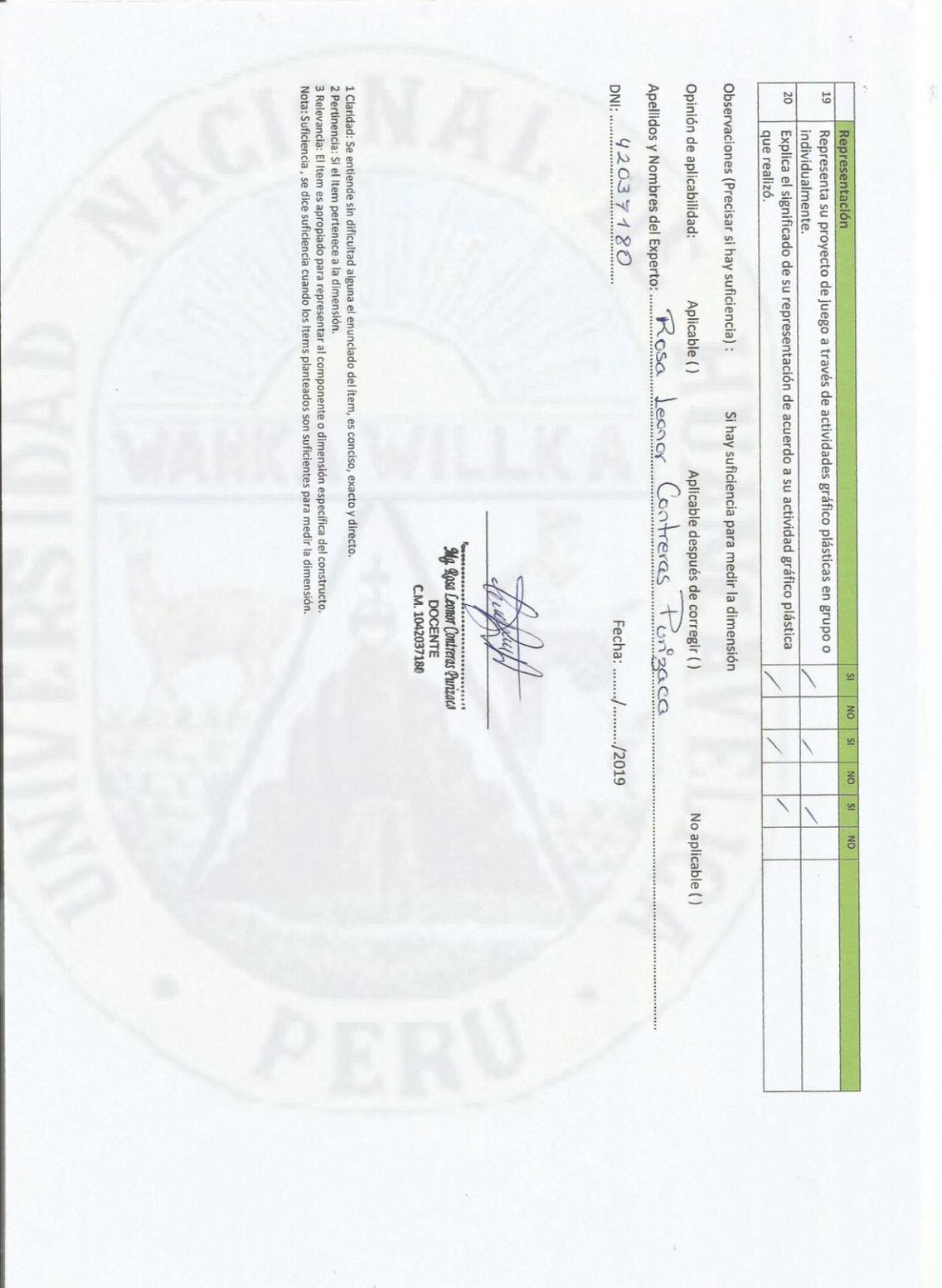
DNI: 42037180

Fecha:/...../2019



Mg. Rosa Leonor Contreras Turigaca
DOCENTE
C.M. 1042037180

- 1 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 - 2 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
 - 3 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



FICHA DE OPINION POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- DATOS GENERALES:

- 1.1.- Apellidos y nombres del experto
- 1.2.- Cargo e institución del Experto
- 1.3.- Nombre del Instrumento
- 1.4.- Título de la Testi Educativa Inicial N° 088 - Huanatán
- 1.5.- Autora del Instrumento

: FERNÁNDEZ BONILLA MALY
 : DOCENTE
 : Lista de Corejo
 : La hora del juego libre en sectores en Estudiantes de 5 años de la Institución
 : Pizarro Uscumayta, Nelsi Luz.

2.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

2.1.- Variable

: La hora del juego libre en sectores

| N° | DIMENSIONES | Cuidad | | Peritencia | | Relevancia | | Sugerencias |
|----|--|--------|---|------------|---|------------|---|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 01 | Planificación | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 02 | En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 03 | Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del aula. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 03 | Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con qué juguetes y con quién jugar. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 04 | Organización | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 04 | Reconoce el sector donde jugará libremente. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 05 | Se integra a un grupo con facilidad. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 06 | Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 07 | Selecciona los materiales que utilizará en su juego. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 08 | Ejecución o desarrollo | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 08 | Comparte los materiales con sus compañeros. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 09 | Asume roles y tareas creativas en el sector. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10 | Participa del juego simbólico individual y grupalmente. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 11 | Negocia y llegan acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 11 | Orden | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 12 | Guarda los juguetes teniendo en cuenta serriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 13 | Expresa porque es importante jugar los juguetes en su lugar. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 14 | Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 15 | Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del salón. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 15 | Socialización | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 16 | Se dirige a sus compañeros con cortesía. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 17 | Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 18 | Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |

| Representación | | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
|----------------|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| 19 | Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20 | Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástica que realizó. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Observaciones (Precisar si hay suficiencia) : Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Experto: FERNANDEZ BONILLA MALÚ

DNI: 42 188 350

Fecha:/...../2019


 M. MALÚ Ferrández Bonilla
 42 188 350

- 1 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 - 2 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
 - 3 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



RECEBIDO
24-09-19

Solicito: Permiso para desarrollar
proyecto de investigación

Sra. Directora de la Institución Educativa Inicial N° 421- Alis

Yo, Nelsi Luz Pizarro Uscumayta, profesora de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 088 – Huantán, me presento respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que, necesitando aplicar mi instrumento de investigación para la realización de la confiabilidad del instrumento, recurro a su persona para solicitar permiso para aplicar el instrumento del proyecto de investigación mediante una ficha de observación, en el aula de 5 años a cargo de la maestra Soledad Reynoso Cullanco. Para el día 27 y 30 de setiembre y los días 2 y 4 de octubre del presente año.

Le agradezco de manera anticipada por acceder a mi pedido.

Ajis, 25 de setiembre de 2015

NELSI LUZ PIZARRO USCUMAYTA
Profesora
I.E.I NO 088 - Huantán