

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Juego libre en los sectores en niños y niñas de 3 años de la
Institución Educativa Inicial N°322 – Barranca, 2019**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Sanchez Brioso, Nila Zulema

Asesor (ORCID:0000-0002-7005-3568)

Miranda Zarate, Juana

Chimbote-Perú

2022

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|-----|
| ÍNDICE | ii |
| PALABRAS CLAVE | iii |
| KEYWORDS..... | iii |
| LÍNEA DE INVESTIGACIÓN | iii |
| TÍTULO | iv |
| RESUMEN | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| METODOLOGÍA | 18 |
| RESULTADOS | 21 |
| ANÁLISIS Y DISCUSIÓN | 23 |
| CONCLUSIONES | 30 |
| RECOMENDACIONES..... | 32 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. | 33 |
| ANEXOS | 35 |

PALABRAS CLAVE

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| Tema | Juego libre en los sectores |
| Especialidad | Educación Inicial |

KEYWORDS

| | |
|------------------|----------------------|
| Theme | Free play in sectors |
| Specialty | Initial education |

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

| Líneas de investigación | Área | Sub área | Disciplina |
|--------------------------------|-------------------|-------------------------|---|
| Teoría y método educativo | Ciencias sociales | Ciencia de la educación | Educación general (incluye capacidades pedagogía) |

TÍTULO

**Juego libre en los sectores en niños y niñas de 3 años de la
Institución Educativa Inicial N°322 – Barranca, 2019**

**Free play in the sectors in 3-year-old boys and girls of the
Initial Educational Institution No. 322 - Barranca, 2019**

RESUMEN

El propósito del presente estudio fue determinar el nivel de juegos libres en sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322, Barranca, 2019. El estudio se considera básico de diseño no experimental, descriptivo simple y transaccional. La población conformada por 80 escolares de tres años y la muestra por 30 escolares de tres años de la I.E. N°322, Barranca, 2019. La técnica fue la observación y el instrumento dos guías de observación, también se utilizaron el software Excel y SPSS en versiones actualizadas. Entre los resultados se evidencia que el 23,3% de los escolares observados se ubican el nivel bajo en uso de los juegos libres en los sectores, mientras tanto el 50,00% en nivel medio y 26,7% en nivel alto.

ABSTRACT

The purpose of the present study was to determine the level of free games in sectors in 3-year-old schoolchildren from the I.E. N°322, Barranca, 2019. The study is considered basic with a non-experimental, simple descriptive and transactional design. The population made up of 80 three-year-old schoolchildren and the sample of 30 three-year-old schoolchildren from the I.E. N°322, Barranca, 2019. The technique was observation and the instrument was two observation guides, Excel and SPSS software were also used in updated versions. Among the results, it is evident that 23.3% of the students observed are at the low level in the use of free games in the sectors, while 50.00% are at the medium level and 26.7% at the high level.

INTRODUCCIÓN

En el estudio se consideraron a las siguientes investigaciones como antecedentes, que a continuación detallo:

Cañarí (2018) investigó una tesis que tuvo como propósito principal establecer una relación entre los juegos libres en el sector la creatividad en los infantes de cuatro añitos en un centro educativo privada El Nazareno, Chimbote. El diseño fue correlacional y descriptiva. La población y muestral se constituyó de (30) educandos. En el estudio se llegó a los siguientes resultados: sobre los juegos libres se evidencia que el 66,67 % lo realizan de forma deficiente; el 20,00 % de forma regular y el 13,33 % de forma eficiente. Sobre la variable creatividad se visualiza lo siguiente, el 33,34% de infantes se ubican en el nivel proceso, el 6,66 % se ubican en logro previsto. Además, se determinó que existe una relación significativa, alta y positiva corroborado por Rho Spearman de 0.857.

Lobatón (2018) investigó una tesis que tuvo como propósito principal establecer la influencia de los juegos libres en los sectores y creatividad en educandos de Institución Educativa “La Inmaculada” N°441, de año 2018. El estudio fue un diseño preexperimental. La población fue de 52 y 16 como muestra. En el estudio se llegó a los siguientes resultados: Según el chi cuadrado de Pearson el valor de significancia es mayor que $\alpha = 0,05$, por lo tanto, se estableció que sí influencia los juegos libres en el desarrollo de la creatividad.

Común y Reátegui (2020) investigaron una tesis que tuvo como propósito principal establecer la correlación entre los juegos libres en los sectores y la creatividad en los educandos de cinco años de la Centro Educativo N°423, del año 2019. El diseño fue no experimental, descriptivo y correlacional, 90 educandos fueron la población y 30 la muestra. En el estudio se llegó a los siguientes resultados: se determinó que el 86,7% de educandos siempre participan en los juegos, el 10,0 % casi siempre y el 3,3 % a veces. También se evidencia una relación positiva y significativa corroborado con $Rho=0,618^*$ y $p\text{-valor}= 0.000$.

Londoño, Pérez & Valerio (2018) investigo un estudio que tuvo como propósito principal usar el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el aprendizaje significativa en los infantes de cinco añitos de I.E Kennedy. El estudio fue cualitativo y descriptivo. La población muestral fue veinticinco (25) educandos de cinco (5) añitos. Se cito entre los resultados: el 79% de investigados indicaron que pocas veces la docente aplica juegos en su metodología de enseñanza el 11% que la maestra NO aplica juegos en el salón y el 10% que la maestra si realiza juegos en clase.

Vera (2017) en su trabajo de investigación cuyo objetivo principal fue establecer la relevancia de los juegos para desarrollar la creatividad educandos de 3 añitos de edad en el C.IB.V. Emblemático Chordeleg. Tiene un enfoque cualitativo. La población y muestra está conformada por veintiún (21) niños y niñas de tres (3) años. El estudio llego a los siguientes resultados: el 67,00% de infantes muestra importancia al juego, el 24,00% casi siempre colaboran en el juego, el 9,00% a veces lo realizan.

Vera (2018) en su estudio que tuvo como propósito principal evidenciar que el juego mejora la creatividad en nivel preescolares de la institución educativa El Clavelito. Tiene un enfoque cualitativo, descriptivo. Como población muestral se administró a todos los educandos. El jugar es relevante para el aprendizaje, además promueve a socializarse, a divertirse y asumir normas. Se evidencio que el jugar que se realizaron ayudaron a los niños a expresarse y enfrentar sus sentimientos de tal manera las estrategias fueron guiados a que la creatividad nazca de forma espontánea en los infantes.

El estudio tuvo como fundamentación científica a los siguientes planteamientos:

Al respecto a la variable, el juego libre en sectores, al respecto Según el Ministerio de Educación del Perú (2010) afirma que principalmente al mencionar el término libre quiere indicar a la vez una serie de características como: no tiene un control ni una planificación establecida y solo es relevante por querer lograr un propósito que ha sido planteado desde un principio. Es decir, el desarrollo de

aprendizaje del infante debe ser fomentado adecuadamente. Por lo tanto, se puede decir que este juego libre es a causa de que el infante así lo ha decidido de manera que va a surgir espontáneamente sin haber recibido alguna indicación por parte del adulto, creando este tipo de juegos de acuerdo al gusto de cada uno de ellos.

Para este autor cada una de las actividades lúdicas son importantes dentro del proceso de crecimiento del infante ya que es de esta manera como él tiene una preparación para llegar adecuadamente a la adultez, teniendo en cuenta que esta actividad lúdica también contribuirá dentro de su desarrollo humano ya que va a desenvolverse en los roles que sean necesarios. Es decir, el infante va escalando un proceso que lo prepara para el futuro.

Por otro lado, autores como Gallardo y Fernández (2015) señalan que esta actividad también influirá positivamente dentro de las decisiones que tomarán los infantes a futuro en otra etapa de su vida ya que a lo largo del tiempo va a ir desenvolviéndose en diversas capacidades adecuadas a él. Asimismo, esta actividad lúdica empieza por anticipar labores que normalmente son adultas y es de esta forma es como va desarrollando diversas funciones que serán buenas a futuro.

Según el Ministerio de Educación del Perú (2016) indica que el juego libre consta de diversas características a favor para el infante como la adecuada representación de acuerdo a su entorno, no tener la función de dirigir y sobre todo teniendo el objetivo de que el niño (a) puede generar una comunicación, contribuyendo de esta forma en su desarrollo del lenguaje. Sin embargo, esto también va a ser denominado como un medio esencial para el infante ya que de alguna manera le proporciona una adecuada socialización con los demás porque se debe tener como relevancia que dentro del juego se sugestionan una serie de reglas. Por otro lado, estas diversas actividades lúdicas van a lograr que el infante descubra nuevos intereses para que a futuro forme parte de la sociedad de forma eficaz y adecuada. Es decir, el propósito de esta actividad es que el infante pueda desarrollar una serie de emociones según lo que va realizando ya que este juego no está impuesto por otra persona, teniendo también en cuenta que sus cuatro tipos de habilidades serán aprovechadas

constantemente como la cognitiva, motora, social y comunicativa.

Las funciones del juego, al respecto Bernabeu y Goldstein (2015) indica que el juego libre consta de las siguientes funciones presentadas a continuación: Tiene como principal objetivo lograr que el infante se desenvuelva eficazmente los tipos de aprendizaje. El infante dentro de esta actividad puede generar tanto cambios como diferentes tipos de variantes. Una acción lúdica tiene una relación con la constante ya que le permitirá ir explorando y descubriendo rápidamente. El niño (a) tiene la posibilidad de poder imaginar diversas situaciones y no pensar siempre en relación a su realidad. La actividad lúdica va a generar una adecuada interacción con su entorno. Tanto el desarrollo del lenguaje como del pensamiento forman parte de ello. Se toma como relevancia a que los infantes realicen diferentes pruebas con la finalidad de lograr una buena participación durante el desarrollo. Toma como principal factor al desarrollo del aprendizaje tanto psicomotriz como cognitivo. Secuencia metodológica del juego libre en los sectores, Por otro lado, el Ministerio de Educación del Perú (2010) propone lo siguiente: principalmente el juego libre consta de 60 minutos de duración y es realizado constantemente ya que se divide asimismo en sectores.

Para empezar, tanto los alumnos como las maestras forman un círculo en el piso, exactamente al centro del aula ya que esta es la mejor forma de poder llevar una adecuada comunicación e interacción entre ellos, conllevándolo en un lapso de 10 minutos. (Cuba, Palpa, 2015) Es decir, en un día cotidiano la maestra se puede expresar de la siguiente forma: “Niños (as) ya llegó la hora del juego libre y tienen la oportunidad de poder jugar con todos los materiales que contamos en el aula, teniendo en cuenta que a pocos minutos de terminar la hora les avisaré para que puedan dejar todo en orden y haber terminado de disfrutar”. Sin embargo, cabe resaltar que es importante que la maestra logre hacerles recordar a los niños (as) las normas de convivencias del aula para que así los niños no tengan inconvenientes en el desarrollo, por ejemplo: Debemos compartir todos los juguetes y respetarnos mutuamente (Cuba, Palpa, 2015). Asimismo, entre los niños (as) tienen una adecuada comunicación en la que comparten ideas de lo que quieren desarrollar como: “Armaré una pista de carros para hacer una competencia y quisiera jugar con José” (Cuba y Palpa, 2015).

La organización del juego, Dentro del juego es importante que haya una organización para que su desarrollo sea el más adecuado y son las siguientes: En cuanto al equipo que se forma como indicación puede estar conformado por 4 niños o de 6 para que el juego sea desarrollado adecuadamente, pero la mayoría de veces es en pareja o de forma individual. Por otro lado, la ubicación para realizar la actividad debe ser de acuerdo a su preferencia y antes de iniciar el juego el infante ya va pensando que es lo que manipulará y realizará con cada juguete que esté a su disposición. (Cuba y Palpa, 2015)

Ejecución o desarrollo del juego, Cuando los niños (as) están en ya ubicados en el lugar adecuado para realizar esta actividad, es cuando cada uno de ellos comienza a desarrollar el conocimiento y por consiguiente tienen en mente que hacer con cada juguete a su disposición para que de esta manera también cada uno de ellos se asocie a un personaje dentro del juego como: “Tú serás la hija y yo la mamá”, teniendo en cuenta que no genere algún tipo de conflicto entre ellos. Sin embargo, la profesora también cumple un rol importante aparte de darles a conocer las normas de convivencia ya que va a darse cuenta que cuando el juego esté en desarrollo cada niño estará agrupado de acuerdo al tipo de juego que desee realizar y divertirse con ello mismo, ya sean grupos de 2, 3 o de manera individual. (Cuba y Palpa, 2015).

Orden en el juego, Al finalizar esta actividad es importante que cada uno de los niños (as) tengan la voluntad de ponerlos en orden y limpiar si es necesario ya que esto va a contribuir de manera eficaz en el aspecto emocional porque va a ir guardando una serie de experiencias al recordar que hizo con cada juguete que manipuló hasta que tenga otra oportunidad de realizar esta actividad, teniendo en cuenta que también quiere lograr que el niño (a) tenga un hábito de limpieza ya sea dentro o fuera de la escuela. Es decir, esta acción realmente acaba cuando la maestra indique minutos antes que ya llegará a su fin este juego libre. (Cuba y Papa, 2015). Sin embargo, se debe tener en cuenta que una asamblea al terminar la actividad sería adecuada y contribuyente para las siguientes acciones: Preguntarle a cada uno de ellos que fue la parte que más les gusto, que sucedió en el desarrollo del juego y que parte logran recordar más. (Cuba y Palpa, 2015. El infante cuente que juego realizó y con qué

personas. (Cuba y Palpa, 2015).

La socialización del juego, Esta parte está basada en la interacción entre los niños (as) y la maestra ya que en esta parte básicamente se encargan de poder dar a conocer cada una de sus emociones y acciones que lograron dentro de la actividad. Es decir, cada niño demuestra lo que siente, piensa o desea. Por esta razón, la maestra acá es cuando también puede intervenir en el aprendizaje del infante ya que si se encuentra en una situación como: En caso de que hayan jugado a la mamá e hija y aquí es donde la hija responde que ella no tiene derecho a hacer nada en casa porque es niña aún; entonces la maestra tiene la oportunidad de poder intervenir dicho sustento y darles conocimiento de cuáles son las responsabilidades que tiene el infante para hacerle saber que lo piensa está mal. (Cuba y Palpa, 2015).

La representación del juego, Antes de representar el juego de cada infante se debe tomar como relevancia que solo se realiza cuando sea necesario demológicamente ya que la maestra orienta a los niños (as) a poder plasmar su juego mediante pinturas o dibujos. (Cuba y Palpa, 2015)

Las dimensiones de los juegos libres en los sectores, Asimismo, cabe resaltar que, dentro de esto surgen sectores que pueden ser cambiados constantemente de acuerdo al gusto que tenga cada infante, siendo constituido por los 5 sectores siguientes:

Sector hogar, El hogar es un espacio significativo para cada infante ya que estas experiencias que recaudan dentro de casa básicamente se dan en lugares de su preferencia como su cuarto, sala o el comedor porque tienen constantemente el rol del hogar representando a las personas que viven dentro como el padre, madre o hijos. (Aparco, Arandía, 2015). Por esta razón, se afirma que en este sector para poder representar el hogar como parte del juego es necesario que los niños (as) tengan diversas cosas que lo conforman como una caja que sea en forma de casa, muñecas, camas, sillas, entre otros; teniendo en cuenta que cada uno de ellos deben asemejarse a cada uno de estos elementos. Por ello, jugar prácticamente al hogar va a contribuir como parte de un adecuado desarrollo en resolución de conflictos, socioemocional y

en cuanto a la socialización. (MINEDU, 2016).

El sector construcción, Cuando el juego ya tiene relación con la construcción cumple una función importante también ya que va a contribuir tanto en las diferentes competencias matemáticas como el desarrollo del pensamiento. Es decir, en este sector el infante tiene la intención de poder crear o armar casas, carreteras, pistas, pueblo, entre otras ya que para continuar con su juego el infante va imaginado más situaciones en la que pueden ser agregados diversos personajes. (Garavito, 2017). Cabe resaltar que debe estar los implemente con las medidas adecuadas y generalmente en miniatura. (Gravito 2017).

Sector dramatización, al respecto Gravito (2017) Este sector es denominado como ágil y es uno de los más importantes ya que es donde el infante puede desarrollar diversos roles como cambio de personajes para su representación simbólica. Es decir, van a dramatizar de manera que podrá ir cambiando constantemente el lugar donde se da la acción del juego ya sea peluquería, tienda, panadería, etc. Cabe resaltar, que dentro de un adecuado desarrollo emocional el infante pone en práctica cada una de sus habilidades para que así pueda llegar a alcanzar una adecuada autonomía. (Minedu citado por Gravito, 2017). Según Pilar Sicha Quispe, para realizar el juego simbólico básicamente va a dramatizar de manera que asumirá diferentes roles logrando una interacción y comunicación con los demás.

Sector biblioteca, Tiene como principal característica contar con diversos textos que sean elaborados por ellos mismos y sobre todo el ambiente en el que se realiza debe contar con muebles. Es decir, este sector forma parte de una estrategia que posee el Plan Lector ya que ayuda a que los infantes se desenvuelvan adecuadamente en diversas habilidades comunicativas. (Aparco y Arandía 2015). Quiere decir, el sector debe incentivar la lectura en los infantes ya que de esta manera puede estar ambientado con títulos elaborado manualmente que llamen la atención. Por otro lado, es importante tener en cuenta que diversos sectores como de la música también es esencial ya que van a expresar cuales son las emociones que tiene cada infante; el aseo que le enseña a forma un hábito adecuado y finalmente el de experimentos que

les permite desarrollar una investigación adecuada. MINEDU (2016). Es decir, es importante que el ambiente sea de alguna forma llamativo ya que solo así el infante podrá descubrir diversos intereses para conllevar una adecuada lectura (Pilar Sicha Quispe). En cuanto al sector de miniaturas, es importante que cada material sea adaptado a este tipo de sector ya que de alguna forma contribuye a que el infante desarrolle un pensamiento generalmente simbólico. Es decir, estos elementos como lo dice el sector en miniatura hacen referencia cada objeto que la ve o manipula cotidianamente ya que está adaptada a su realidad o imaginación. (Aparco, Arandía, 2015). Otro sector también relevante para esto es de juego tranquilo ya que son denominados también como juegos de mesa porque si bien sabemos esto de alguna forma ayuda en el pensamiento matemático o comunicativo sea cual haya elegido y es importante que se siga la secuencia de normas establecidas. Por esta razón, dentro de este sector la maestra cumple un rol importante ya que el niño puede cambiar dentro de la hora de su juego libre por los que el desee (Gravito 2017), teniendo en cuenta que dentro de una adecuada exploración del infante se requiere contar con materiales donde el niño también los adapte a los juegos y tengan la capacidad de controlar cada una de sus emociones. Es decir, ayuda en el desarrollo tanto en el proceso metacognitivo como el de resolución.

Sector de artes plásticas, Cada uno de los niños (as) tienen la capacidad de poder dar a conocer lo que piensan o siente mediante dibujos ya que existen diversos materiales para plasmar esto como goma, colores, témperas, etc. Según Pilar Sicha Quispe, para que cada niño (a) pueda tener una adecuada percepción y sensación es importante que cada material este a su alcance ya que de esta manera dar a conocer su imaginación.

Sector de ciencias, para empezar, este sector está relacionado con los experimentos ya que de alguna manera influye positivamente en el infante porque va a tener la capacidad de poder explorar diferentes situaciones en las que también va a manipular una serie de elementos usadas en este tipo de casos como algún microscopio, plantas, lupas, etc.

El estudio se justificó por las siguientes razones:

La investigación se realizó porque es muy importante contar con un diagnóstico sobre el uso del juego libre en los sectores en escolares de tres años, porque hoy en día muchas familias poco apoyan a los hijos a practicar actividades como jugar la casita, jugar los roles, colorear o dibujar, etc., porque se ha buscado el facilismo de entregar un aparato tecnológico, el celular o prender el TV para que los menores se pongan a entretener con videojuegos o videos de YouTube u otro tipo de juego tecnológico.

La investigación se realizó para profundizar el conocimiento sobre el uso de juego libre en los sectores en escolares de tres añitos de la I.E. N°322-Barranca, es necesario contar con una información actualizada para luego sugerir acciones para que las educadoras reviertan el problema planteado en la investigación.

El beneficio social fue a favor de los escolares y educadoras, porque se determinó la frecuencia de uso de los juegos libres en los sectores en los infantes de tres años, por otro lado el Ministerio de Educación del Perú establecer recomendaciones y un tiempo de 60 minutos semanales para considerar dentro de las actividades de aprendizaje de los escolares de nivel inicial, proponiendo en el Currículo Nacional de Educación Básica, además urge a la sociedad conocer a amplitud las estrategias para ser eficientes en nuestro hacer, en esta medida el estudio es de mucha importancia para la educación de hoy en día.

Además, el aporte científico del estudio fue presentar el conocimiento actualizado sobre la frecuencia de uso del juego libre en los sectores, instrumentos validados y confiables, metodología con rigurosidad de una investigación científica y los resultados serán considerados ampliamente por investigadores como por educadores para tomar decisiones pertinentes para mejorar los aprendizajes de los escolares.

El problema del estudio fue:

En nuestra sociedad actual es frecuente observar familiar que postergan la

función educadora y recreativa, dedicando mayor tiempo al trabajo o a las redes sociales, mientras los menores de la casa se dedican a observar programas tecnológicos que hace que sean individualistas, pasivos y sedentarios en la formación de la personalidad, que se evidencia con facilidad en las aulas de aprendizaje que muchos infantes son poco hábil para practicar juegos con sus pares, compartir materiales de juego, de jugar de forma creativa con materiales de los sectores, etc. por otro lado se puede constatar que algunas veces se puede constar que los infantes son cada vez más menos con calor o espíritu humano, por lo que muchas familias están descuidando a los hijos, lo descrito en líneas arriba nos plantea el reto de realizar el estudio.

Formulación del problema de investigación

¿Cuál es el nivel de uso del juego libre en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Juego libre en sectores, al respecto el Ministerio de Educación en el Perú (2016) afirma que el juego libre es una situación agradable y cotidiano, que no es por obligación, es por placer, además consiste en que los infantes decidan que jugar, con que jugar y con quienes jugar, es decir de forma libre y por agrado.

Definición operacional, se detalla a continuación:

La variable, juego libre en los sectores se operacionaliza en cinco dimensiones: 1) sector del hogar, 2) sector de la construcción, 3) sector de dramatización y biblioteca 4) sector de ciencia y 5) sector de artes plásticas, además consta de doce indicadores e ítems tenemos 12 cada uno de ellos se medirán con las escalas: Nunca=1, A veces=2 y siempre= 3 y luego se realizará la baremación: Baja=12-19, Medio=20-27 y Alto= 28-36.

Las variables de estudio se operacionalizaron de la siguiente manera:

Tabla 1

Operacionalizar de variable: Juego libre en sectores

| Variable | Dimensión | Indicador | Ítems |
|--------------------------|---------------------------------------|---|---------|
| Juego libre en sectores. | Sector del hogar. | Tiempo. Implantación Rol cocina | 1, 2, 3 |
| | Sector de construcción | Materiales. Creaciones | 4, 5, 6 |
| | Sector de dramatización y biblioteca. | Implantación. Socialización Lectura | 7, 8 |
| | Sector de Ciencia | Implementación La indagación. | 9, 10 |
| | Sector de artes plásticas | Implementación Expresión artística. | 11, 12 |

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general es: Determinar el nivel de uso del juego libre en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

Objetivos específicos, son:

Determinar el nivel de uso del sector hogar en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

Identificar el nivel de uso del sector construcción en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

Describir el nivel de uso del Sector de dramatización y biblioteca en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

Detallar el nivel de uso del Sector de ciencia en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

Identificar el nivel de uso de artes plásticas en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.

METODOLOGÍA

El estudio fue de tipo básico porque su propósito fue profundizar la información sobre el nivel de uso del juego libres en los sectores en escolares de tres años de la I.E. N°322, al respecto Carrasco (2013), manifiesta que la investigación básica o teorica se realiza con la finalidad de producir, ampliar y profundizar nuevos conocimientos sobre algun conocimiento.

Además el diseño considerado de la investigación fue transaccional descriptivo y no experimental, al respecto Carrasco (2103) afirma que estos diseños de investigación se emplea para analizar y conocer las características, propiedades, rasgos y cualidades de un hecho o fenómeno de la realidad en un tiempo determinado, entonces en este estudio se recogió la información de la población muestral fue en un solo momento y luego se describió la frecuencia de uso del juego libre en los sectores en los escolares de tres años de la I.E. N°322, Barranca, 2019. .

El estudio tuvo el siguiente esquema de investigación, lo que se detalla a continuación:

M - O

Donde:

M: Muestra.

O: Observación.

La población considerada en esta investigación fueron los 80 escolares de tres años de la I.E. N°322, Barranca, 2019. Al respecto, Tamayo (1997) afirma que la población de un estudio científico es la totalidad de las personas a estudiar, además en las unidades se observan características comunes y también ellos dan información para el proceso de investigación.

La muestra no probabilístico intencional estuvo conformada por 30 escolares de tres años de la I.E. N°322, Barranca, 2019.

Tabla 2

Muestra del estudio

| Género | Cantidad |
|--------|----------|
| Niñas | 17 |
| Niños | 13 |
| Total | 30 |

Fuente: Nomina de matrícula 2019.

La técnica del presente estudio fue la observación al respecto Carrasco (2013) nos afirma que es un proceso con un propósito de registrar las características, propiedades y/o cualidades de los sujetos u objetos de estudio.

En el presente estudio se administró como instrumento la guía de observación, al respecto Carrasco (2013) nos afirma que es un instrumento de fácil manejo y de mucha utilidad, se utiliza para registrar información resultante del contacto directo entre el observador y la realidad investigada.

La guía de observación: Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los sectores consta de 12 ítems y abarca las 5 dimensiones de la variable, y la duración de aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada escolar.

El valor de cada escala es el siguiente:

Nunca = 1

A veces = 2

Siempre = 3

Valides, al respecto Hernández (1999) nos afirma que es el grado en que un instrumento de recolección de información mide a la variable que pretende medir, también es un mecanismo que mide lo que se refleja un dominio específico de contenido de lo que se pretende medir.

El instrumento fue validado por juicio de expertos cómo se detalla a continuación:

Mg Olga Flores Martínez con DNI N° 15859416, directora designada en la Institución Educativa Inicial N°370, UGEL N° 16-Barranca y docente universitaria.

Mg. Mery Gladiz Landauro Villanueva, con DNI 18104192, con maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Evaluación de Aprendizaje por Competencia, Docente en la I.E.I. N°554 “Virgen de Lourdes” San Borja - Lima

Dra. Tania Mirtha Condor Peralta con DNI N°41544567, Docente Asociada de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión- Huacho y docente especialista en Educación Primaria e Inicial de la UGEL N°09-Huaura.

Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines. DNI: 41912912, Docente de aula de la Institución Educativa N°21572, UGEL N°16-Barranca y docente universitaria.

Además, se aplicó el instrumento a la muestra piloto de 10 escolares de nivel inicial, se halló el Alpha de Cronbach en lo cual resultó 0,867 lo que indica hay buena fiabilidad del instrumento, es decir es confiable y aplicable.

En el análisis e interpretación, se elaboró tablas de frecuencia absoluta y porcentual, además las figuras estadísticas con sus respectivas interpretaciones que permitirá observar la distribución o comportamiento de los datos.

RESULTADOS

La investigación se denominó “Juego libre en los sectores en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°322 – Barranca, 2019” el resultado del estudio organizado en tablas y figuras por lo objetivos que a continuación se detallan:

Tabla 3

Nivel de uso del sector de hogar en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 13 | 43,3 |
| Medio | 15 | 50,0 |
| Alto | 2 | 6,7 |
| Total | 30 | 100,0 |

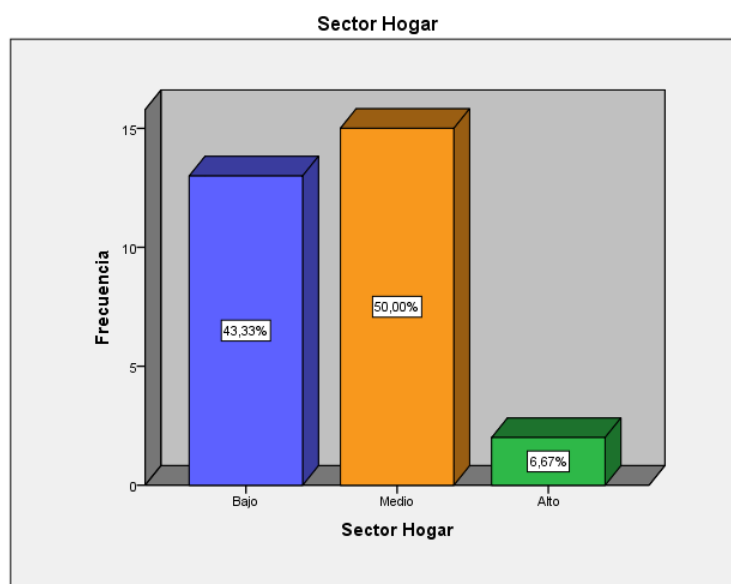


Figura 1:

Nivel de uso del sector de hogar en escolares de tres de la I.E. N°322, 2019

Sobre el nivel de uso del sector de hogar, en la tabla 3 y la figura 1, se evidencia: el 43,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo del sector de hogar, el 50,0% en nivel medio y el 6,67% en nivel alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector hogar del juego libre en sectores.

Tabla 4

Nivel de uso del sector de construcción en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 7 | 23,3 |
| Medio | 10 | 33,3 |
| Alto | 13 | 43,3 |
| Total | 30 | 100,0 |

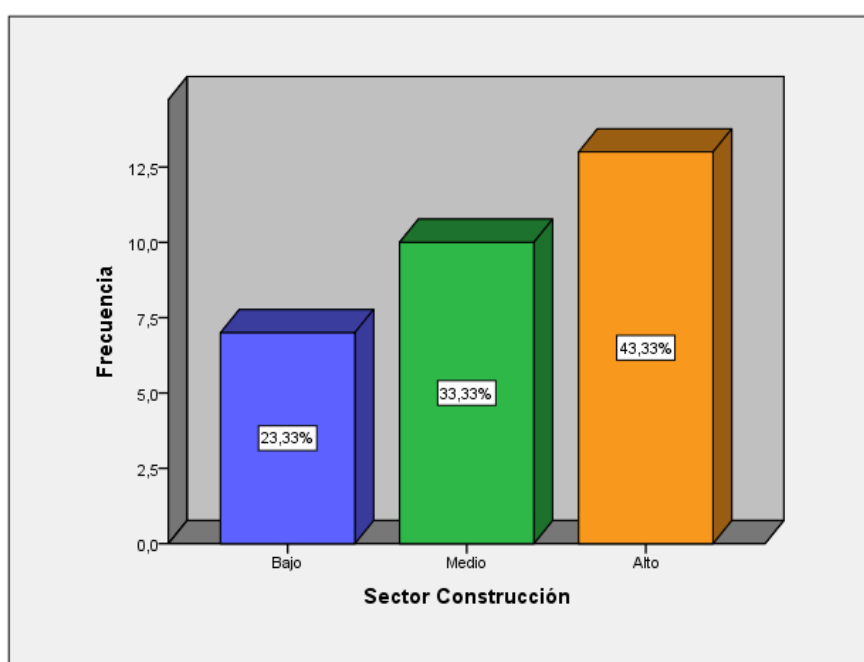


Figura 2:

Nivel de uso del sector de construcción en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

Sobre el nivel de uso del sector de construcción, en la tabla 4 y la figura 2, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 33,33% en medio y el 43,33% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en el uso del sector de construcción.

Tabla 5

Nivel de uso del sector dramatización y biblioteca en escolares de tres años de la I.E.

N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 7 | 23,3 |
| Medio | 17 | 56,7 |
| Alto | 6 | 20,0 |
| Total | 30 | 100,0 |

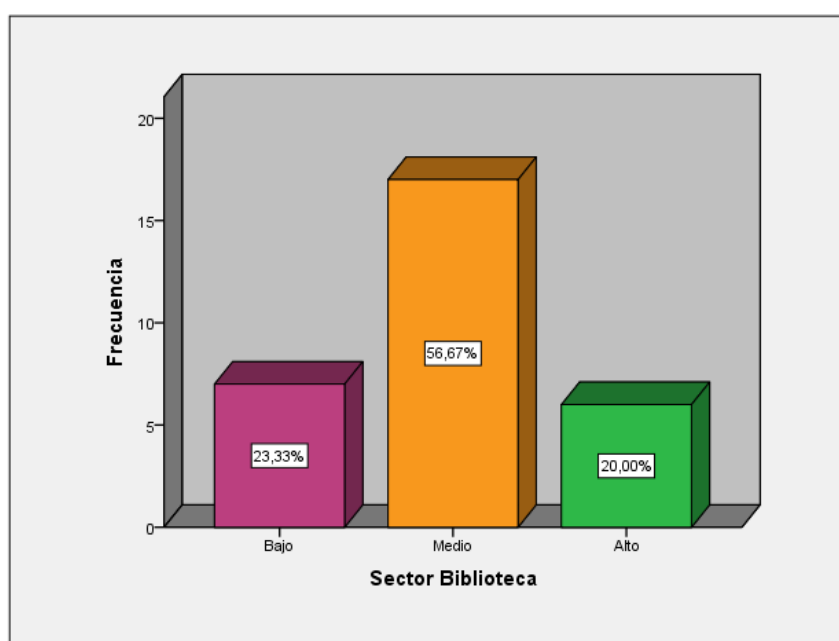


Figura 3:

Nivel de uso del sector dramatización y biblioteca en escolares de tres años de la I.E.

N°322, 2019

Sobre el nivel de uso del sector dramatización y biblioteca, en la tabla 5 y la figura 3, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 56,67% en medio y el 20,00% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector dramatización y biblioteca de juego libres en los sectores.

Tabla 6

Nivel de uso de sector ciencia en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 7 | 23,3 |
| Medio | 15 | 50,0 |
| Alto | 8 | 26,7 |
| Total | 30 | 100,0 |

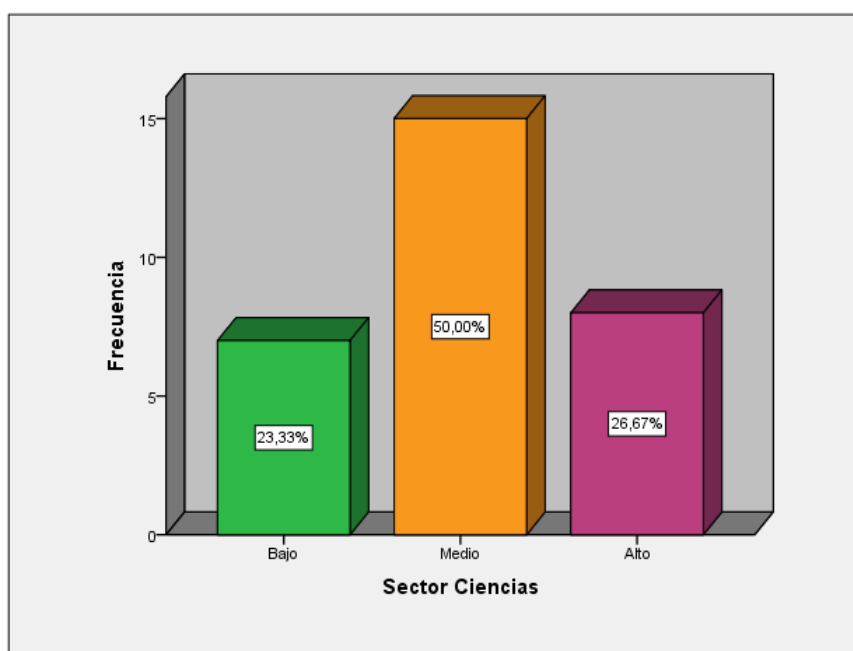


Figura 4:

Nivel de uso de sector ciencia en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

Sobre el nivel de uso de sector de ciencia, en la tabla 6 y la figura 4, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector de ciencia de juego libre en sectores.

Tabla 7

Nivel de uso del sector de artes plásticas en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 5 | 16,7 |
| Medio | 14 | 46,7 |
| Alto | 11 | 36,7 |
| Total | 30 | 100,0 |

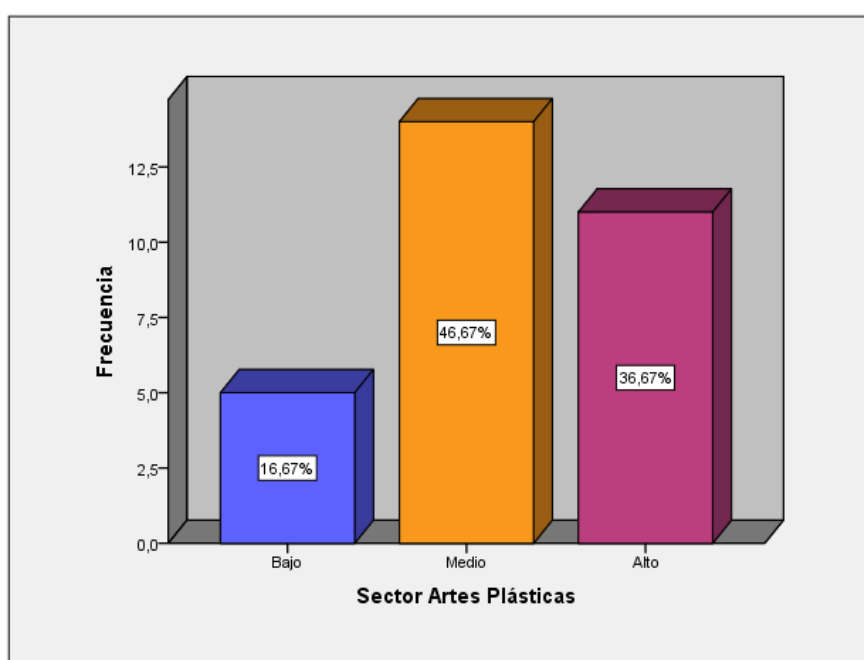


Figura 5:

Nivel de uso del sector de artes plásticas en escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

Sobre el nivel de uso del sector de artes plásticas, en la tabla 7 y la figura 5, se evidencia: el 16,67% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 46,67% en medio y el 36,67% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en uso del sector artes plásticas del juego libre en sectores.

Tabla 8

Nivel de uso de juego libre en los sectores de los escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

| Nivel | N | % |
|-------|----|-------|
| Bajo | 7 | 23,3 |
| Medio | 15 | 50,0 |
| Alto | 8 | 26,7 |
| Total | 30 | 100,0 |

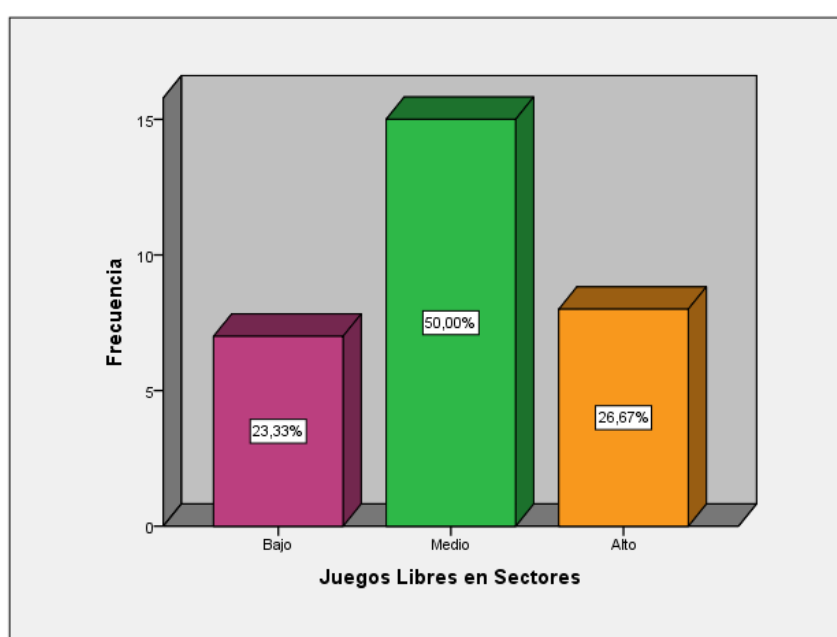


Figura 5:

Nivel de uso de juego libre en los sectores de los escolares de tres años de la I.E. N°322, 2019

Sobre el nivel de uso juego libre en sectores, en la tabla 8 y la figura 5, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del juego libre en sectores.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el estudio se logró obtener los resultados relevantes que a continuación se analiza y se discute con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes de la investigación, que a continuación se detalla:

Al determinar el nivel de uso del juego libre en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se evidencia que el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del juego libre en sectores, lo que coincide con Cañarí (2018) sobre los juegos libres concluyó que el 66,67 % lo realizan de forma deficiente; el 20,00 % de forma regular y el 13,33 % de forma eficiente, además Común y Reátegui (2020) llegó a determinar que el 86,7% de educandos siempre participan en los juegos, el 10,0 % casi siempre y el 3,3 % a veces, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del juego libre en sectores.

Al determinar el nivel de uso del sector hogar en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019 se evidencia: el 43,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo del sector de hogar, el 50,0% en nivel medio y el 6,67% en nivel alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector hogar del juego libre en sectores, lo que coincide con Vera (2017) quien concluyó que el 67,00% de infantes muestra importancia al juego, el 24,00% casi siempre colaboran en el juego, el 9,00% a veces lo realizan, además Común y Reátegui (2020) concluyó que el 86,7% de educandos siempre participan en los juegos, el 10,0 % casi siempre y el 3,3 % a veces, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector hogar del juego libre en sectores.

Al identificar el nivel de uso del sector construcción en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 33,33% en medio y el 43,33% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en el uso del sector

de construcción, lo que coincide con Vera (2018) evidenciando que el jugar que se realizaron ayudaron a los niños a expresarse y enfrentar sus sentimientos de tal manera las estrategias fueron guiadas a que la creatividad nazca de forma espontánea en los infantes, además Cañarí (2018) sobre los juegos libres concluyó que el 66,67 % lo realizan de forma deficiente; el 20,00 % de forma regular y el 13,33 % de forma eficiente, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en el uso del sector de construcción.

Al describir el nivel de uso del Sector de dramatización y biblioteca en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 56,67% en medio y el 20,00% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector dramatización y biblioteca de juego libres en los sectores, lo que coincide con Vera (2017) quien concluyó que el 67,00% de infantes muestra importancia al juego, el 24,00% casi siempre colaboran en el juego, el 9,00% a veces lo realizan, además Cañarí (2018) sobre los juegos libres concluyó que el 66,67 % lo realizan de forma deficiente; el 20,00 % de forma regular y el 13,33 % de forma eficiente, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector dramatización y biblioteca de juego libres en los sectores.

Al detallar el nivel de uso del Sector de ciencia en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se evidencia: el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto. Por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector de ciencia de juego libre en sectores, lo que coincide con Común y Reátegui (2020) concluyó que el 86,7% de educandos siempre participan en los juegos, el 10,0 % casi siempre y el 3,3 % a veces, además Vera (2017) quien concluyó que el 67,00% de infantes muestra importancia al juego, el 24,00% casi siempre colaboran en el juego, el 9,00% a veces lo realizan, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector hogar del juego libre en sectores, por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector de ciencia de juego libre en sectores.

Al identificar el nivel de uso de sector de artes plásticas en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se evidencia que el 16,67% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 46,67% en medio y el 36,67% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en uso del sector artes plásticas del juego libre en sectores, lo que coincide Vera (2017) quien concluyó que el 67,00% de infantes muestra importancia al juego, el 24,00% casi siempre colaboran en el juego, el 9,00% a veces lo realizan, además Común y Reátegui (2020) concluyó que el 86,7% de educandos siempre participan en los juegos, el 10,0 % casi siempre y el 3,3 % a veces, además Vera (2018) evidenciando que el jugar que se realizaron ayudaron a los niños a expresarse y enfrentar sus sentimientos de tal manera las estrategias fueron guiadas a que la creatividad nazca de forma espontánea en los infantes por lo tanto se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en uso del sector artes plásticas del juego libre en sectores.

CONCLUSIONES

A continuación, detallamos las conclusiones:

- Se determina el nivel de uso de los juegos libres en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se afirma que el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del juego libre en los sectores.
- Se determina el nivel de uso del sector hogar en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. Se afirma que el 43,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo del sector de hogar, el 50,0% en nivel medio y el 6,67% en nivel alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector hogar del juego libre en sectores.
- Se identifica el nivel de uso del sector construcción en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se afirma que el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 33,33% en medio y el 43,33% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en el uso del sector de construcción del juego libre en los sectores.
- Se describe el nivel de uso del sector de dramatización y biblioteca en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se afirma que el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 56,67% en medio y el 20,00% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector dramatización y biblioteca de juego libres en los sectores.
- Se detalla el nivel de uso del sector de ciencia en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se afirma que el 23,33% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 50,00% en medio y el 26,67% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio del uso del sector de ciencia de juego libre en sectores.

- Se identifica que el nivel de uso de artes plásticas en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019, se afirma que el 16,67% de infantes observados se ubican en nivel bajo, el 46,67% en medio y el 36,67% en alto, por lo tanto, se afirma que la mayoría de los escolares se encuentran en nivel medio y alto en uso del sector artes plásticas del juego libre en sectores.

RECOMENDACION

En el presente estudio, se recomienda lo siguiente:

- Se recomienda a la directora de la institución educativa a difundir los resultados del estudio con la finalidad de concientizar a la comunidad educativa para la toma de decisiones oportunas y pertinentes para la mejora de la educación de la niñez.
- Se sugiere a las instituciones educativas seguir investigando sobre el uso de los juegos libres en los sectores con el propósito de tomar las mejores decisiones sobre la educación de los infantes.
- Se recomienda a tomar los resultados del estudio como un diagnóstico para diseñar un plan de mejora del uso de los juegos libres en los sectores en los infantes.
- Se sugiere a los académicos y profesionales a continuar con el rol de investigar con la finalidad de profundizar para ampliar los conocimientos sobre el uso de los juegos de roles en los sectores en los escolares de nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aparco, R., Arandía, J. (2015). *La mejora de mi práctica pedagógica en la aplicación de la secuencia metodológica en la hora del juego libre en los sectores de la institución educativa inicial N°961. Unidocente de Auquimarca- Andahuaylas, 2014.* (tesis de pregrado). Apurímac: Universidad Nacional de San Agustín. Perú.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Pearson .Educación de .México.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2015). *Creatividad y. Aprendizaje-. El Juego Como. Herramienta Pedagógica. Madrid. .Narcea, S.A.* [.http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf)
- Cañari, M. (2018). *“El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno.* Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro. Perú.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Común, S. y Reátegui, M. (2020) *“El Juego Libre En Los Sectores Y El Desarrollo De La Creatividad En Los Niños De 05 Años En La I E.I. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019”*. Universidad Nacional De Ucayali -Pucallpa-Perú.
- Cuba, N. & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.* Universidad Nacional de Educación. Lima -Perú
- Gallardo, P. y. Fernández, J. (2015). *El juego como recurso didáctico en educación. física.* Sevilla. <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>.

- Garavito, C. (2017). *¿Es la educación un mecanismo de salida hacia mejores ocupaciones para las trabajadoras del hogar?* Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima-Perú.
- Hernández. S. (1999). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México
- Londoño, Y., Pérez, S., Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de 5 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy*. Universidad San Tomas Cau-Sincelejo-2018
- Lobatón, R. (2018). *Juego Libre En Los Sectores Para Desarrollar La Creatividad En Estudiantes De La Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Del Distrito De Río Tambo-2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Satipo-Perú
- Ministerio de Educación del Perú (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años*. Lima: Perú.
- Ministerio de Educación (2016). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete. Lima - Perú
- Tamayo (1997). *El Proceso de la Investigación científica*. México: Limusa S.A
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 – 2017*. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador.
- Vera, Y. (2018) *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial El Clavelito*. Universidad politécnica Salesiana. Cuenca- Ecuador.

ANEXOS

Guía de observación Juegos libres en los sectores

Niño (a): _____

Indicaciones: Estimado (a) aplicador del presente instrumento, por favor Observar y registrar marcando con un aspa (X) sobre el desarrollo de los juegos libre en los niños de tres años.

| Dimensión | Ítems | Nunca | A veces | Siempre |
|---------------------------------------|---|-------|---------|---------|
| Sector del hogar. | 1. Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores. | | | |
| | 2. Se cuenta con un sector de cocina implementado. | | | |
| | 3. Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina. | | | |
| Sector de construcción | 4. Existe un ambiente adecuado para sector de construcción | | | |
| | 5. El sector de construcción está bien implementado. | | | |
| | 6. Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción. | | | |
| Sector de dramatización y biblioteca. | 7. El sector dramatización está bien implantado. | | | |
| | 8. En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre. | | | |
| Sector de Ciencia | 9. El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación. | | | |
| | 10. El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad. | | | |
| Sector de artes plásticas | 11. El sector de artes plásticas está bien implementado. | | | |
| | 12. El niño expresa su creatividad y su lenguaje artístico. | | | |
| Sub total | | | | |
| Total | | | | |

Baremo:

Juegos libres en los sectores.

| Niveles | Intervalo |
|----------------|------------------|
| Bajo | 12 a 19 |
| Medio | 20 a 27 |
| Alto | 28 a 36 |

| NIVEL | PUNTAJE |
|--------------|----------------|
| | |

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

| Guía de observación de los niños de tres años en Institución Educativa N°322-Barranca, 2019 | |
|--|--|
| Nombre: | Guía de observación: Juegos libres en los sectores |
| Autor: | Sánchez Brioso, Nila Zulema |
| Año de Elaboración | 2019 |
| Administración | Niños de 3 años |
| Duración | 15 minutos aproximadamente. |
| Áreas que evalúan los reactivos. | Referencial y criterial. |
| Aplicación | Individual |
| Grado de aplicación | Niños de Educación Inicial |
| Validez | Por expertos |
| Calificación | Uso Ordinal: - 1: Nunca - 2: A veces - 3: Siempre |

Fiabilidad

Juegos libres en sectores

Tabla

Alfa de Cronbach

| Estadísticas de fiabilidad | |
|-----------------------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach | N de elementos |
| ,867 | 12 |

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Olga Flores Martínez

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Inicial y Magister en Pedagogía.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** directora de la I.E. Inicial N° 370-UGEL 16-BARRANCA y Docente Universitario.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ITEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|--------------------------|--------------------------------------|---|---|---------------------------|----|----------------------------------|----|--------------------------------------|----|--------------------------------------|----|---------|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| Juego libre en sectores. | Sector del hogar | Tiempo. Implantación Rol cocina | Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Se cuenta con un sector de cocina implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de construcción | Materiales. Creaciones | Existe un ambiente adecuado para sector de construcción | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de construcción está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de dramatización y biblioteca | Implantación. Socialización Lectura | Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción. | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | | | El sector dramatización está bien implantado. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de Ciencia | Implementación La indagación. | En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de artes plásticas | Implementación Expresión artística. | El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de artes plásticas está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 12 de setiembre del 2019



Mg. Olga Flores Martínez
DNI: 41544567

DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mery Gladiz Landauro Villanueva

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg. Ciencias de la Educación – **Mención:** Evaluación de Aprendizaje por competencias.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** IEI N° 554 “Virgen de Lourdes” San Borja - Lima

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|--------------------------|------------------------|---------------------------------------|---|---------------------------|----|----------------------------------|----|--------------------------------------|----|--------------------------------------|----|---------|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| Juego libre en sectores. | Sector del hogar | Tiempo. Implantación Rol cocina | Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Se cuenta con un sector de cocina implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de construcción | Materiales. Creaciones | Existe un ambiente adecuado para sector de construcción | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de construcción está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Implantación. Socialización | Realiza construcciones creativos y orinales con | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------------------|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | Sector de dramatización y biblioteca | Lectura | los materiales de construcción. | | | | | | | | | |
| | | | El sector dramatización está bien implantado. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de Ciencia | Implementación La indagación. | En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de artes plásticas | Implementación Expresión artística. | El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de artes plásticas está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 12 de setiembre del 2019



Mery Gladiz Landauro Villanueva
DNI 18104192

DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: DRA. TANIA CONDOR PERALTA

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Licenciada en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje y Magister en docencia universitaria e investigación Superior.

4. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente Universitario, especialista en educación Primaria e Inicial.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | OBSERV. | | |
|--------------------------|--------------------------------------|---|---|---------------------------|----|----------------------------------|----|--------------------------------------|----|---------|--------------------------------------|----|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | | Tiene coherencia con los indicadores | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | | Sí | No |
| Juego libre en sectores. | Sector del hogar | Tiempo. Implantación Rol cocina | Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Se cuenta con un sector de cocina implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de construcción | Materiales. Creaciones | Existe un ambiente adecuado para sector de construcción | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de construcción está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de dramatización y biblioteca | Implantación. Socialización Lectura | Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector dramatización está bien implantado. | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | Sector de Ciencia | Implementación La indagación. | En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sector de artes plásticas | Implementación Expresión artística. | El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad. | X | | X | | X | | X | | |
| | | | El sector de artes plásticas está bien implementado. | X | | X | | X | | X | | |

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 12 de setiembre del 2019



Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo
DNI: 41544567

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: Juego libre en los sectores en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°322 – Barranca, 2019

| PROBLEMA | OBJETIVO | VARIABLES |
|---|--|--|
| <p>¿Cuál es el nivel de uso del juego libre en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019?</p> | <p>Objetivo general. Determinar el nivel de uso del juego libre en los sectores en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de uso del sector hogar en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. - Identificar el nivel de uso del sector construcción en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. - Describir el nivel de uso del Sector de dramatización y biblioteca en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. - Detallar el nivel de uso del Sector de ciencia en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. - Identificar el nivel de uso de artes plásticas en escolares de 3 años de la I.E. N°322 – Barranca, 2019. | <p>variable 1:</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sector del hogar. - Sector de construcción - Sector de dramatización y biblioteca. - Sector de Ciencia - Sector de artes plásticas |

MATRIZ METODOLÓGICA

| TIPO, ENFOQUE Y DISEÑO | POBLACIÓN Y MUESTRA | TECNICAS E INSTRUMENTOS | TRATAMIENTO ESTADISTICO. |
|--|---|--|---|
| <p>Tipo: Básico.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Diseño: Transaccional descriptivo y no experimental.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">M - O</div> <p>Donde: M: Muestra. O: Observación.</p> | <p>La población estuvo conformada por 80 escolares de tres años de Educación Inicial.</p> <p>Muestra, estuvo conformado por 30 escolares de tres años de la I.E N°322, Barranca</p> <p>Muestreo: no probabilístico, intencional.</p> | <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación: Uso de juegos libres en los sectores</p> | <p>Estadística descriptiva Tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual.</p> |

Base de datos

| Variable: Juegos libres en los sectores | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------|---|---|--------------|---|---|-------------------|---|---|----------|----|---|----------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | Sector Hogar | | | Sector Hogar | | | Utilización bibli | | | Ciencias | | | Artes plástica | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 9 | 10 | | 11 | 12 | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 20 |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 18 |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 22 |
| 4 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 20 |
| 5 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 23 |
| 6 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 20 |
| 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 21 |
| 8 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 16 |
| 9 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 21 |
| 10 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 20 |
| 11 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 6 | 3 | 25 |
| 12 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 13 |
| 13 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 25 |
| 14 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 20 |
| 15 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 22 |
| 16 | 3 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 30 |
| 17 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 6 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 21 |
| 18 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 19 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 28 |
| 20 | 3 | 2 | 3 | 8 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 21 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 18 |
| 22 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 22 |
| 23 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 24 | 3 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 5 | | 3 | 2 | 5 | | 3 | 2 | 5 | | 30 |
| 25 | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 16 |
| 26 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 20 |
| 27 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 21 |
| 28 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 29 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 19 |
| 30 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 20 |