

**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**

**Facultad de Derecho y Ciencias Políticas**

**Escuela Profesional de Educación**



**TESIS**

**JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE  
HUARANGAL - LURIN, 2022**

Para optar	:	El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Autor	:	Bach. Huapaya Alfaro Erika Margot Bach. Poma Sotelo Jennyfer Marisabel
Asesor	:	Mg. Mantari Mincami Lizet Doriela
Línea de investigación institucional	:	Desarrollo Humano y Derechos
Área de investigación institucional	:	Ciencia Social
Fecha de inicio y de culminación	:	21-06-2022 a 21-06-2023

HUANCAYO – PERÚ

2023

## **HOJA DE DOCENTES REVISORES**

**DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO**

Decano de la Facultad de Derecho

**MG. GUTIERREZ RAMOS GLADYS TISBE**

Docente Revisor Titular 1

**MG. Elsa Marleni Egoavil Victoria**

Docente Revisor Titular 2

**MG. POMA REYES GABRIELA**

Docente Revisor Titular 3

**DEDICATORIA:**

A mi mayor motor y motivo: mi hija. Gracias a ella sigo adelante y en continua mejora.

Erika Huapaya

A mi madre, por ser mi apoyo. A mi esposo, por ser mi cómplice en todo momento y a los amores de mi vida: mis hijas. Son mi motivo de superación.

Jennyfer Poma

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por darnos las fuerzas para seguir adelante con nuestras metas y sueños profesionales, a la Universidad Peruana Los Andes por darnos las herramientas necesarias para convertirnos en profesionales y en especial a nuestras familias por ser nuestro motivo de superación.

Las autoras.



**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
 FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS  
 DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



## **CONSTANCIA**

TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN POR EL SOFTWARE DE PREVENCIÓN DE PLAGIO  
 TURNITIN

El Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, hace constar por la presente, que el informe final de tesis titulado:

**"JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE HUARANGAL - LURIN, 2022."**

**AUTOR (es)** : **ERIKA MARGOT HUAPAYA ALFARO**  
**JENNYFER MARISABEL POMA SOTELO**  
**ESCUELA PROFESIONAL** : **EDUCACIÓN**  
**FACULTAD** : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**  
**ASESOR (A)** : **MG. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI**

Que fue presentado con fecha: 18/04/2023 y después de realizado el análisis correspondiente en el software de prevención de plagio Turnitin con fecha: 24/04/2023; con la siguiente configuración del Software de prevención de plagio Turnitin:

- Excluye bibliografía.
- Excluye citas.
- Excluye cadenas menores a 20 palabras
- Otro criterio (especificar)

Dicho documento presenta un porcentaje de similitud de **24 %**

*En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecido en el artículo N° 11 del Reglamento de uso de software de prevención del plagio, el cual indica que no se debe superar el 30%. Se declara que el trabajo de investigación: Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.*

Se otorga la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines convenientes.

Huancayo, 26 de abril del 2023.

**Dr. Oscar Lucio Ninamango Solis**  
**DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**  
**DE LA FACULTAD DE DERECHO Y CC.PP.**

## CONTENIDO

<b>HOJA DE DOCENTES REVISORES .....</b>	<b>ii</b>
<b>DEDICATORIA: .....</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>CONTENIDO .....</b>	<b>vi</b>
<b>CONTENIDO DE TABLAS .....</b>	<b>ix</b>
<b>CONTENIDO DE FIGURAS .....</b>	<b>x</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>16</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1 Descripción de la realidad problemática: .....</b>	<b>16</b>
<b>1.2 Delimitación del problema: .....</b>	<b>21</b>
<b>1.2.1 Delimitación espacial .....</b>	<b>21</b>
<b>1.2.2 Delimitación temporal .....</b>	<b>22</b>
<b>1.2.3 Delimitación conceptual.....</b>	<b>22</b>
<b>1.3 Formulación del problema. ....</b>	<b>22</b>
<b>1.3.1 Problema general .....</b>	<b>22</b>
<b>1.3.2 Problemas específicos .....</b>	<b>22</b>
<b>1.4 Justificación .....</b>	<b>23</b>
<b>1.4.1 Justificación Social.....</b>	<b>23</b>
<b>1.4.2 Justificación Teórica .....</b>	<b>23</b>
<b>1.4.3 Justificación Metodológica .....</b>	<b>25</b>
<b>1.5 Objetivos de la investigación .....</b>	<b>25</b>
<b>1.5.1 Objetivo General.....</b>	<b>25</b>
<b>1.5.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>27</b>

<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	27
<b>2.1 Antecedentes</b> .....	27
<b>2.1.1 Antecedentes Nacionales</b> .....	27
<b>2.1.2 Antecedentes Internacionales</b> .....	29
<b>2.2 Bases teóricas o científicas</b> .....	32
<b>2.2.1 Bases científicas</b> .....	32
<b>2.2.2 Bases teóricas</b> .....	36
<b>2.3 Marco conceptual</b> .....	52
<b>HIPÓTESIS</b> .....	56
<b>3.1 Hipótesis general</b> .....	56
<b>3.2 Hipótesis Específicas</b> .....	56
<b>3.3 Variables</b> .....	57
<b>3.3.1 Variable 1: Juego libre en sectores</b> .....	57
<b>3.3.2 Variable 2: Aprendizaje significativo</b> .....	57
<b>3.3.3 Operacionalización de variables</b> .....	58
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	60
<b>METODOLOGÍA</b> .....	60
<b>4.1 Método de investigación</b> .....	60
<b>4.2 Tipo de investigación</b> .....	62
<b>4.3 Nivel de investigación</b> .....	62
<b>4.4 Diseño de investigación</b> .....	63
<b>4.5 Población y muestra</b> .....	64
<b>4.5.1 Población</b> .....	64
<b>4.5.2 Muestra</b> .....	64
<b>4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	65
<b>4.6.1 Técnicas</b> .....	65
<b>4.6.2 Instrumentos</b> .....	66
<b>4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de datos</b> .....	68
<b>4.8 Aspectos éticos de la investigación</b> .....	73
<b>CAPÍTULO V</b> .....	75
<b>RESULTADOS</b> .....	75
<b>5.1 Descripción de resultados</b> .....	75
<b>5.2 Contrastación de hipótesis</b> .....	81

<b>5.3</b>	<b>Discusión de resultados.....</b>	<b>87</b>
	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>92</b>
	<b>RECOMEDACIONES.....</b>	<b>94</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>96</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>101</b>
	<b>Anexo 1:</b> Matriz de consistencia.....	<b>101</b>
	<b>Anexo 2:</b> Matriz de operacionalización de variables.....	<b>102</b>
	<b>Anexo 6:</b> Instrumento de recolección de datos.....	<b>107</b>
	<b>Anexo 7:</b> Validación de expertos con respecto al instrumento.....	<b>111</b>
	<b>Anexo 6:</b> Solicitud dirigida a la entidad donde se recolectó los datos.....	<b>125</b>
	<b>Anexo 7:</b> Documento de aceptación por parte de la entidad donde recolectará los datos....	<b>126</b>
	<b>Anexo 8:</b> Consentimiento o asentimiento informado.....	<b>127</b>
	<b>Anexo 9:</b> Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se recolectó los datos.....	<b>128</b>
	<b>Anexo 10:</b> Declaración de autoría.....	<b>129</b>
	<b>Anexo 11:</b> Base de datos recolectados.....	<b>130</b>
	<b>Anexo 12:</b> Fotografías.....	<b>132</b>

**CONTENIDO DE TABLAS**

<b>Tabla 1</b> Intervención.....	17
<b>Tabla 2</b> Aprendizaje .....	17
<b>Tabla 3</b> Nivel de validez del cuestionario, según el juicio de expertos .....	69
<b>Tabla 4</b> Valores de los niveles de validez.....	69
<b>Tabla 5</b> Nivel de validez del cuestionario, según el juicio de expertos .....	69
<b>Tabla 6</b> Valores de los niveles de validez .....	70
<b>Tabla 7</b> Resumen del procesamiento de los casos del Juego libre en sectores.....	71
<b>Tabla 8</b> Estadísticas de total de elemento.....	71
<b>Tabla 9</b> Resumen del procesamiento de los casos del Aprendizaje significativo.....	72
<b>Tabla 10</b> Estadísticas de total de elemento.....	72
<b>Tabla 11</b> Distribución de la variable Juego libre en sectores .....	75
<b>Tabla 12.</b> Distribución de las dimensiones de la variable Juego libre en sectores .....	77
<b>Tabla 13</b> Distribución de la variable Aprendizaje significativo .....	78
<b>Tabla 14</b> Distribución de las dimensiones de la variable Aprendizaje significativo .....	79
<b>Tabla 15</b> Correlación entre las variables. ....	81
<b>Tabla 16</b> Correlación entre la variable y la dimensión 1 .....	82
<b>Tabla 17</b> Correlación entre la variable y la dimensión 2.....	83
<b>Tabla 18</b> Correlación entre la variable y la dimensión 3.....	85
<b>Tabla 19</b> Correlación entre la variable y la dimensión 4.....	86

**CONTENIDO DE FIGURAS**

<b>Figura 1</b> Evolución del juego simbólico .....	40
<b>Figura 2</b> Momentos de espacios de representación.....	43
<b>Figura 3</b> Distribución de la variable Juego libre en sectores.....	76
<b>Figura 4</b> Distribución de las dimensiones de la variable Juego libre en sectores.....	77
<b>Figura 5</b> Distribución de la variable Aprendizaje significativo.....	79
<b>Figura 6</b> Distribución de las dimensiones de la variable Aprendizaje significativo.....	80

## RESUMEN

La siguiente investigación “El juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022” tiene como problema general ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I Santo Domingo de Huarangal- Lurin.2022. El objetivo general del estudio fue valorar la relación entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología para probar la hipótesis tuvo discusión en los niveles de investigación descriptiva correlacional y enfoque cuantitativo. La muestra establecida, fue calculada a través de un muestreo no probabilístico (azar), disponiendo mecanismos equivalentes de análisis en 28 niños de 4 años. Se utilizaron listas de cotejo como instrumentos. La validación de los instrumentos se estableció por medio de la valoración de expertos y su fiabilidad se determinó mediante el KR20. Los resultados indicarán si existe o no una relación positiva entre las variables investigadas. La asociación entre los juegos libres en los sectores y el aprendizaje significativo podrá establecerse mediante la investigación, comparación y descripción de los factores. La información de carácter estadística procesada en la presente, serán materia de pronóstico y evidencia empírica que permitan respaldar los objetivos propuestos. Se llegó a la conclusión que el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo ayuda a los niños a desarrollar diferentes tipos de habilidades y destrezas, por tal motivo recomendamos a las futuras investigaciones indagar en el tema para beneficio de los niños.

**Palabras Clave:** Juegos, libres, sectores, aprendizaje, significativo.

## ABSTRACT

The next investigation "Free play **insectors** and meaningful learning in I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022" The general objective of the study was to assess the relationship between free play insectors and meaningful learning in 4-year-old children of the initial level. The methodology to test the hypothesis is discussed at the levels of descriptive correlational research and quantitative approach. The established sample was calculated through a non-probabilistic sampling (random), disposition in equivalent mechanisms of analysis to 28 infants of 4 years. Questionnaires were used as instruments. The validation of the instruments was established by means of expert assessment, and their reliability was determined by means of the KR20. The results will indicate whether there is appositive relationship between the variables investigated. The association between free play in the sectors and meaningful learning can be established by investigating, comparing, and describing the factors. The statistical information processed in the present study will be used for prognosis and empirical evidence to support the proposed objectives. It was concluded that free play in sectors and meaningful learning helps children to develop different types of abilities and skills, for this reason we recommend future research to investigate the subject for the benefit of children.

**Keywords:** Games, free, sectors, learning, meaningful

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad los juegos libres en sectores pertenecen al impulso integral de los niños del nivel inicial. Les permite desarrollar habilidades y destrezas basado en el juego a través de experiencias nuevas en diferentes sectores, logrando su desarrollo en aspectos cognitivos y de actitudes de tipo social, con respeto, creatividad, pensamientos críticos, entre otros. En este sentido, buscamos formar niños capaces, competentes y líderes del mañana.

Como futuras docentes buscamos que nuestros niños logren efectuar acciones con un gran nivel de eficiencia e independencia, también que puedan desarrollar sus valores, capacidades, actitudes y responsabilidades a lo largo de su vida cotidiana. Por lo tanto, creemos que el juego autónomo en sectores los respaldará en adquirir más confianza para un buen aprendizaje significativo y vivencial.

Por otra parte, el ente ministerial a cargo de la cartera educativa, plantea desde el año 2009 el juego autónomo por sectores como una zona donde los infantes puedan socializar con libertad y espontaneidad con diferentes elementos que se encuentran en los sectores para que el estudiante interactúe de acuerdo a su interés, desarrollando sus habilidades comunicativas mediante el juego libre. MINEDU (2018) Todo esto conllevó a preparar la investigación: *“Juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal –Lurin, 2022”* con la intención de contribuir a las investigaciones en el campo educativo. Es por eso, que utilizamos el método hipotético- deductivo, teniendo como objetivo

principal establecer la relación que existe entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal, Lurin-2022.

Este trabajo se divide en 5 capítulos:

El Capítulo I, muestra el planteamiento problemático en cuanto a las variables de estudio, formulación del problema, objetivos y justificación.

El Capítulo II, muestra y desenvuelve el marco teórico, formado por los antecedentes, bases teóricas y terminología básica.

El Capítulo III, contrasta los planteamientos de hipótesis (General – Específico), las variables y la matriz de operacionalización de estas últimas.

El Capítulo IV, desarrolla el corpus metodológico, enfoque, tipo, diseño, método, población, muestra, técnica, instrumentos y aspectos éticos.

El Capítulo V, registra la descripción de los resultados y la prueba de hipótesis.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 Descripción de la realidad problemática:**

La Hora del Juego Libre en los Sectores se ejecuta cada día dentro de la labor escolar, además de serpreciada con gran importancia para incentivar el progreso infantil y el logro de capacidades. Contiene ciertas características tales como: una durabilidad promedio de 60 minutos todos los días, incluye la participación de los niños, no se considera una actividad de espera (Ministerio de Educación [MINEDU], 2018).

**Tabla 1**  
*Intervención*

Diálogo entre adulto y niños	Intervención que amplía la imaginación y creatividad de los niños y niñas
Adulto: ¿Qué tal, cómo les va? ¿A qué están jugando?	Pregunta abierta.
Niños: A la cocinita.	Nombran de manera general el juego.
Adulto: Hum, ¡qué rico huele...!	El adulto entra en el juego imaginativo y valora positivamente la acción del juego.
¿Qué están preparando?	La siguiente pregunta profundiza y se interesa por detallar más el juego.
Niños: (Pensativos, algunos sonríen) Niña 1: ¡Arroz con pollo! Niño 2: ¡Y ensalada!	Los niños han sido provocados a ampliar su imaginación.
Adulto: ¡Qué rico, mi plato preferido!	El adulto valora la respuesta y responde siempre desde el espacio imaginario del juego.
¿Y de postre, prepararán algo?, ¿qué ingredientes van a usar?...	Las siguientes preguntas seguirán invitando a los niños a imaginar más, y así a ampliar y enriquecer su juego.

**Fuente:** MINEDU, 2018

Respecto a los aprendizajes, son diferentes ya que existe relación entre compañeros y pueden compartir, escuchar, hacer turnos, entre otros. También se consideran nuevos léxicos y maneras de dicción, así como la inclusión de sentimientos que ocurrieron dentro del juego.

**Tabla 2**  
*Aprendizaje*

Posibles respuestas del niño	Aprendizaje
"Hice una torre muy alta y no se me cayó."	Aprendimos a colocar bases sólidas para sostener una torre alta.
"Le presté la muñeca a Liset para que no lllore."	Aprendimos a mejorar la relación con los amigos.
"Pedí y me dejaron ser la mamá."	Aprendimos a convivir con los demás.

**Fuente:** MINEDU, 2018

Finlandia es considerado uno de los países con mejor educación en el mundo. En su educación preescolar, estimula las destrezas, habilidades y cognición de los niños, utilizando

el juego como una forma atractiva de aprender todos los días. Según Hernández (2010), el objetivo básico de las escuelas finlandesas es permitir que los niños aprendan de acuerdo con su edad, para que el aprendizaje sea significativo.

En este proceso de observación realizado a diferentes escuelas internacionales, se ha podido comprobar que al impartir las clases a los niños en el rango de edad de 3-4 años, es primordial utilizar el material concreto para ayudar a que el aprendizaje se convierta en un aprendizaje significativo y recuperar los conocimientos previos con los que cuenta cada ser humano desde que nace.

Los sectores de juegos son zonas realizadas por los instructivos para un incremento gradual del aprendizaje de los infantes de 4 a 5 años. Este procedimiento induce al niño a cautivarse de forma entretenida sobre las instrucciones impartidas, donde la docente hace uso de los caudales pedagógicos para desplegar sus habilidades y engrandecer sus instrucciones con prácticas vivenciales.

En OREAL-UNESCO Santiago (2019), se viene desplegando un plan donde se considera a las unidades familiares y en la educación de sus hijos, teniendo como objetivo lograr que se separe el juego de la primera infancia y que los padres de familia entiendan la prelación de que los niños pequeños desarrollen sus relaciones sociales con confianza y empatía.

MINEDU (2018), muestra que el juego libre en sectores florece como un comportamiento espontáneo que le sucede al niño desde temprana edad y lo envuelve en su mundo, fomentando reacciones positivas con respuestas agradables las cuales les permiten

divertirse y aprender. Este es un momento de enseñanza, un proceso que involucra la contingencia de desenvolver el juego en diferentes áreas, donde los niños pueden participar e interactuar con los demás.

Es importante el uso de herramientas para un aprendizaje en base a juegos que despierten su interés, sin embargo, muchos padres no encuentran la relación entre jugar y aprender, porque creen que sus hijos no están aprendiendo adecuadamente, lo que motiva una crítica al método de enseñanza de los docentes, sin entender que sus hijos están alcanzando mejor nivel de entendimiento y comprensión en sus estudios.

Nuestro objetivo como docentes es lograr que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo durante las clases. Con el fin de hacer comprensible para los niños cada sesión de aprendizaje, los maestros tienen la misión de reforzar cada tema haciendo uso de estrategias y material didáctico.

Durante las entrevistas a los docentes del nivel preescolar se pudo llegar a la conclusión de que el juego influye positivamente y resulta esencial para la educación de los infantes, ya que se les educa para la vida usando como metodología el aprendizaje significativo llevado a cabo por medio de ellos mismos.

Igualmente, las nuevas tendencias educativas han creado una propuesta escolar orientada a verlas como academias desde la etapa preescolar en donde se desarrollan competencias según las demandas del mercado, tales como colegios matemáticos, bilingües, entre otros, creando en los padres de familia un mal concepto de la educación que optan por matricular a sus hijos en dichos colegios. Por tal motivo, los padres de familia saturan a los

niños de cursos, pensando que así serán más inteligentes, dejando de lado el aprendizaje tradicional y orientándolos al memorismo y no al aprendizaje significativo.

Consecuentemente, es importante considerar la estimulación en los niños de la primera infancia, ya que esta constituye el pilar esencial de los estudiantes para desarrollar todas las competencias, habilidades sociales y físicas que le permitirán alcanzar un progreso exhaustivo de la personalidad adulta y próxima profesional por localizarse, según Piaget, en el estado preoperacional. El desarrollo del juego en la etapa temprana preescolar será la táctica más adecuada y real que los educandos pueden emplear para lograr que nuestros niños logren desarrollar todas las capacidades deseadas. Jugar favorece al desarrollo cognitivo de los niños, regula su conducta, alimenta su creatividad, imaginación y socialización (Vygotsky ,1933).

En la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, UGEL 01, en el aula de 4 años, los niños cuentan con un horario de actividades con 40 minutos de juego libre que les permite desarrollar y mejorar sus habilidades de interacción social, intelectual y vivencial bajo la supervisión del docente a cargo.

La Institución Educativa no cuenta con los sectores implementados ya que presentan carencias de materiales lúdicos y concretos para que los niños puedan jugar libremente. Asimismo, es necesaria la intervención del estado para mejorar la infraestructura y así poder implementar áreas con materiales para que los niños puedan experimentar con los juegos y así descubrir, explorar y crear su propio aprendizaje mediante su propio interés, basado en un aprendizaje significativo.

Lamentablemente, la falta de conocimiento de algunos padres de familia relacionado a la enseñanza a través del juego libre en áreas preparadas los lleva a pensar que sus hijos solo están asistiendo al colegio a jugar, mas no a aprender. Es por esto, que los docentes informan a los padres sobre la educación que vienen recibiendo sus hijos y los grandes logros que pueden alcanzar con esta metodología. Además, al contar con diferentes espacios donde los niños, pueden desplazarse con libertad intercambiando roles entre ellos desde temprana edad, les permite explotar y desarrollar su autonomía e imaginación.

En este sentido, los docentes registran el proceso que secuencian las acciones de los niños y el empleo del material que usarán en cada sector para que el momento sea atractivo para ellos, limitándose solo a observar para que los pequeños manifiesten sus emociones, se sientan libres y socialicen mejor entre ellos.

Nuestro proyecto, tiene como objetivo darle una mejora a la calidad educativa a través del aprendizaje significativo, mediante el empleo de los juegos libres con la finalidad que los niños exploren de manera más vivencial y significativa en la primera etapa de su aprendizaje, de tal forma que sus conocimientos se vean reflejados fuera y dentro del aula estimulando el razonamiento antes que el adiestramiento.

## **1.2 Delimitación del problema:**

### **1.2.1 Delimitación espacial**

Se efectuará en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal ubicado en Lurin, Ugel 01. (zona rural).

### **1.2.2 Delimitación temporal**

Fue ejecutada durante el año 2022, de acuerdo con el cronograma de actividades formulado.

### **1.2.3 Delimitación conceptual**

Saber la forma en la que influye el juego libre en niños de 4 años para el progreso y mejora conductual en la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal ubicado Lima- Lurin en una zona rural de dicho distrito. Esta metodología es empleada para poder brindar a sus estudiantes una educación significativa y de calidad a través del juego.

## **1.3 Formulación del problema**

### **1.3.1 Problema general**

¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?

### **1.3.2 Problemas específicos**

- ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?
- ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?

- ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?
- ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?

## **1.4 Justificación**

### **1.4.1 Justificación Social**

Este estudio brindará información adecuada a los padres de familia para que puedan tener mayor conocimiento sobre el aprendizaje basado en el juego y a los futuros docentes para que pueda servirles como guía y se empapen en el tema del juego libre en la educación inicial; esta metodología busca lograr que los niños interioricen, experimenten y sobre todo que sean independientes, capaces de enfrentar nuevos retos en su vida cotidiana. Asimismo, se busca fortalecer las capacidades y competencias de las diferentes áreas curriculares, importantes en la calidad educativa de los niños convirtiéndose en la base para futuros aprendizajes. Finalmente, esta metodología favorecerá a los docentes, puesto que son ellos los mediadores del conocimiento y a través de sus experiencias y observación de la evolución de sus alumnos, guiarán su aprendizaje permitiéndoles ser los protagonistas de su vida.

### **1.4.2 Justificación Teórica**

Este proyecto se basa en las variables: Juego libre en sectores, que señala los distintos puntos en los cuales los niños se desenvuelven a la hora del juego con autonomía, creatividad y socialización; en el aprendizaje significativo, el cual permite a los niños la construcción de su propio aprendizaje, basado en el interés de estos, partiendo de la interacción vivencial y

experimental, a través de diferentes situaciones cotidianas; así como el trabajo con diferentes materiales que reforzarán con seguridad dicho aprendizaje; para ello, se tomará como referencia lo señalado por:

Ausubel (1963) sostiene que “El aprendizaje significativo es el componente humano preferido con el que se obtiene y acumula el enorme conjunto de opiniones e información que contiene una variada materia de conocimiento” (pág.58). Es decir, este tipo de aprendizaje permite al niño usar conocimientos previos a crear un nuevo aprendizaje.

Según el MINEDU (2010) explica que es “un punto clave de la jornada diaria en la que es viable optimizar el juego simbólico”, realizando referencia al lapso en que se desarrolla el juego independiente (pág.25).

Con el correr de los años, la enseñanza a través del juego en distintos sectores ha ido tomando mayor importancia en el perfeccionamiento del amaestramiento de infantes, debido a que ayuda en la socialización con estudiantes de su entorno, desarrollando sus habilidades críticas y experimentando con el cambio de roles para una enseñanza significativa y vivencial basada en la interacción entre ellos; puesto que aprenden a respetar sus propias normas eligiendo a sus integrantes y roles.

Finalmente, se afianzó las capacidades de las diversas áreas según la malla curricular, siendo pie para próximas nociones consiguiendo la eficiencia educativa.

### **1.4.3 Justificación Metodológica**

Anteriormente, la Institución Educativa Inicial N° 665 “Santo Domingo de Huarangal” llevaba una metodología basada en la educación tradicional, donde los niños permanecían sentados en sus carpetas durante largo tiempo y no exploraban los espacios para el desarrollo de actividades que despertaran su interés de manera que la educación fuera más receptiva, menos aburrida y robotizada para los niños, debido a que el cansancio y el aburrimiento tras largas horas de aprendizaje reflejaban en ellos poco interés por la clase; es decir, contaban con un aprendizaje mecánico y no vivencial, dificultando así, el desarrollo de sus habilidades. Es por lo que utilizamos el método hipotético- deductivo.

## **1.5 Objetivos de la investigación**

### **1.5.1 Objetivo General**

Establecer la relación entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Identificar la relación entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.
- Evaluar la relación entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.
- Evaluar la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

- Conocer la relación entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I.

665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1 Antecedentes Nacionales

Santa Cruz (2020) desarrolló una investigación a nivel posgrado, titulado “*Juego libre en sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183- Ate 2019*” presentado en la Universidad Cesar Vallejo, Lima – 2022, se tuvo como objetivo general establecer la asociación entre estas dos variables y se utilizó un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional y no experimental. Su población está formada por 120 alumnos de tres años del I.E.I. 183 infantes y con una muestra de 73 infantes de dicha a edad. El hallazgo estadístico relativo al coeficiente Phi de Cramer,  $V$  de 0,822 de ambas variables con un valor significativo de ( $p=0,00$ ), reveló que tiene un coeficiente alto. En tanto, se concluye que en los alumnos de 3 años del I.E.I. 183, Ate., existe una correspondencia entre ambas variables.

Samamé (2019) desarrolló una investigación de posgrado, titulado “*Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca*” presentado en la Universidad Cesar Vallejo- Chiclayo-2019, su nivel es descriptivo correlacional, asimismo, utilizando un enfoque cuantitativo y una estrategia no experimental, para investigar si existe una relación entre las dos variables. Su población está formada por 21 niños de la I.E.I. 370, aula de 5 años del nivel inicial, utilizando una muestra de 21 niños. Se descubrió una relación con un nivel 0,01 (bilateral), demostrada por la prueba estadística de Pearson y computando una correlación de 0,666 para demostrar la relación entre ambas variables rechazando la hipótesis nula.

Galicia (2019) desarrolló una investigación para optar al título de Segunda Especialidad en Educación Inicial, nivel posgrado titulado “*Déficit de atención y aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la I.E.I. Integrado de Mantaro Cusco-2019*”, presentado en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno-2018, este estudio es de carácter descriptivo - correlacional. Utilizó una técnica cuantitativa y un diseño no experimental para investigar la asociación entre estas variables. Su población está conformada por 49 estudiantes de 5 años, utilizando una muestra constituida por 21 niños. Se concluyó mediante los análisis estadísticos una relación inversa y con un nivel correlacional la existencia de una relación entre las dos variables, aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la hipótesis nula.

Guardia y Mamani (2019) realizaron una investigación de posgrado titulado “*Influencia del juego libre en los sectores como estrategia didáctica para lograr aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 303 Almirante Miguel Grau, Ilo 2018*” presentado en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa-2018, el nivel de investigación es descriptivo e inferencial. Se utilizó un método cuantitativo y un diseño no

experimental, es por ello por lo que la meta principal fue establecer el impacto del juego autónomo en sectores como técnica didáctica en el logro de aprendizajes significativos en niños de 5 años, siendo su población 40 niños, quienes fueron elegidos mediante un método de muestreo censal no probabilístico. Se descubrió que el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo tuvieron un Coeficiente de Pearson de 0,0853, lo que indica una asociación alta y positiva.

Flores (2018) realizó una investigación a nivel posgrado titulado: *“Juego libre en los sectores y la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 210, La Cantuta - Cusco”*, presentado en la Universidad Cesar Vallejo, Cusco-2018, el nivel de esta investigación es descriptivo correlacional. Se utilizó una técnica cuantitativa y un diseño no experimental con el objetivo general de determinar qué tanto juego libre en los sectores se asocia a la autoestima en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial No 210, La Cantuta-Cusco. Su población está constituida por 47 alumnos, tomando como muestra la misma cantidad. Se determinó en base a los datos adquiridos y tras el uso de los instrumentos, los cuales fueron evaluados y estructurados mediante gráficos y tablas estadísticas creadas con el software IBM SPSS STATISTIC.

### **2.1.2 Antecedentes Internacionales**

Dominguez (2020) desarrolló una investigación previa para adquirir el grado académico de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial-I, nivel pregrado, titulado *“Analizar el uso de los rincones didácticos en aprendizaje significativo de los niños de Educación Inicial 2”*, presentado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas-2020. El nivel de esta investigación es descriptivo. Tiene un enfoque

cualitativo y el objetivo general está orientado al análisis del uso de sectores o rincones didácticos en el logro del aprendizaje significativo de los niños de educación preescolar 2 de las Instituciones Educativas de la parroquia Simón Plata Torres. Su planta consta de 8 docentes de diferentes Instituciones Educativas, la cual fue utilizada como única muestra. En esta investigación se concluyó que en las unidades educativas involucradas existe un limitado uso de sectores destinados a generar un aprendizaje significativo, ya que no cuentan con material didáctico ni una temática adecuada para cada uno de los rincones y no se ha considerado la rotación de los espacios adecuados ni se cuenta con la organización adecuada.

Canales et al., (2019) desarrollaron la tesis para optar el grado académico de Licenciados en Pedagogía con mención en Educación Infantil, nivel pregrado, titulado *“Actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niños de III nivel de la escuela “San Ramón” del municipio de Condega departamento de Este. en el II semestre del año 2019”*, presentado en la Universidad Nacional de Nicaragua, Managua-2019, este estudio se lleva a cabo en un nivel alto. Utilizó un método cualitativo y un diseño cuasi-experimental, con el objetivo general de identificar los actos lúdicos que promueven el aprendizaje explicativo en los infantes del tercer nivel de educación infantil. Contó con 74 niños y 63 niñas alumnos de Educación Infantil y primaria, así como 7 monitores. Se concluyó que el uso de actividades lúdicas contribuye al ejercicio y desarrollo de aprendizajes significativos como habilidades, destrezas y capacidades, generando aprendizajes significativos en las cuatro dimensiones de su progreso: cognoscitiva, emocional, mutua y física, a la vez que les admite corresponder con las personas de su entorno.

Sopalo y Ubidia (2019) realizaron una investigación previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvulario, nivel pregrado titulado *“La Pedagogía de la Ternura y su influencia en el Aprendizaje Significante de los*

*niños de preparatoria de la Unidad Educativa "DR. Ricardo Cornejo Rosales",* presentado en la Universidad Central del Ecuador, Quito-2019, este estudio es de carácter descriptivo. Tuvo un enfoque híbrido, y su objetivo general fue examinar el impacto de la Pedagogía de la Ternura en el proceso de aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Dr. Ricardo Cornejo Rosales. Su población está conformada por niños y niñas de 5 y 6 años de edad, así como por instructores de la misma institución educativa, para un total de 120 individuos. Se decidió que con esta pedagogía se quiere potenciar la personalidad de los niños a través de aprendizajes sustanciales, la consecución de emociones, circunstancias y experiencias de la vida cotidiana, y así tener la capacidad de resolver, crear y proponer soluciones.

Andrango (2018) realizó una investigación previa a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvulario, nivel pregrado titulado *"El proyecto de aula en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 5-6 años en la Unidad Educativa María Angélica Idrabo",* presentado en la Universidad Central del Ecuador, Quito-2018, el nivel de esta investigación es descriptivo, explorativa y correlacional. Tuvo un enfoque mixto y utilizó una metodología no experimental, con el objetivo general de analizar el proyecto de aula como herramienta metodológica para desarrollar el aprendizaje significativo en la escuela secundaria. Sus habitantes son niños de 5 y 6 años de la Unidad Educativa "Mara Angélica Idrobo", con un tamaño de muestra de 131 niños. Se estableció que los proyectos de aula ayudan al desarrollo del aprendizaje integral ya que son capaces de construir aprendizajes sustanciales, nuevas informaciones, actividades, talentos, habilidades, valores, entre otros en el aula.

Díaz y Tejada (2018) desarrollaron una investigación para optar el grado de Licenciatura en Educación Preescolar, nivel pregrado titulado “*Estrategias didácticas basadas en la pintura para promover aprendizaje significativo en niños de 3 a 5 años del preescolar en el colegio La Salle (Bucaramanga, Colombia)*”, presentado en la Universidad Autónoma de Bucaramanga-Colombia, Bucaramanga-2018, este estudio es de carácter descriptivo. Su enfoque es cualitativo y su objetivo general fue emplear tácticas didácticas basadas en la pintura para promover el aprendizaje significativo en niños de preescolar de 3 a 5 años del Colegio La Salle (Bucaramanga, Colombia). Su demografía y tamaño de la muestra fue de 21 estudiantes de 3 a 5 años. Se descubrió que las estrategias didácticas basadas en la pintura fueron efectivas para crear aprendizajes significativos a través de la implementación de actividades educativas, permitiendo demostrar la efectividad de esta estrategia.

## **2.2 Bases teóricas o científicas**

### **2.2.1 Bases científicas**

#### *2.2.1.1 Teoría cognitiva de Piaget*

Piaget (citado en Miretti, 2003) afirma que “El desarrollo del objeto es análogo al del espacio, el tiempo y el azar; se relaciona con el aprendizaje por parte del bebé del mundo que le rodea mediante la exploración, el tacto, la degustación, la diferenciación de distintos olores, temperaturas y texturas. Cuando un niño empieza el jardín de infancia, necesita estar rodeado de objetos que pueda controlar y asociar para facilitar el proceso de absorción y adaptación, así como para construir su conocimiento a través de la comunicación vocal” (pág.85).

Actualmente, las maestras emplean el juego como estrategia didáctica utilizando diversos recursos para el desarrollo de las capacidades en el proceso de enseñanza. Las experiencias que los niños experimentan contribuyen en la percepción del mundo que los rodea.

#### *2.2.1.2 Teoría sociocultural de Vigostky*

Vigostki (2001) menciona "el crecimiento humano es el producto de una construcción histórica que es resultado de la interacción humana", y que "los procesos psicológicos superiores comienzan en el nivel social y pasan al nivel individual solo una vez que son internalizados". Es decir, en la educación, el socio constructivismo hace hincapié en el niño como criatura social comprometida y responsable de su propio aprendizaje a través de la dinámica cotidiana del aula.

#### *2.2.1.3 Aprendizaje por descubrimiento*

López (2012) expuso que el aprendizaje por descubrimiento, también conocido como aprendizaje heurístico, se describe como un aprendizaje que anima al alumno a reunir conocimientos por sí mismo, ya que la materia a estudiar no se proporciona en su totalidad y debe ser descubierta por el alumno.

El aprendizaje heurístico, según el autor, es auto adquirido; el alumno es el principal protagonista de su propio aprendizaje.

Bruner (2011) mencionó que el profesor organiza la clase en el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, de manera que los alumnos aprenden mediante un compromiso activo. Normalmente, se establece una diferencia entre el aprendizaje por descubrimiento, en

el que los alumnos trabajan principalmente por su cuenta, y el descubrimiento guiado, en el que el profesor les orienta. La mayoría de las veces se prefiere la exploración guiada. A los alumnos se les plantean preguntas intrigantes, escenarios poco claros o cuestiones interesantes que deben resolver. En lugar de enseñar cómo resolver el problema, el instructor da los recursos adecuados, anima a los alumnos a hacer observaciones, formar hipótesis y probar los resultados. (pág.46)

Se trata de un sistema que anima a los alumnos a conectar conceptos, buscar conocimientos y asimilarlos, por lo que se mezclan con el aprendizaje previo.

#### *2.2.1.4 Método Montessori*

Montessori (1990) lo señala como un enfoque diferente de la educación. Busca que el niño alcance su máximo potencial a través del contacto con un entorno preparado y rico en recursos, infraestructuras, afecto y respeto. El niño tiene la opción de seguir un procedimiento personalizado dirigido por personal experto en este entorno.

Se basa en los descubrimientos científicos sobre la capacidad de los recién nacidos para absorber conocimientos de su entorno, así como en su interés por las cosas manipulables. Cada pieza de equipamiento, cada actividad y cada aspecto del sistema que ideó se basó en lo que vio, en lo que los niños realizaban espontáneamente, por su cuenta, sin ayuda de los adultos.

Está ampliamente reconocido que los niños pueden absorber conocimientos de su entorno; muestran interés por los materiales que pueden manipular sin la ayuda de otros; por eso debemos respetar al niño y su capacidad de aprendizaje, intentando desarrollar su potencial

a través de los sentidos en un entorno preparado. En consecuencia, la educación Montessori es mucho más que el uso de materiales específicos; es la capacidad del educador de amar y respetar al niño como persona y estar atento a sus necesidades. (pág.45)

#### *2.2.1.5 Filosofía Reggio Emilia*

Hoyuelos (2009) menciona que la idea de Malaguzzi es el objetivo de la escuela y para lo que los niños la requieran, por eso la recomendación de romper las barreras, a la vez que se ponen en marcha los primeros proyectos de investigación en el aula, basados en la curiosidad, el deseo de aprender y examinar el mundo que les rodea. Robinsón, la originaria escuela infantil municipal para infantes de 3 a 6 años, abrió sus puertas en 1963. Comenzó en una instalación prefabricada de madera, impuesta por el gobierno, con dos aulas para unos 60 niños. El edificio se quemó tres años después debido a un cortocircuito, pero un año más tarde, tras superar todas las trabas y restricciones del gobierno, el ayuntamiento consiguió crear la primera escuela infantil municipal para niños de tres a seis años, que ya estaba en construcción. Desde entonces, se han levantado más de 22 escuelas en todo el estado, todas ellas totalmente dirigidas por mujeres luchadoras, visionarias y con ganas de salir adelante en un momento tan crítico de su vida. (pág.31)

#### *2.2.1.6 Pensamiento crítico*

Díaz, J (2011) menciona que “personas que se desvían de la norma, es decir, invoca el pensamiento no estructurado e ilógico [...] mentalidad que todos los individuos poseen, algunos más o menos desarrollados, para generar nuevas ideas o soluciones.” (pág.5)

El pensamiento crítico infantil es la capacidad de análisis y evaluación acerca de la información o estímulos que recibe los niños a temprana edad, en especial, de aquellas que los llevan a tomar decisiones sobre aquellas cosas que en nuestra sociedad aceptamos como verdaderas en el contexto del día a día.

Del mismo modo, Cegarra (2012) (...) La imaginación se utiliza para crear un marco que servirá de base para el trabajo futuro; este marco se crea utilizando la imaginación y está estrechamente controlado por la razón. La razón evalúa cada sugerencia o concepto y decide si es apropiado para el objetivo deseado. (pág.155)

Es el proceso por el cual un individuo utiliza la razón para dirigir sus pensamientos de tal manera que se cuestionan las afirmaciones o los sentimientos para llegar a la perspectiva más lógica sobre una cuestión.

## **2.2.2 Bases teóricas**

### *2.2.2.1 Juego libre en sectores*

#### 2.2.2.1.1 Definición del juego.

El juego, según Viciano y Conde (2002), es "un modo de expresión en primer orden, de crecimiento cognitivo, emocional y social por excelencia". (pág.83).

Partiendo de esto, el juego es fundamental para el desarrollo de la infancia de los niños, ya que ellos puedan demostrar sus habilidades consigo mismo y con el mundo que los rodea, obteniendo nuevos conocimientos y habilidades.

Carmona y Villanueva (2006) lo conceptualizan como “una manera de comprometerse con el contexto que se rige por variables internas de quien se dedica a actividades intrínsecamente alegres, más que por aspectos externos de la realidad exterior” (pág.11). Así mismo, Lee (1977) citado por López (1989) “la actividad principal del niño es el juego; a través de él, aprende habilidades de supervivencia y descubre algunas pautas en el desconcertante entorno en el que nace.” (pág.25).

Actualmente, los niños suelen relacionarse por afinidad realizando sus propias normas del juego e integrando a sus participantes, vivenciando los cambios de roles de acuerdo con su realidad para que así el juego sea más significativo.

MINEDU (2012) menciona que es el disfrute y la expresión de lo que uno quiere ser; es el impulso de buscar estabilidad o comodidad ante lo real; es el "como si fuera real", pero no lo es. (pág.23)

Mediante el juego los niños suelen expresarse creando sus propios juegos sin limitarse, desarrollando su creatividad e imaginación, interpretando diferentes personajes y asociándolo con su vida cotidiana sin maldad; es como si a través del juego ellos se trasladaran a un sitio mágico donde se sientan felices socializando con sus amistades.

#### 2.2.2.1.2 Tipos de juego

Según MINEDU (2009) Existen varias categorías de las formas de juego que los jóvenes practican libremente. La clasificación que figura a continuación le ayudará a

determinar qué área del desarrollo se está fomentando y a conocer sus inclinaciones específicas. López (1989) propuso un proceso de desarrollo acumulativo y jerárquico de las conductas de juego en el que el símbolo sustituye gradualmente al ejercicio y luego la regla sustituye al símbolo, pero sigue conteniendo la actividad básica.

#### 2.2.2.1.3 Juego motor

MINEDU (2018) indicó “Se ve con el movimiento y prácticas con el cuerpo y sentidos que crea en el niño” (pág.14). Del mismo modo, Navarro (2010) “el juego motor es un tipo de organización del comportamiento motor. Se trata de un complicado paradigma cultural en el que se producen comportamientos menos estructurados, más espontáneos, junto a los previstos por acuerdos o leyes.”. Para Graos, (1902) El juego se define como "el ejercicio previo a las actividades de la vida adulta, ya que favorece al desarrollo de funciones y habilidades que preparan al niño para cumplir con las tareas que realizará como adulto". En otras palabras, el juego motor se asocia con el movimiento y la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede provocar en el niño. Los juegos motores incluyen actividades como saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, trotar y empujarse.

A los infantes pequeños les gusta el juego motor porque están en una etapa en la que quieren ejercitar y dominar su cuerpo. Además, tienen mucha energía que intentan canalizar a través de diversas acciones.

Lo mejor para el pequeño es realizar los juegos motrices en el exterior, donde hay un amplio espacio para realizar todas las acciones necesarias. Si acondicionamos estas zonas con

pequeños túneles naturales, rampas, pasos básicos u otros retos, estaremos ayudando al desarrollo de la psicomotricidad libre, que es fundamental en este periodo.

#### 2.2.2.1.4 Juego social

MINEDU (2009) aseveró que en cuanto al juego social se identifica porque emana una figura de relacionarse con los demás” (pág.15). Así mismo, Zapata (1989) afirma que “el juego es aprendizaje porque implica descubrir y ser consciente de uno mismo, conocer y aceptar a los demás, y organizar cognitivamente las percepciones y las interacciones de los objetos.” (pág.47). Dávila (1993) indica que el juego es "una actividad vital para el hombre ya que promueve el crecimiento físico, emocional y social". Este juego se determina por el predominio de la interacción con otra persona como propósito del juego del niño. A continuación, se exponen algunos ejemplos de juegos sociales que realizan los niños a distintas edades: Cuando un bebé juega con los dedos o el pelo de su madre, se comunica en diferentes tonos, se esconde y busca, e intenta reflejar su propia imagen en el espejo, entre otras cosas. En los niños mayores vemos juegos con reglas y la necesidad de esperar su tiempo, así como el juego del "abrazo".

Los niños pueden aprender a relacionarse con los demás a través de los juegos sociales. Enseñan a los niños a interactuar con compasión y calidez, relevancia y facilidad. Además, atrae a los individuos que juegan juntos ya que los conecta de una manera única.

#### 2.2.2.1.5 Juego cognitivo

MINEDU (2009) “consiste en investigar lo desconocido por el niño” (pág.15). Así mismo, García y Llull (2009) mencionan que los juegos “fomentan el desarrollo de las facultades intelectuales, los juegos de pensamiento abstracto y habilidades lingüísticas, los

juegos de construcción, la experimentación, los juegos de memoria, la expresión lingüística, los jeroglíficos, el sudoku, la sopa de letras, los juegos de preguntas y respuestas son algunos ejemplos.” (pág.90).

El juego cognitivo potencia la curiosidad intelectual del pequeño. El juego cognitivo empieza una vez que el recién nacido entra en contacto con objetos de su ámbito que desea averiguar y manipular. Después, el foco de atención del infante se desplaza hacia un esfuerzo por terminar una labor que pide la utilización de su sabiduría en vez de la fácil manipulación de objetos para conseguir un objetivo. Los juegos cognitivos integran, entre otros, edificar una torre con 3 cubos, conseguir un objeto con un palo, juegos de mesa como el dominó o el memoria, rompecabezas y adivinanzas.

## Figura 1

### *Evolución del juego simbólico*



**Fuente:** MINEDU, 2018.

#### 2.2.2.1.6 Definición del juego libre en sectores

Según el MINEDU (2018), "el tiempo de juego libre en los sectores es uno de los períodos más esenciales del día para fomentar el juego simbólico." (pág.25).

En la hora del juego libre en sectores, los niños suelen escoger el sector de su preferencia pues a diario ellos rotan por diferentes sectores vivenciando cada espacio de juego y socializando con sus compañeros del aula.

De acuerdo con Fernández et al. (2009), "los rincones son lugares definidos en el aula donde los niños, de forma independiente o en pequeños grupos, realizan múltiples actividades de aprendizaje al mismo tiempo." (pág.63).

Mediante estos juegos en sectores los niños aprenden de una forma lúdica, dinámica y creativa con el material concreto que la Institución Educativa le proporciona o material reciclado y preparado por los mismos estudiantes.

Fernández (2009) menciona que "el trabajo en los rincones del aula aumenta el impulso de los niños y su necesidad de aprender cosas nuevas. Fomenta el impulso de la investigación y estimula el empleo de diversas tácticas y metodologías de aprendizaje cuando hay que resolver un problema."

Por lo tanto, mediante el juego en sectores logramos que los estudiantes indaguen, exploren y descubran así también el docente durante la hora del juego observa y evalúa el desenvolvimiento de cada estudiante en sus diferentes habilidades y destrezas.

#### 2.2.2.1.7 Características de la hora del juego libre en sectores.

MINEDU (2018) explica que en los sectores se produce todos los días como parte de la jornada de instrucción. Se cree que es extremadamente relevante para promover el desarrollo del niño y el logro de competencias (pág.27).

- Se llama libre porque los niños eligen a qué juegan, con quién juegan y qué recursos emplean.
- El adulto crea, diseña y ejecuta sectores dentro o fuera de la institución educativa o del Programa de Educación Inicial Extraescolar (PRONOEI), teniendo en cuenta los intereses y necesidades de juego de los niños.
- Duran 60 minutos a diario.
- Establecimiento de algunas reglas fundamentales para que el juego se desarrolle sin problemas.
- Los niños participan; pero, según su edad, madurez o personalidad, pueden preferir jugar solos, en paralelo o en grupo.
- No se trata de un ejercicio de espera, sino que todos los alumnos deben estar presentes en el aula para seguir el procedimiento ordenado.
- 

#### 2.2.2.1.8 Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.

MINEDU (2018) El tiempo de juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se produce a diario como actividad continua. Dura 60 minutos y se ejecuta mejor en el aula, pero también puede hacerse fuera de ella, en el patio o en el jardín de la

escuela. Además, se plantean tres momentos los cuales permiten a los niños distintos espacios de representación:

**Figura 2**  
*Momentos de espacios de representación*



**Fuente:** MINEDU, 2018

#### A. Teorías del juego.

Groos (1902) expone que “el juego es el tema de un estudio psicológico único, que fue el primero en reconocer la función del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y la actividad.” (pág.37). El juego es fundamental para la infancia de los niños y niñas ya que desarrollan sus distintas habilidades, las cuales servirán para su propia vida cotidiana en un futuro y así logren destacar por sus propios méritos.

Piaget (1956) “el juego es parte de la inteligencia del niño simbolizando la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (pág.41).

Cada ser humano, desde que nace, desarrolla diferentes inteligencias múltiples lo cual va evolucionando y perfeccionando a lo largo de los años a través de sus propias vivencias con su entorno a nivel escolar, familiar y social.

Vygotsky (1924) expone que el juego se desarrolla a partir de la necesidad de recrear el contacto con los demás. La naturaleza, el origen y contexto del juego son fenómenos sociales, y a través del juego se representan situaciones que trascienden las inclinaciones individuales y las pulsiones internas.

En la hora del juego los niños no tienen limitaciones a la hora de descubrir, explorar con diferente material y lugar, sintiéndose libres en sentir, vivenciar e imaginar cada juego siguiendo sus instintos para desarrollar sus destrezas.

#### B. Rol del docente.

Según el MINEDU (2018), "el rol que debe adoptar durante el tiempo de juego libre en los sectores es una postura "no directiva", y debe abrazar los juegos que los niños hacen" (pág.49). En otras palabras, la responsabilidad del maestro de preescolar es adoptar una postura adecuada para el desarrollo del juego.

Pruña (2010) explica que no tiene el control directo de la clase y abandona el protagonismo clásico, en el que era el único conocedor de la información, y apoya la formación de una red de relaciones entre los alumnos y el adulto, lo que requiere confianza en sí mismo y en sus alumnos. Esto sólo puede lograrse gradualmente.

Suarez (2010) describe el rol docente “Se complica en el proceso de contacto cooperativo, y como tal, se relaciona con la estructuración de las actividades cooperativas a través de normas educativas, así como el reconocimiento del valor de la colaboración, que debe ser dirigida y orientada.”. Actualmente, los docentes ya no son los protagonistas del aprendizaje si no son mediadores e instructores del conocimiento brindándoles el aporte necesario a nuestros estudiantes pues generamos confianza en sí mismo para que ellos se sientan capaz de realizar sus propios proyectos en base a su interés, necesidad, realidad y problemática.

#### 2.2.2.1.9 Dimensiones del juego libre en sectores

##### 1. Planificación.

MINEDU (2015): Anticipar, acomodar y dictaminar senderos de acción diferentes y flexibles que promuevan aprendizajes específicos en nuestros propios chicos, teniendo presente sus capacidades, necesidades, entornos y disparidades, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y habilidades a conseguir, y las diversas exigencias y maneras que proponen la pedagogía, las estrategias didácticas y los enfoques en cada caso. (pág7).

Terry (1986) "Es el proceso de recopilación de hechos y de formulación de hipótesis sobre el futuro con el fin de diseñar las acciones necesarias para alcanzar los objetivos de la organización". "Es una forma de eliminar la incertidumbre y dar más consistencia al rendimiento de la empresa", dice Chiavenato (1999). Es de suma importancia planificar el desarrollo de las estrategias y metodologías que se emplearan con los estudiantes, evitando cualquier tipo de improvisación, y brindando al estudiante una enseñanza de calidad permitiendo evidenciar el logro esperado.

## 2. Organización.

Gairín (1996) define la organización como "la ordenación y vinculación de los múltiples aspectos de una realidad para lograr un mayor rendimiento" (pág. 79). Según Flores (2011), "los aspectos económicos materiales y humanos impactan positiva y negativamente en la calidad y pertinencia educativa" de una organización. Se denomina organización a un conjunto de individuos que interactúan de manera coordinada mediante acuerdos de convivencia que benefician a todos.

## 3. Ejecución.

Según Decroly (citado en Volodarski, 2006) "La escuela no es un lugar donde los niños se sientan, sino donde van a buscar su juego y su trabajo, y donde tienen acceso a las herramientas y materiales necesarios" (pág.19). Del mismo modo, Cárdenas y Nápoles (2002) "En este punto, todos los trabajadores de la empresa tienen el control, actuando según las indicaciones de una dirección y de acuerdo con los objetivos y metas especificados" (pág.6). Es importante señalar que el niño o niña debe elegir los insumos con los que desea jugar, permitiéndole desarrollarse a plenitud y de forma autónoma.

## 4. Orden.

Según MINEDU (2018) el orden es cuando la monitora interviene para anunciar que el juego va a terminar, lo hace 10 minutos antes de que finalice. Al terminar el juego, los niños deben guardar todos los juguetes que han utilizado con sus compañeros, dejando el aula en orden. El almacenamiento de los juguetes es esencial en el entorno emocional de un niño, ya que almacena sus experiencias para más adelante y añade orden. (pág.45)

Los docentes de inicial debemos incentivar y motivar a los niños a ser ordenados, que participen respetando el orden, que levanten la mano cuando desean hablar, que ordenen sus materiales, entre otros, esto les enseñará a ser autónomos y ordenados.

#### 5. Socialización.

Rocher (1990) menciona que la socialización es proceso por el que el ser humano aprende e interioriza elementos socioculturales de su entorno a lo largo de su vida, incorporándolos a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y agentes sociales significativos, y adaptándose así al medio social en el que debe vivir. (pág. 30)

Del mismo modo, Castro (2015) define que “es un proceso de interacción entre una persona y sus compañeros que surge de la adopción y adaptación a patrones de comportamiento social basados en el entorno en el que vive” (pág. 6).

Mediante la socialización, el niño se desenvolverá libremente, compartirá sus experiencias, pensamientos, gustos, entre otros, asimismo, conocerá mejor a sus compañeros de aula; la mejor manera de interactuar o socializar es a través del juego, aquí no solo interactuará, sino que aprenderá a respetar normas.

#### 6. Representación.

Como lo señala Farr (1988) sostiene que estas representaciones “no solo reflejan ideas, percepciones o actitudes, sino teorías o disciplinas del conocimiento con sus propios derechos al descubrimiento y estructuración de la realidad”.

Bruner (1984) la representación es "Un sistema de pautas que nos permite conservar lo que encontramos en diversas circunstancias. Algunos sucesos pueden representarse mediante los actos que requieren, como una imagen, palabras u otros símbolos" (pág.56). En otras palabras, la representación nos permite generar una imagen a partir de los sucesos o de la información tratada en la lección.

### ***2.2.2.2 Aprendizaje significativo***

#### **2.2.2.2.1 Definición del aprendizaje significativo**

Ausubel (1963) "Es el mecanismo humano preferido para obtener y almacenar la enorme cantidad de ideas e información que contiene cualquier materia de conocimiento." (pág.58). Cuando se trata de aprendizaje significativo se hace referencia al logro que los niños han obtenido durante la etapa escolar.

Novak (1998) menciona que "Es la base de la integración constructiva del intelecto, los sentimientos y la acción que conduce al crecimiento humano" (pág.13). Además, como parte del constructivismo permite que el estudiante construya sus propios conocimientos, sentimientos, entre otros.

Gowin (1981) conceptualiza que " cuando el considerado del contenido que el alumno capta coincide con el significado que el instructor pretendía que tuviera ese material para el alumno, la enseñanza está completa." (pág.36). El aprendizaje se dará cuando el estudiante haya captado y almacenado toda la información enviada por el docente.

#### 2.2.2.2.2 Tipos del aprendizaje significativo.

Para Ausubel (1983) "No es el "simple enlace" de la nueva información con la que ya existe en la estructura cognitiva del alumno; por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión" arbitraria y no sustantiva" (pág. 46). En otras palabras, es la capacidad del alumno de desarrollar un vínculo entre sus estructuras cognitivas existentes y los nuevos conocimientos que le ofrece su entorno.

Para Moreira (2000) se trata de "afirmaciones que tienen un sentido general y se reconocen como significativas, pero que no pueden ser absorbidas o asimiladas por otros conceptos ya presentes" (pág.49). Como lo señala el autor, el aprendizaje significativo permite la asimilación de ideas ya conocidas.

#### 2.2.2.2.3 Ventajas del aprendizaje significativo.

Dávila (2000) define al aprendizaje significativo como "Un proceso personal, ya que el significado dado a los nuevos conocimientos depende de los recursos cognitivos activados por el alumno, y único, porque incluye la toma de decisiones y restringe las obligaciones del alumno y del instructor." (pág.28). Cada estudiante almacena la información según sus propios recursos cognitivos.

Pérez (2006) "Tiene un valor de cambio ya que se reconstruyen los marcos cognitivos del alumno, e implica la producción y aplicación de dicha información para quien la crea", dice. (pág.34). Mediante el aprendizaje significativo se puede construir una data mayor de información.

#### 2.2.2.2.4 Aprendizaje significativo en la educación infantil.

Según Pozo (1999) "las vías metodológicas deben complementarse con la praxis en la formación y la enseñanza de los jóvenes, así como con la reflexión durante los seminarios temáticos. Esto promueve el desarrollo de un aprendizaje significativo"(pág. 64).

Moreira (2010) "El aprendizaje se ve afectado, por un lado, por las capacidades del alumno, que incluyen el grado de organización de la mente, así como la información y la experiencia anteriores, y, por otro, por la interacción con otros agentes", según el autor." (pág.52).

#### 2.2.2.2.5 Dimensiones de la variable aprendizaje significativo

##### a. Conflicto cognitivo

Según Aguilar y Oktac (2004) El conflicto cognitivo se define como estado de desequilibrio que se produce cuando el concepto o el pensamiento de una persona choca con la concepción interna de otra o con el entorno externo, como en la creación de un experimento o los numerosos puntos de vista ofrecidos por un colega. (pág.54)

Carugati y Mugny (1988) consideran que el conflicto es "primordialmente social porque confluye en la construcción social de nuevos instrumentos cognitivos"; es decir, el conflicto cognitivo dentro de una sesión de aprendizaje puede generar el impulso de buscar un equilibrio entre los conocimientos previos y lo aprendido, llevando a los niños a generar un nuevo proceso de aprendizaje significativo.

## b. Experiencias previas

MINEDU (2018) menciona que “las experiencias que hemos adquirido a lo largo de nuestra carrera han mejorado los conocimientos que hemos adquirido en el aula y hemos visto el despliegue de nuevas técnicas, métodos y enfoques en las prácticas anteriores (constructivismo, conectivismo).” (pág.56). Del mismo modo, los aprendizajes previos según Hawes y Donoso, son "los recibidos con anterioridad a la incorporación del alumno a la carrera en la que se inscribe".

Es decir, es el conocimiento que la persona tiene almacenado en su memoria como resultado de sus experiencias anteriores.

## c. Desarrollo socioemocional

EDIFAM (2004) “bienestar personal e interpersonal en los numerosos elementos sociales del bebé, incluidos los comportamientos emocionales y la socialización” (pág.20). Es decir, el desarrollo socioemocional vela por el bienestar personal del niño.

Los autores Damon et al; (2015) definieron el desarrollo socioemocional como:

Gestión emocional que ayuda a los jóvenes a sentirse seguros y a crear relaciones sanas con los demás, lo que se traduce en interacción social, conciencia emocional y autorregulación. El desarrollo socioemocional comienza con el nacimiento y continúa a lo largo de la vida, incluyendo el desarrollo de la capacidad de expresar emociones. Según las investigaciones, el establecimiento de una sólida base socioemocional para los niños a una edad temprana tiene una influencia significativa en su futura actitud y conducta positiva, el éxito académico, la carrera y los resultados de salud en la edad adulta. (pág.67)

En resumen, el niño maneja sus emociones durante la interacción social con su entorno, poniendo en práctica sus diversas habilidades, respetando a cada uno de los miembros de su entorno; el niño desde muy temprana edad desarrolla sus emociones y su comportamiento a futuro.

#### d. Materiales lúdicos

Freire (2004) afirma que son “materiales utilizados para mejorar la eficacia de la enseñanza debido a su importancia para mejorar el proceso de comunicación de la información educativa, también conocido como “auxiliares de enseñanza”, “materiales de instrucción”, “ayudas audiovisuales” (pág.40). Por otro lado, Baqués (2003) "El término material didáctico se refiere a todo lo que reúne los métodos y recursos para la enseñanza y el aprendizaje. Suelen ser controlados dentro del ámbito educativo para ayudar al desarrollo de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas" (pág.98). En otras palabras, son todos los recursos lúdicos que mejoran y ayudan al aprendizaje de los niños a medida que avanzan en la escuela.

### 2.3 Marco conceptual

#### 2.4

- **Aprendizaje significativo:** Ausubel (1963) es el mecanismo humano supremo para aprender y almacenar la enorme cantidad de pensamientos e información incluida en cualquier campo de estudio. (pág.58)
- 
- **Conflicto cognitivo:** Aguilar y Oktac (2004) el desequilibrio surge cuando el concepto o el pensamiento de una persona choca con la concepción interna de otra o con el mundo exterior, como en el desarrollo de un experimento o los múltiples puntos de vista expuestos por un colega. (pág.54)

- 
- **Desarrollo socioemocional:** EDIFAM (2004) bienestar personal e interpersonal en los numerosos elementos sociales del bebé, incluidos los comportamientos emocionales y la socialización. (pág.20)
- 
- **Ejecución:** Volodarski (cita a Decroly, 2006) La escuela no es un lugar donde los niños se sientan, sino donde van a jugar y a completar sus tareas, así como donde tienen acceso a los equipos y recursos esenciales. (pág.19)
- 
- **Experiencias previas:** MINEDU (2016) las experiencias adquiridas a lo largo de nuestra carrera han aumentado el aprendizaje en el aula; en las prácticas anteriores, hemos visto la aplicación de nuevas técnicas, enfoques y metodologías (pág.56).
- 
- **Juego:** Viciano y Conde (2002) definen la expresión y la comunicación de primer orden como la cúspide del desarrollo motor, cognitivo, emocional, sexual y socializador. (pág.83)
- **Juego libre en sectores:** Fernández et al; (2009) los rincones son lugares definidos en el aula donde los alumnos, solos o en pequeños grupos, realizan varias actividades de aprendizaje al mismo tiempo. (pág.63)
- 
- **Materiales lúdicos:** Freire (2004) materiales utilizados para mejorar la eficacia de la enseñanza debido a su importancia para mejorar el proceso de comunicación de la información educativa. (pág.40)
-

- **Orden:** MINEDU (2018) Cuando la monitora interviene para anunciar que el juego va a terminar, lo hace 10 minutos antes de que finalice el juego. Después del juego, los niños deben guardar todos los juguetes que hayan utilizado con sus compañeros, dejando el aula en orden. (pág.45)
- 
- **Organización:** Gairín (1996) ordenar y relacionar los múltiples componentes de la realidad en función de un objetivo para conseguir un mejor rendimiento. (pág.79)
- 
- **Planificación:** MINEDU (2015) Acto de anticipar, ordenar y dictaminar senderos de acción varios y flexibles que promuevan aprendizajes específicos en nuestros propios chicos y chicas, teniendo presente sus capacidades, necesidades, entornos y diferencias, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y habilidades a conseguir y las diversas exigencias y modalidades que proponen la pedagogía, las tácticas didácticas y los enfoques en cada caso.
- 
- **Representación:** Bruner (1984) un sistema de criterios para preservar lo vivido en distintas ocasiones. (pág.56)
- 
- **Rol del docente:** MINEDU (2018) rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños. (pág.67)
- 
- **Socialización:** Rocher (1990) proceso por el cual el ser humano aprende e interioriza los elementos socioculturales de su entorno a lo largo de su vida, los integra en la estructura

de su personalidad bajo la influencia de las experiencias y los agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en el que debe vivir. (pág.30)

- **Teorías del juego:** Según Piaget (1956), el juego es un componente de la inteligencia infantil ya que representa la absorción funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa del desarrollo del individuo. (pág.41)

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

#### **3.1 Hipótesis general**

Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

#### **3.2 Hipótesis Específicas**

- Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.
- Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.
- Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.
- Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

### **3.3 Variables**

Las variables son: juego libre en sectores y al aprendizaje significativo.

#### **3.3.1 Variable 1: Juego libre en sectores**

MINEDU (2018) menciona que “el tiempo de juego libre en los sectores es uno de los momentos más importantes del día para promover el juego simbólico.” (pág.25).

#### **3.3.2 Variable 2: Aprendizaje significativo**

Ausubel (1963) considera que “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano preferido para obtener y almacenar la enorme cantidad de ideas e información que contiene cualquier materia de conocimiento.” (pág.58).

### 3.3.3 Operacionalización de variables

Operacionalización de la variable Juego libre en sectores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	N° de ítems	Escala	Niveles y rango	
Juego libre en sectores	1. Planificación.	1.1 Propone juegos nuevos de acuerdo con su interés.	1. Propone nuevos juegos creativos 2. Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales	1 - 2	Nominal	Si = 1 No = 0  Rango: Alto = 25 - 36 Medio = 13 - 24 Bajo = 1 - 12	
		1.2 Crea sus propias normas del juego.	3. Crea sus propias normas para el juego 4. Practica los acuerdos establecidos para el desarrollo del juego.	3 - 4			
		1.3 Elige su propio sector.	5. Es independiente a la hora de elegir su sector a jugar. 6. Ordena el sector elegido luego de jugar.	5 - 6			
		2. Organización.	2.1 Dialoga e invita a sus compañeros a integrar su sector elegido.	7. Logra integrarse al sector elegido. 8. Invita a sus compañeros a jugar con él.			7 - 8
			2.2 Muestra autonomía.	9. Muestra seguridad a la hora de tomar decisiones durante el juego. 10. Realiza actividades por el mismo.			9 - 10
			2.3 Dialoga con sus compañeros para establecer normas y acuerdos del juego.	11. Respeta el tiempo establecido para el desarrollo del juego en cada sector. 12. Practica con sus compañeros los acuerdos del juego.			11 - 12
	3. Ejecución.		3.1 Es espontáneo a la hora del juego libre en sectores.	13. Participa libremente en los juegos en los sectores. 14. Se relaciona fácilmente con su entorno.			13 - 14
			3.2 Utiliza los materiales de su agrado del sector.	15. Utiliza correctamente los materiales de cada sector. 16. Elige los materiales de juego de acuerdo a su interés.			15 - 16
			3.3 Expresa sus emociones mediante el juego	17. Dialoga con sus compañeros sobre la experiencia vivida en el sector. 18. Muestra interés por el cambio de roles.			17 - 18
	4. Orden.	4.1 Mantiene el orden después de jugar en el sector.	19. Organiza los juguetes en el tiempo establecido. 20. Clasifica los materiales según el sector.	19 - 20			
		4.2 Expresa su incomodidad durante el juego.	21. Manifiesta su molestia cuando algo no le sale bien. 22. Expresar su incomodidad con sus compañeros	21 - 22			
		4.3 Selecciona los materiales.	23. Elige con que materiales trabajar. 24. Cuida los materiales durante el juego.	23 - 24			
	5. Socialización.	5.1 Se integra con facilidad al grupo.	25. Logra integrarse fácilmente con su grupo. 26. Muestra empatía con los demás.	25 - 26			
		5.2 Comparte sus experiencias vividas dentro del juego.	27. Dialogan sobre las experiencias vividas en el sector. 28. Socializa nuevas experiencias en el juego.	27 - 28			
		5.3 Interactúan a través de los cambios de roles.	29. Imitan diferentes roles según su vida cotidiana. 30. Interactúan a través de los cambios de roles.	29 - 30			
	6. Representación.	6.1 Dibujan libremente lo que más le gusta del sector elegido.	31. Representa gráficamente lo que más le gusta. 32. Dialoga acerca de la experiencia que vivió en el sector.	31 - 32			

6.2 Utiliza diversos materiales de acuerdo a su agrado.	33. Elabora sus creaciones libremente. 34. Utiliza diferentes materiales (colores, plastilina, entre otros.)	33 - 34
6.3 Expone de manera entendible su representación.	35. Intercambian ideas con sus compañeros. 36. Se expresa en su lenguaje materna.	35 - 36

**Operacionalización de la variable Aprendizaje significativo**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	N° de ítems	Escala	Niveles y rango
Aprendizaje significativo	1. Conflicto cognitivo	1.1 Resuelve problemas con facilidad.	1. Busca sus propias soluciones para resolver problemas. 2. Practica la resolución de conflictos con su entorno.	1 - 2	Nominal	Si = 1 No = 0  Rango: Alto = 17 - 24 Medio = 9 - 16 Bajo = 1 - 8
		1.2 Diferencia entre lo fácil y difícil.	3. Logra con facilidad resolver un problema. 4. Muestra seguridad para hacer las cosas de su entorno.	3 - 4		
		1.3 Solicita ayuda de la docente cuando lo requiere.	5. Pide ayuda cuando lo necesita. 6. Analiza el conflicto cognitivo.	5 - 6		
	2. Experiencias previas	2.1 Responde preguntas teniendo los conocimientos previos.	7. Participa libremente en el aula. 8. Presta atención a la hora de la retroalimentación.	7 - 8		
		2.2 Comparte sus experiencias vividas.	9. Cuenta sobre una anécdota vivida. 10. Dramatizan sus experiencias vividas	9 - 10		
		2.3 Participa y responde dinámicamente.	11. Respetan el turno de sus compañeros a la hora de participar. 12. Responde con sus propias palabras durante la retroalimentación.	11 - 12		
	3. Socioemocional	3.1 Se desenvuelve con facilidad en su entorno.	13. Interactúa feliz con sus compañeros. 14. El niño o niña es sociable.	13 - 14		
		3.2 Interactúa fácilmente con sus compañeros.	15. El niño o niña es solidario con su entorno. 16. Respeta las opiniones de sus compañeros	15 - 16		
		3.3 Tiene confianza en sí mismo a la hora de trabajar en equipo.	17. Confía en sus habilidades y destrezas. 18. Reconoce cuando se equivoca.	17 - 18		
	4. Materiales lúdicos	4.1 Es capaz de reconocer los materiales indicados por la docente.	19. Diferencia los materiales de cada sector 20. Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.	19 - 20		
		4.2 Realiza sus propios materiales desarrollando su creatividad.	21. Crea nuevos materiales lúdicos a base del reciclaje. 22. Utiliza diferentes tipos de materiales reciclados (conos de papel, chapitas, botellas de plástico, jabs de huevo entre otros) al momento de jugar.	21 - 22		
		4.3 Cuida los materiales del aula.	23. Cuidan los materiales elaborados. 24. Clasifica los materiales según sus características.	23 - 24		

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA

#### 4.1 Método de investigación

Se distingue por la utilización del método general, que consta de diversos pasos necesarios en el desarrollo de toda investigación científica. Es un procedimiento de aproximación a la verdad y de indagación de los fenómenos de la naturaleza, la verdad y el raciocinio para descubrir su esencia y sus interconexiones (Hernández, 2002).

Alan y Cortez (2018) exponen que el método hipotético – deductivo de la siguiente manera es el método de indagación que parte de la observación de un problema, accediendo de esta forma a la formulación de una conjetura explicando provisionalmente el problema, determinando las secuelas primordiales de nuestra premisa, sometiéndola a verificación ratificando el pronunciamiento hipotético inicial por medio de procesos de deducción. (pág.25)

Así mismo, podemos decir que la investigación tiene una actividad práctica que se realizará a través de una lista de cotejo de juego libre en sectores y uno de aprendizaje

significativo, que arrojarán resultados que comprobarán nuestras hipótesis generales y específicas.

Del mismo modo, Zarzar (2015) menciona que “el enfoque hipotético-deductivo o experimental, más empleado en las ciencias naturales, consiste en la realización de pruebas directas sobre el tema de investigación para comprobar la validez o falsedad de las hipótesis previamente planteadas.” (pág. 81). Es decir, tendremos el contacto directo con el objeto de estudio para poder obtener resultados válidos que afirmen o nieguen las hipótesis ya establecidas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), la presente actividad investigativa lleva un enfoque cuantitativo, el cual "usa la recolección y estudio de datos para mejorar las cuestiones de indagación o encontrar novedosas cuestiones en el proceso de paráfrasis" (pág.7). Así mismo, Carrasco (2016) confirma que este "tipo de enfoque se hace destinados a probar las conjeturas planteadas, y para eso se recolectan datos, los cuales van a ser interpretados por medio de la estadística, y de esta forma se establecerán patrones de comportamientos que permitan reforzar las teorías o descartarlas" (pág.7).

Esta investigación es de enfoque cuantitativo, pues se trata de comprobar la hipótesis general y las específicas formuladas en el trabajo.

## **4.2 Tipo de investigación**

El tipo de investigación es aplicada, este tipo de investigación viene con el tipo básico o puro porque se encarga de resolver problemas prácticos a través de la teoría, se basa en las conclusiones, descubrimientos y decisiones que se han establecido en el propósito de la investigación. (Hadi et al, 2023).

Por ello, la tesis se realizó con el objetivo de cultivar nueva información, aportes e ideas que serán muy valiosas para futuras investigaciones que consideren los factores del juego libre en los sectores y el aprendizaje significativo.

### **Nivel de investigación**

La presente investigación, que tiene como título Juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en inicial de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, UGEL 01, presenta el nivel correlacional.

Hernández et al (2014) lo sustenta como “Relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables a lo largo del tiempo, expresadas como correlación o causa y efecto” (pág.179). Por su parte, Sánchez y Reyes (1998) Los estudios descriptivos se distinguen por centrarse en la comprensión de la realidad tal y como aparece en un lugar y un momento determinados, mientras que los estudios correlacionales se centran en la interrelación entre variables.

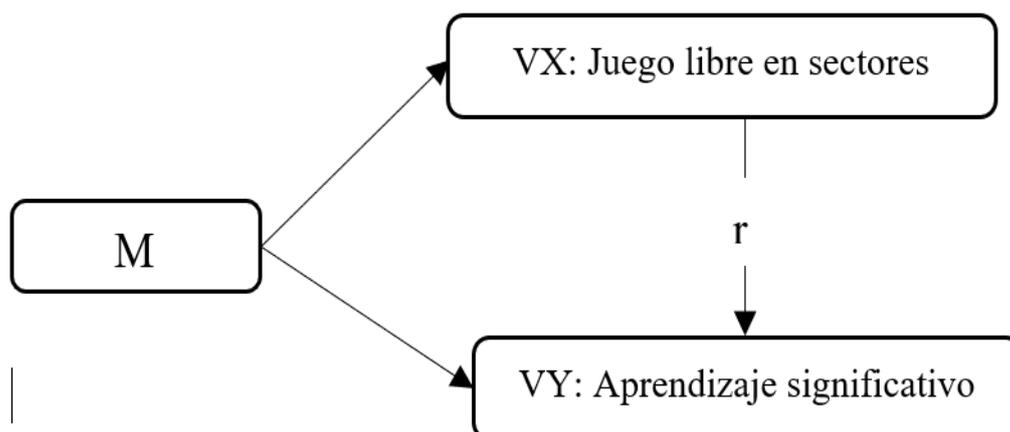
En otras palabras, el objetivo de este estudio es determinar, identificar y analizar si el vínculo entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje crítico es positivo o negativo, utilizando ambas variables para descubrir, identificar y analizar si la correlación es positiva o negativa.

### **4.3 Diseño de investigación**

Según Kerlinger y Lee (2002), es una investigación empírica y sistemática en la que el científico no tiene control directo sobre las variables independientes porque ya se han expresado o son esencialmente inmanipulables. Las inferencias sobre los vínculos entre las variables se infieren a partir del cambio contemporáneo de las variables independientes y dependientes sin intervención directa. (pág.504)

Del mismo modo, Hernández et al., (2014) mencionaron que el diseño del estudio no es experimental porque no se manipula ninguna de las variables, y se utiliza el diseño correlacional-causal; en la primera fase se describen las variables, se especifican sus propiedades a partir de bases teóricas y se obtienen resultados, antes de pasar a las explicaciones causales entre las variables independientes y la variable dependiente.

En resumen, este estudio es no experimental ya que se basa en conceptos, variables, entre otros, que se producen sin la interacción directa del investigador.



#### 4.4 Población y muestra

##### 4.4.1 Población

Hernández et al (2014) manifiestan que “es el universo de todos los individuos que comparten las mismas características o atributos” (pág.176). Del mismo modo, Carrasco (2016) menciona que “La palabra población se refiere a los factores que componen el entorno en el que se realiza el estudio”.

Para la investigación, la población está conformada por 95 estudiantes de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

##### 4.4.2 Muestra

Según Oseda (2008) es "una pequeña fracción de la población o un subconjunto de ella que contiene las principales características de esa población" (pág.121). Según Bernal (2010), "es la sección de la población que se elige, de la cual se recoge realmente la información para el desarrollo de la investigación, y sobre la cual se realizará la medición y observación de las variables investigadas" (pág.161).

Para el caso de la presente investigación, la muestra está constituida por 28 niños de 4 años de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin.

### **Muestreo: No probabilístico**

Según Cuesta (2009) se considera como “una técnica de muestreo donde se recolectan las muestras a través de un proceso el cual permite a todos los individuos de la población contar con la misma oportunidad de ser seleccionados”. De manera similar, Hernández et al., (2014) describen a este muestreo como "un subconjunto de la población cuya selección no depende de probabilidades, sino de las características del estudio.” (pág. 176).

Como lo señalan los autores, en un muestreo no probabilístico los sujetos son elegidos de acuerdo con su accesibilidad o según criterio personal e intencional del investigador.

## **4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.5.1 Técnicas**

Las técnicas de recolección de datos son distintas formas de recolectar información. Según Hernández et al., (2014) “Los datos se recolectan a través de diferentes técnicas o métodos, los cuales pueden cambiar en el transcurso del estudio” (pág.493). Del mismo modo, Ander-Egg (2003) “indica que las técnicas se consideran procedimientos y medios que hacen operativos los métodos” (pág. 42).

#### **4.5.1.1 Técnica: La observación.**

Para González (1997) se conceptualiza como “uno de los procedimientos que permiten la recolección de información, que implica una consideración sistemática y cuidadosa de cómo se desarrolla la vida de los objetos sociales. Refiriéndose a un conjunto de proyectos creados para la observación directa de los acontecimientos que ocurren en la naturaleza”. (pág. 124-125)

Por otro lado, Ander (2003) precisan que la observación lleva dos significados: el primero está relacionado con la técnica de investigación, que se involucra en el procedimiento de obtención de información de los objetos de estudio derivado de las ciencias humanas, utilizando la lógica de los sentidos con ciertas condiciones fácticas y la segunda, como herramienta de investigación, recolección sistemática de información utilizando los principios de búsqueda científica, validez y confiabilidad de los datos obtenidos.

El objetivo de esta estrategia es prever diferentes modalidades de comportamiento y luego pedir a los observadores que las comuniquen.

En este estudio se emplearán los siguientes procedimientos de recolección de datos para cada variable:

El enfoque de observación se utilizó para la variable 1: juego libre en los sectores.

El enfoque de observación se utilizó para la variable 2: aprendizaje significativo.

#### **4.5.2 Instrumentos**

Hernández et al (2014) aluden que es un “recurso usado por el investigador para recopilar información sobre las variables que tiene en mente” (pág. 200). Asimismo, Carrasco

(2016) manifiesta que “Los instrumentos de investigación permiten la recogida de datos que serán analizados para proporcionar un conocimiento real riguroso y de amplio alcance” (pág. 334).

El dispositivo es utilizado por el investigador para recoger datos para el estudio.

La lista de verificación, tipo escala nominal, con seis dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, con 36 ítems, fue utilizada para la variable 1: juego libre en sectores.

Para la variable 2: Aprendizaje significativo se utilizó como instrumento la lista de cotejo, tipo escala nominal de cuatros dimensiones: conflicto cognitivo, experiencias previas, fortalecer la personalidad y materiales lúdicos, el cual consta de 24 ítems.

#### ***4.5.2.1 Instrumento: Lista de cotejo.***

Las listas de comprobación son definidas por Tobon (2014) como "un instrumento de evaluación de competencias que puede identificar la presencia o ausencia de varias pruebas" (indicadores). Al ponderar los indicadores, se consideran los niveles de desempeño; es decir, cuanto mayor sea el nivel de desempeño, mayor será la puntuación del indicador. (pág. 172)

Conforme con Díaz et al (2011) podemos decir que “este instrumento se diseña para estimar la presencia o ausencia de una cadena de características o atributos importantes en la ejecución y/o productos elaborados por los alumnos”.

Esta lista es válida para realizar el seguimiento como parte de una evaluación continua, en función de las necesidades o acuerdos empañados entre docente y estudiante.

Dado que sus variables están separadas en dos categorías, si/no, este instrumento tendrá una escala nominal. Es decir, se trata de un sistema de medición en el que la respuesta a una pregunta específica puede caer en cualquiera de las dos categorías.

#### **4.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se elaboró una base de datos utilizando los valores asignados a las opciones de respuesta: Si (1) No (0) para ambos instrumentos (Lista de cotejo). Se ejecutará el conteo de la suma correspondiente a las respuestas por cada ítem y al objeto de investigación. Estos resultados se presentarán en una tabla en términos de frecuencia, porcentaje y sus respectivos gráficos; de manera similar, hipótesis serán comprobadas utilizando el programa SPSS.

#### **Validez de los instrumentos**

"se refiere al grado en que la variable debía ser medida por el instrumento utilizado", escriben Hernández et al., (2014) (pág.299).

Como se dijo en el párrafo anterior, para verificar que los instrumentos miden correctamente las variables, los instrumentos correspondientes a las pruebas asociadas a las variables deben pasar por evaluaciones de expertos, ya que su contenido no puede ser evaluado estadísticamente.

Se consultó a profesores de reconocida experiencia en educación superior y se les entregó la matriz de consistencia, la operacionalización de las variables, los instrumentos y la hoja de validación para evaluar la pertinencia de los criterios utilizados y su relación con los objetivos, las variables y los ítems propuestos, así como la claridad del lenguaje utilizado.

De acuerdo con lo anterior, los expertos examinaron la presencia de un vínculo entre las metas y los objetivos del estudio y las preguntas que componían el instrumento de recogida de datos.

**Tabla 3**

*Nivel de validez del cuestionario, según el juicio de expertos*

Expertos	Juego libre en sectores	
	Puntaje	%
Dra. Nelida Aranda Ashcalla	96	96
Mg. Catherine Córdova Moscol	94	94
Alberta Yuli Sulluchuco Crispin	92	92
<b>Promedio de valoración</b>	<b>94</b>	<b>94</b>

Fuente. Instrumento de opinión de expertos.

**Tabla 4**

*Valores de los niveles de validez*

Valores	Niveles de validez
0 – 20	Deficiente
21 – 40	Regular
41 – 60	Buena
61 – 80	Muy buena
81 - 100	Excelente

Fuente. Instrumento de opinión de expertos.

### **Interpretación.**

En los sectores, se obtuvo la calificación media del instrumento de juego libre. El informe del juicio de expertos recibió una calificación del 94%, lo que indica que el instrumento era adecuado para el estudio.

**Tabla 5**

*Nivel de validez del cuestionario, según el juicio de expertos*

<b>Expertos</b>	<b>Aprendizaje significativo</b>	
	<b>Puntaje</b>	<b>%</b>
Dra. Nelida Aranda Ashcalla	93	93
Mg. Catherine Córdova Moscol	92	92
Alberta Yuli Sulluchuco Crispin	92	92
<b>Promedio de valoración</b>	<b>277</b>	<b>92</b>

Fuente. Instrumento de opinión de expertos.

**Tabla 6**

*Valores de los niveles de validez*

<b>Valores</b>	<b>Niveles de validez</b>
0 – 20	Deficiente
21 – 40	Regular
41 – 60	Buena
61 – 80	Muy buena
81 - 100	Excelente

Fuente. Instrumento de opinión de expertos.

### **Interpretación.**

El principal instrumento de aprendizaje recibió una calificación media. El informe del juicio de expertos recibió una calificación del 92%, lo que indica que el instrumento era adecuado para el estudio.

### **Confiabilidad de los instrumentos**

Según Hernández et al.(2014), "el uso repetido del dispositivo al mismo humano o ítem genera los mismos hallazgos" (pág.200). Debido a que los instrumentos empleados fueron dicotómicos, se construyó el criterio de confiabilidad de los instrumentos para asegurar que proporcionen los hallazgos esperados al ser utilizados en un grupo distinto a nuestra muestra. Para ello se utilizó el coeficiente KR20.

### Confiabilidad de la variable 1: Juego libre en sectores

**Tabla 7**

*Resumen del procesamiento de los casos del Juego libre en sectores.*

<b>Estadísticas de fiabilidad – Variable 1</b>	
KR20	N de elementos
0,902	36

Nota. Tomados del procesamiento de datos del SPSS

Según el criterio de valor, el KR20 para el cuestionario sobre el juego libre en los sectores fue de 0,902, lo que indica que el instrumento tiene una buena fiabilidad. Se aconseja utilizar este instrumento para recabar información sobre la variable examinada.

**Tabla 8**

*Estadísticas de total de elemento*

<b>Estadísticas de total de elemento</b>					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación de Correlación si el total de elementos corregida	Correlación de múltiple cuadrado	KR20 si el elemento se ha suprimido
Ítem1	134.55	168.315	.540	.	.898
Ítem2	134.49	168.707	.467	.	.899
Ítem3	134.59	165.943	.481	.	.898
Ítem4	134.55	170.126	.344	.	.900
Ítem5	134.69	165.048	.663	.	.896
Ítem6	134.55	170.149	.346	.	.900
Ítem7	135.06	163.164	.468	.	.899
Ítem8	134.48	167.973	.485	.	.898
Ítem9	135.05	166.248	.368	.	.901
Ítem10	134.69	164.828	.675	.	.895
Ítem11	134.48	169.629	.451	.	.899
Ítem12	134.91	161.470	.574	.	.896
Ítem13	134.48	168.918	.474	.	.899
Ítem14	134.51	169.340	.460	.	.899
Ítem15	134.46	169.828	.435	.	.899
Ítem16	134.94	166.446	.382	.	.900
Ítem17	134.72	167.459	.487	.	.898
Ítem18	135.11	165.177	.400	.	.900
Ítem19	134.48	170.384	.361	.	.900
Ítem20	134.77	164.813	.495	.	.898
Ítem21	134.50	168.418	.501	.	.898
Ítem22	134.86	165.520	.427	.	.899
Ítem23	134.51	166.940	.628	.	.897
Ítem24	135.48	170.984	.255	.	.902

Ítem25	139.07	177.787	.210	.	.905
Ítem26	134.52	168.962	.510	.	.898
Ítem27	134.66	168.282	.468	.	.898
Ítem28	134.46	168.805	.490	.	.898
Ítem29	134.48	166.640	.681	.	.896
Ítem30	135.29	162.064	.447	.	.900
Ítem31	134.71	168.228	.456	.	.899
Ítem32	134.66	167.015	.432	.	.899
Ítem33	135.55	170.360	.262	.	.902
Ítem34	134.55	168.315	.540	.	.898
Ítem35	134.49	168.707	.467	.	.899
Ítem36	134.59	165.943	.481	.	.898

Nota. Tomados del procesamiento de datos del SPSS

## Confiabilidad de la variable 2: Aprendizaje significativo

**Tabla 9**

*Resumen del procesamiento de los casos del Aprendizaje significativo*

### **Estadísticas de fiabilidad – Variable 2**

KR20	N de elementos
0,865	24

Nota. Tomados del procesamiento de datos del SPSS

De acuerdo con los criterios de valor, el KR20 para el cuestionario de Aprendizaje Significativo fue de 0,865, lo que indica que el instrumento tiene una excelente fiabilidad. Se aconseja utilizar este instrumento para recoger información sobre la variable que se está examinando.

**Tabla 10**

*Estadísticas de total de elemento*

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	de Correlación si el total de elementos corregida	Correlación de múltiple cuadrado	KR20 si el elemento se ha suprimido
Ítem1	93.04	105.720	.468	.	.859
Ítem2	93.36	104.989	.414	.	.861
Ítem3	93.42	103.823	.513	.	.857
Ítem4	92.86	105.720	.579	.	.857
Ítem5	92.56	110.247	.345	.	.863
Ítem6	93.70	104.079	.410	.	.861
Ítem7	93.36	101.020	.576	.	.855

Ítem8	92.80	107.030	.479	.	.859
Ítem9	92.66	107.915	.462	.	.860
Ítem10	92.78	107.314	.388	.	.861
Ítem11	93.14	104.675	.401	.	.861
Ítem12	92.78	106.170	.553	.	.858
Ítem13	94.20	103.952	.381	.	.863
Ítem14	94.08	106.699	.293	.	.866
Ítem15	92.86	108.397	.417	.	.861
Ítem16	92.74	107.704	.481	.	.860
Ítem17	92.83	106.232	.513	.	.858
Ítem18	94.80	107.664	.199	.	.871
Ítem19	92.91	106.308	.495	.	.859
Ítem20	93.78	104.370	.349	.	.864
Ítem21	92.86	104.801	.615	.	.856
Ítem22	93.28	101.748	.522	.	.857
Ítem23	92.97	106.260	.494	.	.859
Ítem24	92.81	107.357	.457	.	.860

*Nota.* Tomados del procesamiento de datos del SPSS

#### **4.7 Aspectos éticos de la investigación**

La investigación en materia educativa y/o pedagógica, manifiesta como principal aspecto, al comportamiento humano en el cual se encuentra contenida un elemento definido y que debe connotarse como naturalmente ético. En tanto, lo anterior mencionado puede verse acotado por Sieber (2001), aboga "referirse a la ética como parte de un proceso racional y sensible de planificación, tratamiento y evaluación donde los investigadores buscan maximizar la calidad de los productos y minimizar los riesgos y daños" (pág. 25). A su vez, la presente se encuentra contrapuesta a las normas y reglamentos de la Universidad, y los procedimientos y actividades que se efectúan son propios de la investigación educativa. Asimismo, este trabajo recopila información real de campo que será examinada para obtener información y determinar acciones futuras. (reglamento o código de ética de la casa de estudios superior)



## CAPÍTULO V

### RESULTADOS

#### 5.1 Descripción de resultados

Los resultados de la aplicación del instrumento a los 28 niños de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurín se exponen después de procesar los datos de la variable juego libre en sectores:

**Tabla 11**

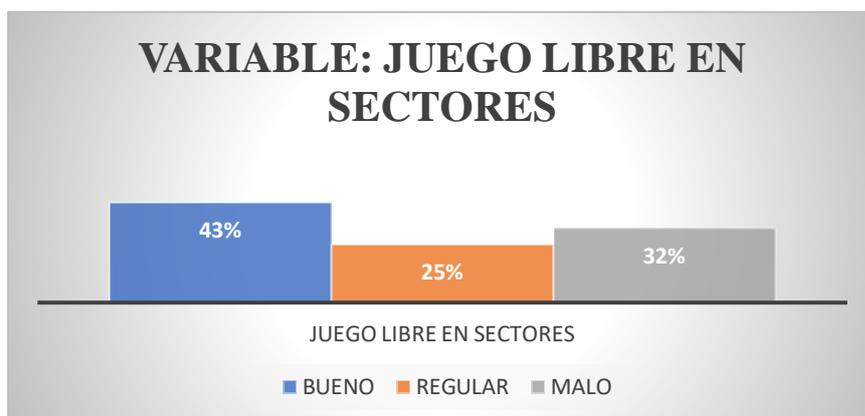
*Distribución de la variable Juego libre en sectores*

	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	12	43%
Regular	7	25%
Malo	9	32%
Total	28	100%

**Fuente:** Datos recolectados de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal- Lurin, 2022

**Figura 3**

*Distribución de la variable Juego libre en sectores.*



**Fuente:** Tabla 11

**Interpretación:**

Los resultados de la variable juego libre en sectores realizada a 28 estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se muestran en la Tabla 11 y en la Figura 3, donde se observa que el 32% de los estudiantes ubica el juego libre en el rango MALO, el 25% en el rango REGULAR y el 43% en el rango BUENO, lo que implica que el juego libre en sectores se realiza correctamente.

**Tabla 12.**

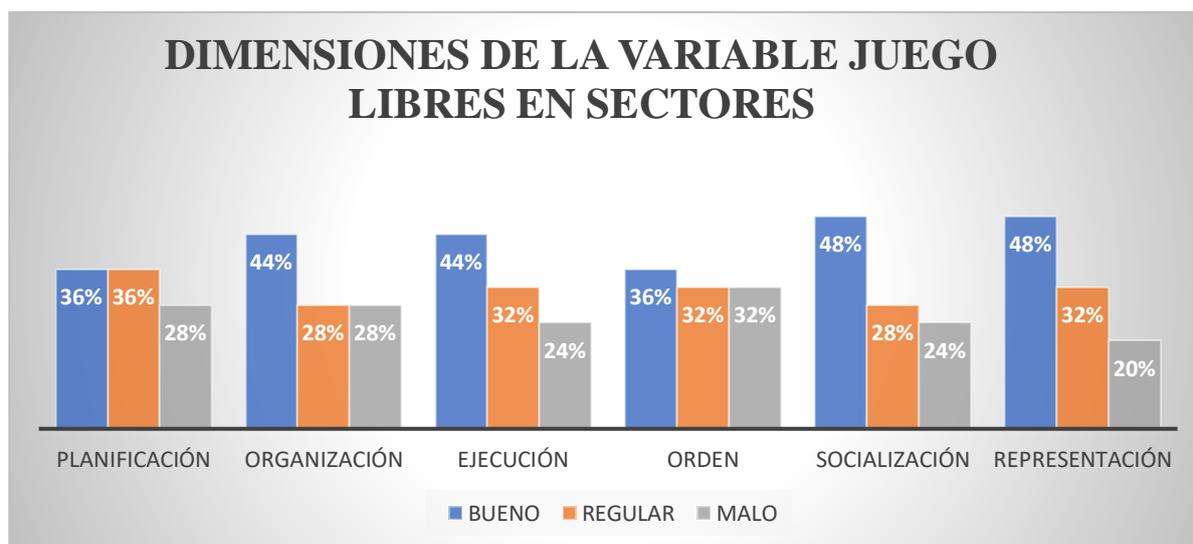
*Distribución de las dimensiones de la variable Juego libre en sectores.*

Dimensiones de la variable	Bueno		Regular		Malo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Planificación	10	36	10	36	8	28	28	100
Organización.	12	44	8	28	8	28	28	100
Ejecución.	12	44	9	32	7	24	28	100
Orden.	10	36	9	32	9	32	28	100
Socialización	13	48	8	28	7	24	28	100
Representación.	13	48	9	32	6	20	28	100

**Fuente:** Datos recolectados de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal- Lurin, 2022

**Figura 4**

*Distribución de las dimensiones de la variable Juego libre en sectores.*



**Fuente:** Tabla 12

### Interpretación:

En la tabla 12 y figura 4, se muestra los hallazgos de las dimensiones de variable juego libre en sectores realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2021, donde se visualiza que en relación a la dimensión planificación el 36% se ubica en BUENO, el 36% en REGULAR y 28% en MALO; en cuanto a la dimensión organización el 44% está en el rango BUENO, el 28% en REGULAR y 28% en MALO; en relación a la dimensión ejecución el 44% se ubica en BUENO, el 32% en REGULAR y 24% MALO; en relación a la dimensión orden un 36% se ubica en BUENO, el 32% en REGULAR y 32% en MALO; en relación a la dimensión socialización el 48% se ubica en BUENO, el 28% en REGULAR y 24% en MALO; en relación a la dimensión representación el 48% se ubica en BUENO, el 32% en el rango REGULAR y 20% en MALO.

**Tabla 13**

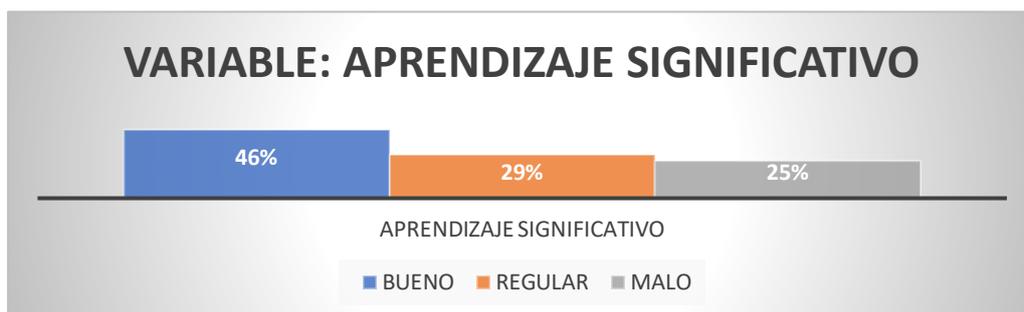
*Distribución de la variable Aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	13	46%
Regular	8	29%
Malo	7	25%
Total	28	100%

**Fuente:** Datos recolectados de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal- Lurin, 2022

**Figura 5**

*Distribución de la variable Aprendizaje significativo.*

**Interpretación:**

La Tabla 13 y la Figura 5 muestran los resultados de la variable aprendizaje significativo con 28 estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2021, donde se observa que el 25% de los estudiantes ubican el aprendizaje significativo en el rango MALO, el 29% en el rango REGULAR y el 46% en el rango BUENO, lo que implica que el aprendizaje significativo se realiza correctamente en beneficio de los estudiantes.

**Tabla 14**

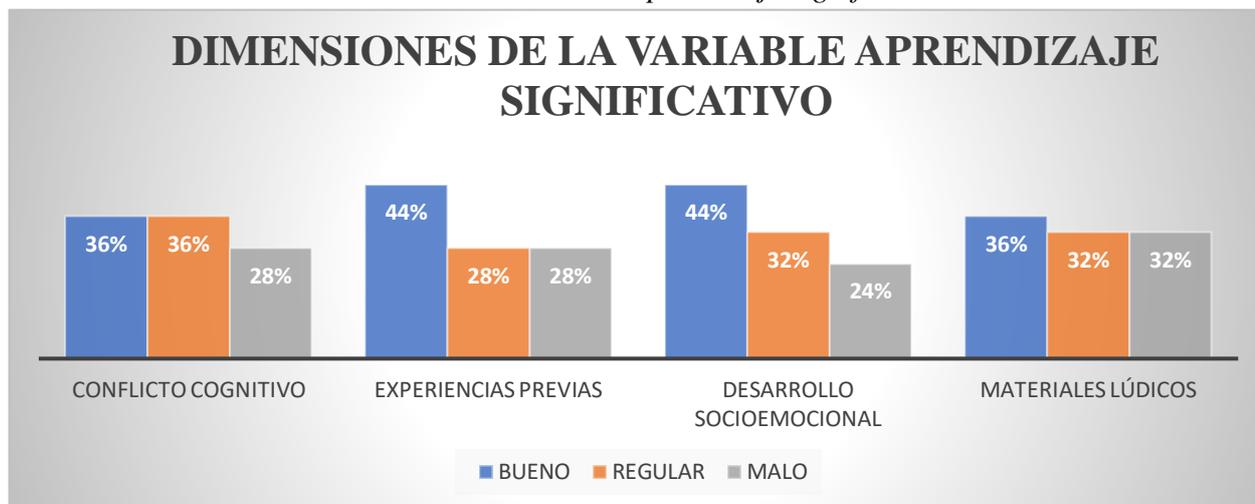
*Distribución de las dimensiones de la variable Aprendizaje significativo*

Dimensiones de la variable	Bueno		Regular		Malo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Conflicto cognitivo	10	36	10	36	8	28	28	100
Experiencias previas.	12	44	8	28	8	28	28	100
Desarrollo socioemocional	12	44	9	32	7	24	28	100
Materiales lúdicos	10	36	9	32	9	32	28	100

**Fuente:** Datos recolectados de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal- Lurin, 2022

**Figura 6.**

*Distribución de las dimensiones de la variable Aprendizaje significativo.*



**Fuente:** Tabla 14

### **Interpretación:**

En la tabla 14 y figura 6, se muestra los resultados de las dimensiones de variable aprendizaje significativo realizado a 28 estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2021, donde se observa que en relación a la dimensión conflicto cognitivo un 36% se ubica en el rango BUENO, un 36% en el rango REGULAR y un 28% en el rango MALO; en relación a la dimensión experiencias previas un 44% se ubica en el rango BUENO, un 28% en el rango REGULAR y un 28% en el rango MALO; en relación a la dimensión desarrollo socioemocional un 44% se ubica en el rango BUENO, un 32% en el rango REGULAR y un 24% en el rango MALO; en relación a la dimensión materiales lúdicos un 36% se ubica en el rango BUENO, un 32% en el rango REGULAR y un 32% en el rango MALO.

## 5.2 Contrastación de hipótesis

**Tabla 15**

*Prueba de normalidad Shapiro Wilk.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.
Conflicto cognitivo	,656	28	,000
Experiencias previas	,685	28	,000
Socioemocional	,754	28	,000
Materiales lúdicos	,612	28	,000
Aprendizaje significativo	,829	28	,000
Planificación	,791	28	,000
Organización	,753	28	,000
Ejecución	,699	28	,000
Orden	,786	28	,000
Socialización	,419	28	,000
Representación	,642	28	,000
Juego libre sectores	,812	28	,000

### **Interpretación:**

Se evidencia que, los datos al ser menor a una muestra de 50, se considera a Shapiro Wilk, obteniéndose en cada una de las dimensiones y variables, a un p- valúe menor al 5%, con ello, se aplicará prueba no paramétrica, al ser resultados que no se ajustan a una tendencia normal.

## Hipótesis General

H1: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

**Tabla 16**

*Correlación entre la variable y la dimensión 1*

		<b>Correlaciones</b>		
			JUEGOS LIBRES EN SECTORES	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	JUEGOS LIBRES EN SECTORES	Coefficiente de	1,000	,788**
		correlación		
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	28	28
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coefficiente de	,788**	1,000
		correlación		
Sig. (bilateral)		,001	.	
	N	28	28	

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre Juegos libres en sectores y aprendizaje significativo con un Rho = 0. 788 equivalente al 78,8% lo que permite afirmar que la correlación es significativa (buena y positiva) entre la variable el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo, según las respuestas brindadas por los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

### Hipótesis específica 1

H1: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

**Tabla 17**

*Correlación entre la variable y la dimensión 2*

				<b>Correlaciones</b>	
				JUEGOS LIBRES EN SECTORES	CONFLICTO COGNITIVO
Rho	de	JUEGOS LIBRES EN	Coeficiente	de	1,000
Spearman	SECTORES		correlación		,884*
			Sig. (bilateral)		.
			N		28
		CONFLICTO	Coeficiente	de	,884*
		COGNITIVO	correlación		1,000
			Sig. (bilateral)		,004
			N		28

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

### Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre Juegos libres en sectores y el conflicto cognitivo con un  $Rho = 0.884$  equivalente al 88,4% lo que permite afirmar que la correlación es significativa (buena y positiva) entre la variable el juego libre en sectores y la dimensión conflicto cognitivo, según las respuestas brindadas por los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

## Hipótesis específica 2

H2: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

Correlaciones						
				JUEGOS LIBRES EN SECTORES	EXPERIENCIAS PREVIAS	
Rho	de	JUEGOS LIBRES EN SECTORES	Coeficiente de correlación	de	1,000	,781*
Spearman			Sig. (bilateral)		.	,001
			N		28	28
		EXPERIENCIAS PREVIAS	Coeficiente de correlación	de	,781*	1,000
			Sig. (bilateral)		,001	.
			N		28	28

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

### Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre Juegos libres en sectores y las experiencias previas con un Rho = 0.781 equivalente al 78,1% lo que permite afirmar que la correlación es significativa (buena y positiva) entre la variable el juego libre en sectores y la dimensión experiencias previas, según las respuestas brindadas por los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

### Hipótesis específica 3

H3: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

**Tabla 18**

*Correlación entre la variable y la dimensión 3*

Correlaciones				
		JUEGOS LIBRES EN SECTORES		SOCIOEMOCIONAL
Rho	de	JUEGOS LIBRES	Coefficiente de correlación	1,000
Spearman	EN SECTORES		Sig. (bilateral)	,917**
			N	28
		SOCIOEMOCION	Coefficiente de correlación	1,000
	AL		Sig. (bilateral)	,000
			N	28

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

### Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre Juegos libres en sectores y el desarrollo socioemocional con un Rho = 0.917 equivalente al 91,7% lo que permite afirmar que la correlación es significativa (buena y positiva) entre la variable el juego libre en sectores y la dimensión socioemocional, según las respuestas brindadas por los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

**Hipótesis específica:**

H4: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en los niños de 4 años de la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.

**Tabla 19**

*Correlación entre la variable y la dimensión 4*

<b>Correlaciones</b>				
			JUEGOS LIBRES EN SECTORES	MATERIALES LÚDICOS
Rho de	JUEGOS LIBRES EN	Coeficiente de correlación	1,000	,921
Spearman	SECTORES	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	MATERIALES	Coeficiente de correlación	,921	1,000
	LÚDICOS	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

**Interpretación:**

Según los resultados de la correlación de Spearman, existe una relación significativa entre el juego libre en sectores y los materiales de juego con un Rho = 0,921 equivalente al 92,1%, lo que nos permite afirmar que la correlación es significativa (buena y positiva) entre la variable juego libre en sectores y la dimensión de materiales de juego, a partir de las respuestas de los niños de 4 años del I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal - Lurin, 2022.

### 5.3 Discusión de resultados

Se recogió información de los alumnos mediante dos cuestionarios para las variables: juego libre en los sectores y aprendizaje significativo, de los que se recibieron datos, evaluaron y respondieron a cada uno de los factores de la investigación. Una vez concluido el análisis y la comparación de las hipótesis, se realizaron las siguientes discusiones y comentarios sobre los resultados:

Para determinar la relación existente entre juegos libre en sectores y el aprendizaje significativo en estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se pudo afirmar la correlación mediante el estadístico de Spearman que arrojó un 0,788 representando este resultado como alto con una significancia estadística de  $p=0,000$  en la medida que confirma la hipótesis general del investigador; estos resultados son similares a los hallados por Santa Cruz (2020) que en su investigación concluyó que cuenta con un coeficiente alto y que es justificado con el efecto estadístico correspondiente al coeficiente Phi, V de Cramer con 0,822 entre ambas variables contando con un valor de significancia de ( $p=0.00$ ). Aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula: Existe relación entre el juego libre en sectores y la autorregulación de emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183, Ate. Queda comprobado que el juego libre en sectores significa la posibilidad de jugar en clase utilizando espacios organizados por zonas, sin instrucción laboral, los niños simplemente juegan, guiados por sus propios intereses y las preferencias de los demás que juegan en la misma área, Piaget (1936); Podemos inferir además que el objetivo es fomentar la exploración, la creatividad y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños.

En lugar de estar guiados por un adulto, los niños tienen la libertad de elegir sus actividades y experimentar en un entorno seguro y supervisado.

Para establecer la relación existente entre juegos libre en sectores y la dimensión conflicto cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se pudo atestiguar la correlación mediante el estadístico de Spearman que arrojó un 0,884 simbolizando este resultado como alto con una significancia estadística de  $p=0,000$  en la medida que confirma la hipótesis específica 1 del investigador; estos resultados son similares a los hallados por Díaz y Tejada (2018), en la cual se concluye que existe un nivel de correlación alto igual a 0,860 entre las 2 variables, existiendo niveles de correlación altos y moderados entre las dimensiones de las variables. Esto lo refuerza Vygotsky (1978) el juego es una actividad social importante en la que los niños aprenden y desarrollan habilidades sociales y cognitivas. Según Vygotsky, los juegos libres son especialmente importantes porque les permiten a los niños trabajar juntos y resolver conflictos cognitivos de manera colaborativa. Los conflictos cognitivos que surgen durante el juego son una parte importante del desarrollo cognitivo, ya que ayudan a los niños a construir nuevos conocimientos y comprensiones. los juegos libres son valiosos porque les permiten a los niños explorar, experimentar y desarrollar nuevas ideas y soluciones a los conflictos cognitivos.

Para determinar la relación existente entre juegos libre en sectores y la dimensión experiencias previas en estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se pudo testificar la correlación mediante el estadístico de Spearman que lanzó un 0,781 representando este resultado como alto con una significancia estadística de  $p=0,000$  en la medida que confirma la hipótesis específica 2 del investigador; estos resultados son similares a los hallados por Guardia y Mamani (2019), en la cual se concluye que el juego

libre en sectores y el aprendizaje significativo presentan un valor  $r$  Pearson de 0.0853 determinando una correlación fuerte y positiva, por lo tanto, existe una atribución significativa del juego libre en sectores en el amaestramiento significativo de los niños. Esto lo refuerza Bandura (1986), cuando sostiene que las experiencias previas y las observaciones de los modelos influyen en el comportamiento y el aprendizaje de los niños. Según Bandura, los niños pueden aprender a través de la observación y la imitación de otros en el juego. Poder inferir que las experiencias previas de los niños influyen en su capacidad para aprender y jugar con otros. Además, que los niños utilizan sus experiencias previas para desarrollar nuevas habilidades y conocimientos a través del juego. En general, los expertos concuerdan en que las experiencias previas son una parte importante del desarrollo cognitivo y social de los niños y que influyen en cómo juegan y aprenden a través de los juegos libres.

Para determinar la relación existente entre juegos libre en sectores y la dimensión desarrollo socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se pudo afirmar la correlación mediante el estadístico de Spearman que arrojó un 0,917 representando este resultado como alto con una significancia estadística de  $p=0,000$  en la medida que confirma la hipótesis específica 3 del investigador. Estos resultados son comparables a los de Samamé (2019), quien informó de que, utilizando la prueba estadística de Pearson, se determinó una correlación de 0,666 para ilustrar la asociación entre ambas variables. Aceptando la hipótesis alternativa mientras se rechaza la hipótesis nula: En los niños de 5 años de la Institución Educativa 370 - Pomalca, existe una relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales. El desarrollo socioemocional es un aspecto importante del crecimiento y el aprendizaje en niños, y los juegos libres pueden desempeñar un papel importante en este proceso, esto lo comprobamos cuando Erikson (1950) dice los niños experimentan diferentes conflictos emocionales y sociales a medida que crecen, y el

juego les permite explorar y resolver estos conflictos. Por otro lado, la importancia de las relaciones emocionales y sociales en el desarrollo infantil son fundamentales, por ello diremos además que el juego es una forma importante para que los niños desarrollen habilidades socioemocionales, como la empatía y la cooperación. En general, los expertos concuerdan en que los juegos libres son una parte importante del crecimiento y el aprendizaje infantil, y que pueden contribuir de manera significativa al desarrollo socioemocional de los niños.

Para determinar la relación entre juegos libre en sectores y la dimensión materiales lúdicos en estudiantes de la Institución Educativa 665 Santo Domingo de Huarangal de Lurin, 2022, se pudo confirmar la correlación a través del estadístico de Spearman que arrojó un 0,921 representando este resultado como alto con una significancia estadística de  $p=0,000$  en la medida que confirma la hipótesis específica 4 del investigador; estos resultados son similares a los hallados por Flores (2018), en la cual se concluye que existe un nivel de correlación alto igual a 0,860 entre las 2 variables, existiendo niveles de correlación altos y moderados entre las dimensiones de las variables. Los materiales lúdicos, como juguetes y otros objetos, influyen en el desarrollo y el aprendizaje infantil a través del juego libre. El papel del juego y los materiales lúdicos en el desarrollo cognitivo, socioemocional y de aprendizaje de los niños. Según Piaget (1962), el juego es una forma fundamental de aprendizaje y desarrollo en la infancia, mientras que Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de las interacciones sociales y los materiales lúdicos en el desarrollo cognitivo y de la inteligencia. Montessori (1912), por su parte, ha desarrollado una metodología pedagógica basada en el uso de materiales lúdicos específicos para estimular el aprendizaje y el desarrollo infantil. Estos autores han influido en la forma en que se entiende y se aborda el juego y los materiales lúdicos en la educación infantil. En general los materiales lúdicos son seleccionados y organizados de manera cuidadosa para proporcionar un entorno de juego seguro y estimulante para los niños. Los

materiales lúdicos pueden incluir juguetes, bloques, pinturas, entre otros, y deben ser apropiados para la edad y el desarrollo de los niños. En resumen, el concepto de juego libre en sectores y la dimensión de los materiales lúdicos en niños es un enfoque de juego que permite a los niños elegir libremente cómo jugar y con qué materiales, en un entorno diseñado para fomentar el desarrollo y el aprendizaje de manera segura y estimulante

## CONCLUSIONES

1. La asociación entre los Juegos Libres en Sectores y el Aprendizaje Significativo se encontró en esta tesis con un Rho Spearman = 0,788, lo que indica un resultado moderado con una significación estadística de  $p=0,000$ . Como resultado, se acepta la hipótesis de una asociación positiva, mientras que se rechaza la hipótesis nula.
2. Se llegó a la conclusión que existe un porcentaje alto de resultados favorables que permite a los niños experimentar a través del juego libre en sectores ya que desarrollan su autonomía al escoger el sector de su preferencia, con el aprendizaje significativo buscamos que los estudiantes puedan crear su propio aprendizaje utilizando diversos tipos de materiales didácticos, lúdicos y concretos.
3. Como futuras maestras tenemos el objetivo de brindar una educación de calidad donde el estudiante explote su potencial tanto en habilidades como destrezas. Por lo cual nosotras aceptamos las hipótesis de nuestra investigación ya que se halló una confiabilidad alta en relación con nuestras variables
4. El momento del juego libre en sectores tiene una duración de 60 minutos diarios, teniendo en cuenta el desarrollo de la secuencia metodológica. Mediante el juego libre en sectores se logró desarrollar las habilidades sociales y el aprendizaje significativo, siendo el juego la principal herramienta para impulsar el desarrollo integral del niño

5. Durante el proceso de nuestra practica pedagógica pudimos observar el uso inadecuado del Juego Libre en sectores ya que algunas maestras no cumplen con el tiempo ni la estrategia requerida para poner practica este método.

## RECOMEDACIONES

1. Se recomienda que el Ministerio de Educación tome este estudio como referencia, ya que se estableció que el juego libre en los sectores tuvo resultados favorables y prometedores, sugiriendo que el instrumento empleado ayudó en la recolección de datos.
2. Se propone que la Universidad Peruana Los Andes utilice esta investigación como referencia en la que se encontró un aprendizaje considerable, para hacer futuros trabajos con factores parecidos en una población o muestra con mayor amplitud, asimismo, se sugiere tomar como referente esta investigación en la que se ha determinado que el aprendizaje significativo fue satisfactorio, para que se lleve a cabo más investigaciones con variables similares en una población y muestra más grande.
3. Se propone a los profesores de esta casa de estudios analizar el costo de la investigación para avanzar con el trabajo en un entorno o demografía semejante, debido a que se espera que novedosos estudios equiparables maximicen nuestro campo educativo.
4. Se plantea a los directores de la Institución Educativa Inicial 665 que investiguen los hallazgos de este estudio y apliquen iniciativas específicas para incrementar el juego libre en los sectores y el aprendizaje significativo beneficiando a la comunidad educativa.

5. Se sugiere a las futuras docentes implementar estrategias lúdicas e innovadoras en la hora del juego libre en sectores ya que ayuda a fomentar la creatividad, autonomía y pensamiento crítico en los niños, logrando un aprendizaje óptimo y significativo.

|

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, P., y Oktac, A. . (2004). *Generación del conflicto cognitivo a través de una actividad de criptografía que involucra operaciones binarias.*
- Alan, D. y Cortez, L. . (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica.* UTMACH: Machala – Ecuador.
- Ander-Egg, E. (2003). *Técnicas de investigación social.* Buenos Aires - Argentina.: Lumen.
- Andrango. (2018). *El proyecto de aula en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 5-6 años en la “Unidad Educativa María Angélica Idrabo.*
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning.* . New Year.: Grune.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo.* México: Trillas.
- Baqués, M. (2003). *600 juegos para educación infantil.* España: CEAC ediciones.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación.* Colombia: Pearso Educación.
- Bruner, J. (1984). *Acción, Pensamiento y Lenguaje.* Madrid: Alianza Editorial.
- Canales, Rodas y Torres. (2019). *Actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de la escuela “San Ramón” del municipio de Condega departamento de Este. en el II semestre del año 2019.*
- Carmona, M. y Villanueva C. . (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego).* . Granada.: Universidad de Granada.
- Carrasco. (2016). *Metodologia de la investigacion cientifica. Segunda ed. Blanca L,* . Lima: San Marcos.
- Carugati, F., y Mugny, G. . (1988). *La teoría del conflicto sociocognitivo.* Barcelona: Anthropos.
- Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego.*

- Chiavenato, I. (1999). *Introducción a la teoría general de la administración*. México: Mc Graw – Hill Interamericana.
- Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. España: Universidad de Ovideo.
- Damon, J., Mark Greenberg, E., y Crowley, M. (2015). *Early social-emocional functioning and public health: The relationship between kindergarten social*.
- Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca*. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.
- Dávila, S. (2000). *El aprendizaje significativo, esa extraña expresión*. Argentina.
- Díaz y Tejada. (2018). *Estrategias didácticas basadas en la pintura para promover el aprendizaje significativo en niños de 3 a 5 años del preescolar en el colegio La Salle (Bucaramanga, Colombia)*.
- Díaz, Casanova y Airasian. (2011). *Instrumentos de evaluación*. México.
- Dominguez. (2020). *Analizar el uso de los rincones didácticos en el aprendizaje significativo de los niños de Educación Inicial 2*.
- EDIFAM. (2004). *Manual de Capacitación en Educación Inicial, para Asesores Pedagógicos y maestros de Parvularia: Desarrollo Socioemocional*. .
- Farr, R. (1988). *Las representaciones sociales, Psicología social II*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, A. (2009). *El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones*.
- Fernández, E.; Quer, L. y Securún, R. (2009). *Rincón a rincón : actividades para trabajar con niños de 3 a 8 años*.
- Flores. (2018). *Juego libre en los sectores y la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 210, La Cantuta-Cusco*.
- Flores, M. (2011). *Hacia la escuela como organización de practica reflexiva*. México: Trillas.
- Freire, M. (2004). *Diccionario Enciclopédico de Educación, PPL*.
- Gairín, J. (. (1996). *La organización escolar: contexto y texto de actuación*. Madrid: La Muralla.

- Galicia. (2019). *Déficit de atención y el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Integrado de Mantaro Cusco-2019*. .
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Español: Editex.
- González, M. (1997). *Metodología de la investigación social. Técnicas de recolección de datos*. Madrid - España.: Aguacilara.
- Gowin, B. (1981). *Educating*. New Year.: Cornell University Press.
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. En K. Groos, *Les Jeux des animaux*. París.: Félix Alcán.
- Guardia y Mamani. (2019). *Influencias de juego libre en los sectores como estrategia didáctica para lograr aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 303 Almirante Miguel Grau, Ilo 2018*. .
- Hayes, B. (1999). *Diseño de encuestas, usos y métodos de análisis estadístico*. México.: Edit Oxford. .
- Hernández Hernández, R. (2002). Del método científico al clínico: Consideraciones teóricas. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 18(2), 161-164. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0864-21252002000200011&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-21252002000200011&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación (6Ed.)*. México: Mc Graw-Hill Educación.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en ciencias sociales*. México: McGraw-Hill.
- López, F. (1998). *Revolución metodológica*. Caracas.: Express.
- López, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. ISSN : 1989-9041, Autodidacta.
- Ministerio de educación. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación*. Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación. (2018). *El juego simbólico en la Hora de Juego Libre en los Sectores*. Lima. Obtenido de <https://es.slideshare.net/rosadiazr/el-juego-simblico-en-la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores>

- Ministerio de Educación. (2015). *Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes*. Lima.
- Miretti, M. (2003). *La Lengua Oral en la Educación Inicial*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Montessori, M. (1990). *El niño el secreto de la infancia*. México: Diana.
- Moreira, M. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid.: Visor.
- Moreira, M. (2010). *¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? y ¿Por qué mapas conceptuales?* Tenerife: Universidad de La Laguna. Servicio de Publicaciones.
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España.
- Novak, J. (1998). *Learning, creating and using knowledge*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Oseda, G. (2008). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Pirámide.
- Pérez, A. (2006). *A favor de la escuela educativa en la sociedad de la información y de la perplejidad*. En Gimeno Sacristán, J. (comp.). *La reforma necesaria: entre la política educativa y la práctica escolar*. Madrid. : Morata/Gobierno de Cantabria.
- Piaget, J. (1956). *El desarrollo mental del niño en seis estudios de psicología*. Suiza: Ariel.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder.
- Salles, V., & Oliveira, O. de. (2007). Reflexiones teóricas para el estudio de la reproducción de la fuerza de trabajo. *Argumentos. Estudios críticos de la sociedad*, 19-43. <https://argumentosojs.xoc.uam.mx/index.php/argumentos/article/view/960>
- Samamé. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. Presentado por la Universidad César Vallejo, Chiclayo-2019*. Chiclayo.
- Sánchez, H. y Reyes, C. . (1998). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Perú: Mantaro.
- Santa Cruz. (2020). *Juego libre en sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183- Ate 2019*. Lima.

- Sieber, E. (2001). *Planning research: basic ethical decision-making. Ethics in research with human participants*. Washington.: APA.
- Sopalo y Ubidia. (2019). *La Pedagogía de la Ternura y su influencia en el Aprendizaje Significante de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “DR. Ricardo Cornejo Rosales”*.
- Suarez, C. (2010). *Cooperación como condición social de aprendizaje*. España: VOC.
- Terry, G. (1986). *Principios de administración*. México: Continental S.A.
- Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología*. México.: Pearson.
- Viciano, V. y Conde, J. . (2002). *Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Vigostki, L. (2001). *Psicología Pedagógica: Un curso breve*. Buenos Aires: Aique.
- Volodarski, G. (2006). *Nivel Inicial Juego- trabajo en red. Buenos Aires: Editorial . Buenos Aires.: Stella*.
- Vygotsky, L. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.: Crítica.
- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México.
- Zarzar, C. (2015). *Métodos y Pensamiento Crítico 1 (Primera ed.)*. México: Grupo Editorial Patria.

## ANEXOS

**Anexo 1:** Matriz de consistencia

**Título:** Juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en inicial en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal- Lurín, 2022.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables/Dimensiones	Metodología
<p><b>Problema general.</b> ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?</p> <p><b>Problemas específicos.</b> ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022? ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022? ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022? ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022?</p>	<p><b>Objetivo general.</b> Determinar la relación entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b> Identificar la relación entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Evaluar la relación entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Evaluar la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Conocer la relación entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.</p>	<p><b>Hipótesis general.</b> Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas.</b> Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el conflicto cognitivo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las experiencias previas en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo socioemocional en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022. Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y los materiales lúdicos en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin, 2022.</p>	<p><b>V. Independiente:</b> Variable 1= Juego libre en sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación.</li> <li>- Organización.</li> <li>- Ejecución.</li> <li>- Orden.</li> <li>- Socialización.</li> <li>- Representación.</li> </ul> <p><b>V. Dependiente:</b> Variable 2= Aprendizaje significativo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conflicto cognitivo.</li> <li>- Experiencias previas.</li> <li>- Desarrollo socioemocional.</li> <li>- Materiales lúdicos.</li> </ul>	

**Anexo 2:** Matriz de operacionalización de variables

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>	<b>Niveles y rango</b>
Juego libre en sectores	1. Planificación.	1.1 Propone juegos nuevos de acuerdo a su interés.	Nominal	Si = 1 No = 0  Rango: Alto = 25 - 36 Medio = 13 - 24 Bajo = 1 - 12
		1.2 Crea sus propias normas del juego.		
		1.3 Elige su propio sector.		
	2. Organización.	2.1 Dialoga e invita a sus compañeros a integrar su sector elegido.		
		2.2 Muestra autonomía.		
		2.3 Dialoga con sus compañeros para establecer normas y acuerdos del juego.		
	3. Ejecución.	3.1 Es espontáneo a la hora del juego libre en sectores.		
		3.2 Utiliza los materiales de su agrado del sector.		
		3.3 Expresa sus emociones mediante el juego		
	4. Orden.	4.1 Mantiene el orden después de jugar en el sector.		
		4.2 Expresa su incomodidad durante el juego.		
		4.4 Selecciona los materiales.		
	5. Socialización.	5.1 Se integra con facilidad al grupo.		
		5.2 Comparte sus experiencias vividas dentro del juego.		
		5.3 Interactúan a través de los cambios de roles.		
	6. Representación.	6.1 Dibujan libremente lo que más le gusto del sector elegido.		
		6.2 Utiliza diversos materiales de acuerdo a su agrado.		
		6.3 Expone de manera entendible su representación.		
Aprendizaje significativo	1. Conflicto cognitivo	1.1 Resuelve problemas con facilidad.	Nominal	Si = 1 No = 0  Rango: Alto = 17 - 24 Medio = 9 - 16 Bajo = 1 - 8
		1.2 Diferencia entre lo fácil y difícil.		
		1.3 Solicita ayuda de la docente cuando lo requiere.		
	2. Experiencias previas	2.1 Responde preguntas teniendo los conocimientos previos.		
		2.2 Comparte sus experiencias vividas.		
		2.3 Participa y responde dinámicamente.		
	3. Socioemocional	3.1 Se desenvuelve con facilidad en su entorno.		
		3.2 Interactúa fácilmente con sus compañeros.		

	3.3 Tiene confianza en sí mismo a la hora de trabajar en equipo.
4. Materiales lúdicos	4.1 Es capaz de reconocer los materiales indicados por la docente.
	4.2 Realiza sus propios materiales desarrollando su creatividad.
	4.3 Cuida los materiales del aula.

### Anexo 5: Matriz de operacionalización de instrumento

#### Operacionalización de la variable Juego libre en sectores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	N° de ítems	Escala	Niveles y rango
Juego libre en sectores	3. Planificación.	1.1 Propone juegos nuevos de acuerdo a su interés.	1. Propone nuevos juegos creativos	1 - 2	Nominal	Si = 1 No = 0
			2. Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales			
		1.2 Crea sus propias normas del juego.	3. Crea sus propias normas para el juego	3 - 4		Rango: Alto = 25 - 36 Medio = 13 - 24 Bajo = 1 - 12
	4. Practica los acuerdos establecidos para el desarrollo del juego.					
	1.3 Elige su propio sector.	5. Es independiente a la hora de elegir su sector a jugar.	6. Ordena el sector elegido luego de jugar.	5 - 6		
	8. Invita a sus compañeros a jugar con él.					
	2.2 Muestra autonomía.	9. Muestra seguridad a la hora de tomar decisiones durante el juego.	9 - 10			
	2.3 Dialoga con sus compañeros para establecer normas y acuerdos del juego.	10. Realiza actividades por el mismo.		11 - 12		
		11. Respeta el tiempo establecido para el desarrollo del juego en cada sector.				
	12. Practica con sus compañeros los acuerdos del juego.					

3. Ejecución.	3.1 Es espontáneo a la hora del juego libre en sectores.	13. Participa libremente en los juegos en los sectores. 14. Se relaciona fácilmente con su entorno.	13 – 14
	3.2 Utiliza los materiales de su agrado del sector.	15. Utiliza correctamente los materiales de cada sector. 16. Elige los materiales de juego de acuerdo a su interés.	15 – 16
	3.3 Expresa sus emociones mediante el juego	17. Dialoga con sus compañeros sobre la experiencia vivida en el sector. 18. Muestra interés por el cambio de roles.	17 - 18
4. Orden.	4.1 Mantiene el orden después de jugar en el sector.	19. Organiza los juguetes en el tiempo establecido. 20. Clasifica los materiales según el sector.	19 – 20
	4.2 Expresa su incomodidad durante el juego.	21. Manifiesta su molestia cuando algo no le sale bien. 22. Expresar su incomodidad con sus compañeros	21 – 22
	4.5 Selecciona los materiales.	23. Elige con que materiales trabajar. 24. Cuida los materiales durante el juego.	23 - 24
5. Socialización.	5.1 Se integra con facilidad al grupo.	25. Logra integrarse fácilmente con su grupo. 26. Muestra empatía con los demás.	25 - 26
	5.2 Comparte sus experiencias vividas dentro del juego.	27. Dialogan sobre las experiencias vividas en el sector. 28. Socializa nuevas experiencias en el juego.	27 - 28
	5.3 Interactúan a través de los cambios de roles.	29. Imitan diferentes roles según su vida cotidiana. 30. Interactúan a través de los cambios de roles.	29 - 30
6. Representación.	6.1 Dibujan libremente lo que más le gusto del sector elegido.	31. Representa gráficamente lo que más le gusto. 32. Dialoga acerca de la experiencia que vivió en el sector.	31 - 32
	6.2 Utiliza diversos materiales de acuerdo a su agrado.	33. Elabora sus creaciones libremente. 34. Utiliza diferentes materiales (colores, plastilina, entre otros.)	33 - 34
	6.3 Expone de manera entendible su representación.	35. Intercambian ideas con sus compañeros. 36. Se expresa en su lenguaje materna.	35 - 36

## Operacionalización de la variable Aprendizaje significativo

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	N° de ítems	Escala	Niveles y rango
Aprendizaje significativo	1. Conflicto cognitivo	1.1 Resuelve problemas con facilidad.	25. Busca sus propias soluciones para resolver problemas. 26. Practica la resolución de conflictos con su entorno.	1 - 2	Nominal	Si = 1 No = 0  Rango: Alto = 17 - 24 Medio = 9 - 16 Bajo = 1 - 8
		1.2 Diferencia entre lo fácil y difícil.	27. Logra con facilidad resolver un problema. 28. Muestra seguridad para hacer las cosas de su entorno.	3 - 4		
		1.3 Solicita ayuda de la docente cuando lo requiere.	29. Pide ayuda cuando lo necesita. 30. Analiza el conflicto cognitivo.	5 - 6		
	2. Experiencias previas	2.1 Responde preguntas teniendo los conocimientos previos.	31. Participa libremente en el aula. 32. Presta atención a la hora de la retroalimentación.	7 - 8		
		2.2 Comparte sus experiencias vividas.	33. Cuenta sobre una anécdota vivida. 34. Dramatizan sus experiencias vividas	9 - 10		
		2.3 Participa y responde dinámicamente.	35. Respetan el turno de sus compañeros a la hora de participar. 36. Responde con sus propias palabras durante la retroalimentación.	11 - 12		
	3. Socioemocional	3.1 Se desenvuelve con facilidad en su entorno.	37. Interactúa feliz con sus compañeros. 38. El niño o niña es sociable.	13 - 14		
		3.2 Interactúa fácilmente con sus compañeros.	39. El niño o niña es solidario con su entorno. 40. Respeto las opiniones de sus compañeros	15 - 16		
		3.3 Tiene confianza en sí mismo a la hora de trabajar en equipo.	41. Confía en sus habilidades y destrezas. 42. Reconoce cuando se equivoca.	17 - 18		

---

4. Materiales lúdicos.	4.1 Es capaz de reconocer los materiales indicados por la docente.	43. Diferencia los materiales de cada sector 44. Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.	19 - 20
	4.2 Realiza sus propios materiales desarrollando su creatividad.	45. Crea nuevos materiales lúdicos a base del reciclaje. 46. Utiliza diferentes tipos de materiales reciclados (conos de papel, chapitas, botellas de plástico, jabs de huevo entre otros) al momento de jugar.	21 - 22
	4.3 Cuida los materiales del aula.	47. Cuidan los materiales elaborados. 48. Clasifica los materiales según sus características.	23 - 24

---

**Anexo 6:** Instrumento de recolección de datos

La presente lista de cotejo tiene como propósito recabar información para el estudio sobre el juego libre en sectores en los niños de educación inicial. Esta consta de una serie de ítems relacionada a la variable. Solo se busca su participación para la recolección de datos que puedan aportar el recojo de información que se solicita.

**INSTRUCCIONES:**

- Estas proposiciones cuentan con 2 alternativas.
- Marca con un aspa (X) en la columna que corresponda a su respuesta.
- Verifique que se esté marcando solo una alternativa por ítems.
- Se requiere no dejar ningún ítem sin marcar para que la recolección de datos tenga mayor conformidad.

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN 1: PLANIFICACIÓN</b>			
1	Propone nuevos juegos creativos.		
2	Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales.		
3	Crea sus propias normas para el juego.		
4	Practica los acuerdos establecidos para el desarrollo del juego.		
5	Es independiente a la hora de elegir su sector a jugar.		
6	Ordena el sector elegido luego de jugar.		
<b>DIMENSIÓN 2: ORGANIZACIÓN</b>			
7	Logra integrarse al sector elegido.		
8	Invita a sus compañeros a jugar con él.		
9	Muestra seguridad a la hora de tomar decisiones durante el juego.		
10	Realiza actividades por el mismo.		
11	Respeto el tiempo establecido para el desarrollo del juego en cada sector.		
12	Practica con sus compañeros los acuerdos del juego.		
<b>DIMENSIÓN 3: EJECUCIÓN</b>			
13	Participa libremente en los juegos en los sectores.		
14	Se relaciona fácilmente con su entorno.		
15	Utiliza correctamente los materiales de cada sector.		

16	Elige los materiales de juego de acuerdo a su interés.		
17	Dialoga con sus compañeros sobre la experiencia vivida en el sector.		
18	Muestra interés por el cambio de roles.		
<b>DIMENSIÓN 4: ORDEN</b>			
19	Organiza los juguetes en el tiempo establecido.		
20	Clasifica los materiales según el sector.		
21	Manifiesta su molestia cuando algo no le sale bien.		
22	Expresa su incomodidad con sus compañeros durante el juego.		
23	Elige con que materiales trabajar.		
24	Cuida los materiales durante el juego.		
<b>DIMENSIÓN 5: SOCIALIZACIÓN</b>			
25	Logra integrarse fácilmente con su grupo.		
26	Muestra empatía con los demás.		
27	Dialogan sobre las experiencias vividas en el sector.		
28	Socializa nuevas experiencias en el juego.		
29	Imitan diferentes roles según su vida cotidiana.		
30	Interactúan a través de los cambios de roles.		
<b>DIMENSIÓN 6: REPRESENTACIÓN</b>			
31	Representa gráficamente lo que más le gustó.		
32	Dialoga acerca de la experiencia que vivió en el sector.		
33	Elabora sus creaciones libremente.		
34	Utiliza diferentes materiales (colores, plastilina, entre otros.)		
35	Intercambian ideas con sus compañeros.		
36	Se expresa en su lengua materna.		

## INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La presente lista de cotejo tiene como propósito recabar información para el estudio sobre el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial. Esta consta de una serie de ítems relacionada a la variable. Solo se busca su participación para la recolección de datos que puedan aportar el recojo de información que se solicita.

### INSTRUCCIONES:

- Estas proposiciones cuentan con 2 alternativas.
- Marca con un aspa (X) en la columna que corresponda a su respuesta.
- Verifique que se esté marcando solo una alternativa por ítems.
- Se requiere no dejar ningún ítem sin marcar para que la recolección de datos tenga mayor conformidad.

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN 1: CONFLICTO COGNITIVO</b>			
1	Busca sus propias soluciones para resolver problemas.		
2	Practica la resolución de conflictos con su entorno.		
3	Logra con facilidad resolver un problema.		
4	Muestra seguridad para hacer las cosas de su entorno.		
5	Pide ayuda cuando lo necesita.		
6	Analiza el conflicto cognitivo.		
<b>DIMENSIÓN 2: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>			
7	Participa libremente en el aula.		
8	Presta atención a la hora de la retroalimentación.		
9	Cuenta sobre una anécdota vivida.		
10	Dramatizan sus experiencias vividas.		
11	Respetan el turno de sus compañeros a la hora de participar.		
12	Responde con sus propias palabras durante la retroalimentación.		
<b>DIMENSIÓN 3: SOCIOEMOCIONAL</b>			
13	Interactúa feliz con sus compañeros.		
14	El niño o niña es sociable.		

15	El niño o niña es solidario con su entorno.		
16	Respeto las opiniones de sus compañeros.		
17	Confía en sus habilidades y destrezas.		
18	Reconoce cuando se equivoca.		
<b>DIMENSIÓN 4: MATERIALES LÚDICOS</b>			
19	Diferencia los materiales de cada sector.		
20	Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.		
21	Crea nuevos materiales lúdicos a base del reciclaje.		
22	Utiliza diferentes tipos de materiales reciclados (conos de papel, chapitas, botellas de plástico, jabs de huevo entre otros) al momento de jugar.		
23	Cuidan los materiales elaborados.		
24	Clasifica los materiales según sus características.		

## Anexo 7: Validación de expertos con respecto al instrumento

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE EN SECTORES**

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: PLANIFICACIÓN</b>								
1	Propone nuevos juegos creativos.	X		X		X		
2	Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales.	X		X		X		
3	Crea normas del juego.	X		X		X		
4	Practica los acuerdos establecidos.	X		X		X		
5	Es autónomo a la hora de elegir su sector.	X		X		X		
6	Mantiene el orden en el sector elegido.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: ORGANIZACIÓN</b>								
7	Promueve la integración en el sector elegido.	X		X		X		
8	Invita a sus compañeros a jugar con él.	X		X		X		
9	Nuestra seguridad a la hora de tomar decisiones.	X		X		X		
10	Realiza actividades por el mismo.	X		X		X		
11	Establece normas en el juego.	X		X		X		
12	Practican con sus compañeros los acuerdos.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EJECUCIÓN</b>								
13	Participa libremente en los juegos.	X		X		X		
14	Se relaciona fácilmente con su entorno.	X		X		X		
15	Utiliza correctamente los materiales del sector.	X		X		X		
16	Elige los materiales de acuerdo a su interés.	X		X		X		
17	Dialoga con sus compañeros su estado de ánimo.	X		X		X		
18	Muestra interés por el cambio de roles.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: ORDEN</b>								
19	Organiza los juguetes en el tiempo establecido.	X		X		X		
20	Clasifica los materiales del sector.	X		X		X		
21	Manifiesta su molestia cuando algo no le sabe bien.	X		X		X		
22	Expresa fácilmente su incomodidad con sus compañeros.	X		X		X		

23	Elige con que materiales trabajar.	X		X		X	
24	Organiza los materiales según los sectores.	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 5: SOCIALIZACIÓN</b>							
25	Logra integrarse fácilmente con su grupo.	X		X		X	
26	Muestra empatía con los demás.	X		X		X	
27	Comparte experiencias vividas.	X		X		X	
28	Socializa nuevas experiencias en el juego.	X		X		X	
29	Imitan diferentes roles según su vida cotidiana.	X		X		X	
30	Interactúan a través de los cambios de roles.	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 6: REPRESENTACIÓN</b>							
31	Representa gráficamente lo que más le gustó.	X		X		X	
32	Plasma lo vivido según su experiencia en el sector.	X		X		X	
33	Elabora sus creaciones libremente.	X		X		X	
34	Utiliza diferentes materiales(colores-plastilina-otro)	X		X		X	
35	Dialoga con sus compañeros sobre sus ideas.	X		X		X	
36	Expresa mediante su lengua materna.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**                      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

10 de octubre del 2022.

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Nelida Aranda Ashcalla DNI: 42270541**

**Especialidad del evaluador: Doctora en educación**

**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



*Dra. Nelida Aranda Ashcalla*  
DNI: 42270541

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: CONFLICTO COGNITIVO</b>								
1	Utiliza sus propias estrategias para resolver problemas.	X		X		X		
2	Practica la resolución de conflictos con su entorno.	X		X		X		
3	Reconoce lo fácil de lo difícil.	X		X		X		
4	Muestra seguridad para hacer las cosas.	X		X		X		
5	Pide ayuda cuando es necesario.	X		X		X		
6	Reconoce cuando requiere ayuda de la docente.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
7	Participa libremente en el aula.	X		X		X		
8	Presta atención a la hora de la retroalimentación.	X		X		X		
9	Dialoga experiencias en el aula.	X		X		X		
10	Comenta que es lo que más le agradó de sus experiencias.	X		X		X		
11	Mantiene el orden a la hora de participar.	X		X		X		
12	Responde con sus propias palabras lo entendido en clase.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: FORTALECER LA PERSONALIDAD</b>								
13	Interactúa adecuadamente con su entorno.	X		X		X		
14	Facilidad para hacer amigos.	X		X		X		
15	Demuestra habilidades sociales.	X		X		X		
16	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
17	Confía en sus habilidades.	X		X		X		
18	Reconoce cuando se equivoca.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: MATERIALES LÚDICOS</b>								
19	Diferencia los materiales de cada sector.	X		X		X		
20	Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.	X		X		X		
21	Crea nuevos materiales según su imaginación.	X		X		X		
22	Utiliza material reciclado.	X		X		X		

23	Mantiene los materiales en buen estado.	X		X		X		
24	Ordena los materiales después de jugar.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**                      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

10 de octubre del 2022

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Nelida Aranda Ashcalla DNI: 42270541**

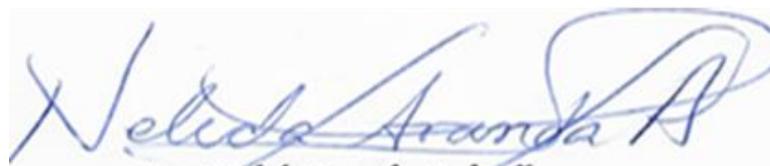
**Especialidad del evaluador: Doctora en educación**

**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



*Dra. Nelida Aranda Ashcalla*  
DNI: 42270541

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: PLANIFICACIÓN</b>								
1	Propone nuevos juegos creativos.	X		X		X		
2	Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales.	X		X		X		
3	Crea normas del juego.	X		X		X		
4	Practica los acuerdos establecidos.	X		X		X		
5	Es autónomo a la hora de elegir su sector.	X		X		X		
6	Mantiene el orden en el sector elegido.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: ORGANIZACIÓN</b>								
7	Promueve la integración en el sector elegido.	X		X		X		
8	Invita a sus compañeros a jugar con él.	X		X		X		
9	Nuestra seguridad a la hora de tomar decisiones.	X		X		X		
10	Realiza actividades por el mismo.	X		X		X		
11	Establece normas en el juego.	X		X		X		
12	Practican con sus compañeros los acuerdos.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EJECUCIÓN</b>								
13	Participa libremente en los juegos.	X		X		X		
14	Se relaciona fácilmente con su entorno.	X		X		X		
15	Utiliza correctamente los materiales del sector.	X		X		X		
16	Elige los materiales de acuerdo a su interés.	X		X		X		
17	Dialoga con sus compañeros su estado de ánimo.	X		X		X		
18	Muestra interés por el cambio de roles.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: ORDEN</b>								
19	Organiza los juguetes en el tiempo establecido.	X		X		X		
20	Clasificas los materiales del sector	X		X		X		
21	Manifiesta su molestia cuando algo no le sabe bien.	X		X		X		
22	Expresa fácilmente su incomodidad con sus compañeros.	X		X		X		
23	Elige con que materiales trabajar.	X		X		X		
24	Organiza los materiales según los sectores.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: SOCIALIZACIÓN</b>								
25	Logra integrarse fácilmente con su grupo.	X		X		X		
26	Muestra empatía con los demás.	X		X		X		
27	Comparte experiencias vividas.	X		X		X		
28	Socializa nuevas experiencias en el juego.	X		X		X		
29	Imitan diferentes roles según su vida cotidiana.	X		X		X		
30	Interactúan a través de los cambios de roles.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 6: REPRESENTACIÓN</b>								
31	Representa gráficamente lo que más le gustó.	X		X		X		
32	Plasma lo vivido según su experiencia en el sector.	X		X		X		
33	Elabora sus creaciones libremente.	X		X		X		
34	Utiliza diferentes materiales(colores-plastilina-otros)	X		X		X		
35	Dialoga con sus compañeros sobre sus ideas.	X		X		X		
36	Expresa mediante su lengua materna.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Felicitaciones hay suficiencia para aplicar el Instrumento.**

**Opinión de aplicabilidad:**                      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**      —

10 de octubre del 2022.

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Cordova Moscol, Catherine DNI: 08738280**

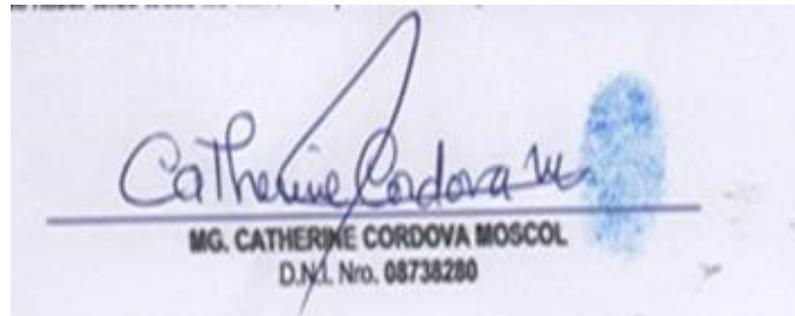
**Especialidad del evaluador: Educación Inicial**

**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



MG. CATHERINE CORDOVA MOSCOL  
D.N.I. Nro. 08738280

**A01533244**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: CONFLICTO COGNITIVO</b>								
1	Utiliza sus propias estrategias para resolver problemas.	x		x		x		
2	Practica la resolución de conflictos con su entorno.	x		x		x		
3	Reconoce lo fácil de lo difícil.	x		x		x		
4	Muestra seguridad para hacer las cosas.	x		x		x		
5	Pide ayuda cuando es necesario.	x		x		x		
6	Reconoce cuando requiere ayuda de la docente.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 2: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
7	Participa libremente en el aula.	x		x		x		
8	Presta atención a la hora de la retroalimentación.	x		x		x		
9	Dialoga experiencias en el aula.	x		x		x		
10	Comenta que es lo que más le agradó de sus experiencias.	x		x		x		
11	Mantiene el orden a la hora de participar.	x		x		x		
12	Responde con sus propias palabras lo entendido en clase.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 3: FORTALECER LA PERSONALIDAD</b>								
13	Interactúa adecuadamente con su entorno.	x		x		x		
14	Facilidad para hacer amigos.	x		x		x		
15	Demuestra habilidades sociales.	x		x		x		
16	Respeto las opiniones de sus compañeros.	x		x		x		
17	Confía en sus habilidades.	x		x		x		
18	Reconoce cuando se equivoca.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 4: MATERIALES LÚDICA</b>								
19	Diferencia los materiales de cada sector.	x		x		x		
20	Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.	x		x		x		
21	Crea nuevos materiales según su imaginación.	x		x		x		
22	Utiliza material reciclado.	x		x		x		
23	Mantiene los materiales en buen estado.	x		x		x		
24	Ordena los materiales después de jugar.	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia para aplicar el Instrumento.**

**Opinión de aplicabilidad:**                      **Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]**

10 de octubre del 2022.

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Cordova Moscol Catherine DNI: 08738280**

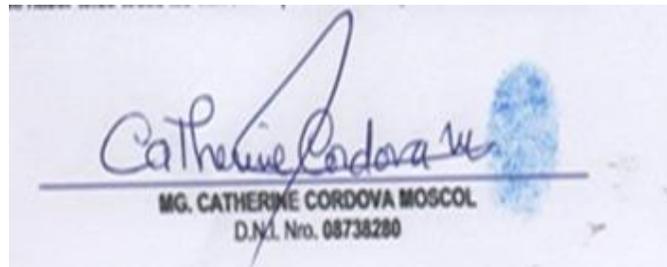
**Especialidad del evaluador: Educación Inicial**

**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



MG. CATHERINE CORDOVA MOSCOL  
D.N.I. Nro. 08738280

**A01533244**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>DIMENSIÓN 1: PLANIFICACIÓN</b>								
1	Propone nuevos juegos creativos.	X		X		X		
2	Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales.	X		X		X		
3	Crea normas del juego.	X		X		X		
4	Practica los acuerdos establecidos.	X		X		X		
5	Es autónomo a la hora de elegir su sector.	X		X		X		
6	Mantiene el orden en el sector elegido.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: ORGANIZACIÓN</b>								
7	Promueve la integración en el sector elegido.	X		X		X		
8	Invita a sus compañeros a jugar con él.	X		X		X		
9	Nuestra seguridad a la hora de tomar decisiones.	X		X		X		
10	Realiza actividades por el mismo.	X		X		X		
11	Establece normas en el juego.	X		X		X		
12	Practican con sus compañeros los acuerdos.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EJECUCIÓN</b>								
13	Participa libremente en los juegos.	X		X		X		
14	Se relaciona fácilmente con su entorno.	X		X		X		
15	Utiliza correctamente los materiales del sector.	X		X		X		
16	Elige los materiales de acuerdo a su interés.	X		X		X		
17	Dialoga con sus compañeros su estado de ánimo.	X		X		X		
18	Muestra interés por el cambio de roles.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: ORDEN</b>								
19	Organiza los juguetes en el tiempo establecido.	X		X		X		
20	Clasificas los materiales del sector.	X		X		X		
21	Manifiesta su molestia cuando algo no le sabe bien.	X		X		X		
22	Expresa fácilmente su incomodidad con sus compañeros.	X		X		X		
23	Elige con que materiales trabajar.	X		X		X		
24	Organiza los materiales según los sectores.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: SOCIALIZACIÓN</b>								
25	Logra integrarse fácilmente con su grupo.	X		X		X		
26	Muestra empatía con los demás.	X		X		X		
27	Comparte experiencias vividas.	X		X		X		
28	Socializa nuevas experiencias en el juego.	X		X		X		
29	Imitan diferentes roles según su vida cotidiana.	X		X		X		
30	Interactúan a través de los cambios de roles.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 6: REPRESENTACIÓN</b>								
31	Representa gráficamente lo que más le gustó.	X		X		X		
32	Plasma lo vivido según su experiencia en el sector.	X		X		X		
33	Elabora sus creaciones libremente.	X		X		X		
34	Utiliza diferentes materiales(colores-plastilina-otros)	X		X		X		
35	Dialoga con sus compañeros sobre sus ideas.	X		X		X		
36	Expresa mediante su lenguaje materno.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:                      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

10 de octubre del 2022

**Apellidos y nombres del juez evaluador:** Sulluchuco Crispin Alberta Yuli    **DNI:** 40660006

**Especialidad del evaluador:** Educación Inicial

**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

FIRMA:



DNI: 40660006

CÓDIGO DEL COLEGIO PROFESIONAL: 1440660006

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>DIMENSIÓN 1: CONFLICTO COGNITIVO</b>							
1	Utiliza sus propias estrategias para resolver problemas.	x		x		x		
2	Practica la resolución de conflictos con su entorno.	x		x		x		
3	Reconoce lo fácil de lo difícil.	x		x		x		
4	Muestra seguridad para hacer las cosas.	x		x		x		
5	Pide ayuda cuando es necesario.	x		x		x		
6	Reconoce cuando requiere ayuda de la docente.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>							
7	Participa libremente en el aula.	x		x		x		
8	Presta atención a la hora de la retroalimentación.	x		x		x		
9	Dialoga experiencias en el aula.	x		x		x		
10	Comenta que es lo que más le agradó de sus experiencias.	x		x		x		
11	Mantiene el orden a la hora de participar.	x		x		x		
12	Responde con sus propias palabras lo entendido en clase.	X		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3: FORTALECER LA PERSONALIDAD</b>							
13	Interactúa adecuadamente con su entorno.	x		x		x		
14	Facilidad para hacer amigos.	x		x		x		
15	Demuestra habilidades sociales.	x		x		x		
16	Respeto las opiniones de sus compañeros.	x		x		x		
17	Confía en sus habilidades.	x		x		x		
18	Reconoce cuando se equivoca.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 4: MATERIALES LÚDICOS</b>							
19	Diferencia los materiales de cada sector.	X		x		x		
20	Juega con los diferentes tipos de materiales que les son asignados.	x		x		x		
21	Crea nuevos materiales según su imaginación.	x		x		x		
22	Utiliza material reciclado.	x		x		x		
23	Mantiene los materiales en buen estado.	x		x		x		
24	Ordena los materiales después de jugar.	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**                      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

10 de octubre del 2022

**Apellidos y nombres del juez evaluador:** Sulluchuco Crispin Alberta Yuli      **DNI:** 40660006

**Especialidad del evaluador:** Educación Inicial

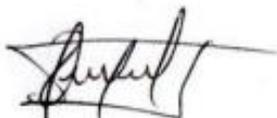
**1 Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3 Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

FIRMA:



DNI: 40660006

CÓDIGO DEL COLEGIO PROFESIONAL: 1440660006

## Confiabilidad de los instrumentos

*Resumen del procesamiento de los casos del Juego libre en sectores.*

### Estadísticas de fiabilidad – Variable 1

KR20	N de elementos
0,902	36

	Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si elemento se suprimido	de Correlación el total de elementos corregida	Correlación de múltiple cuadrado	KR20 si el elemento se ha suprimido
Ítem1	134.55	168.315	.540	.	.898
Ítem2	134.49	168.707	.467	.	.899
Ítem3	134.59	165.943	.481	.	.898
Ítem4	134.55	170.126	.344	.	.900
Ítem5	134.69	165.048	.663	.	.896
Ítem6	134.55	170.149	.346	.	.900
Ítem7	135.06	163.164	.468	.	.899
Ítem8	134.48	167.973	.485	.	.898
Ítem9	135.05	166.248	.368	.	.901
Ítem10	134.69	164.828	.675	.	.895
Ítem11	134.48	169.629	.451	.	.899
Ítem12	134.91	161.470	.574	.	.896
Ítem13	134.48	168.918	.474	.	.899
Ítem14	134.51	169.340	.460	.	.899
Ítem15	134.46	169.828	.435	.	.899
Ítem16	134.94	166.446	.382	.	.900
Ítem17	134.72	167.459	.487	.	.898
Ítem18	135.11	165.177	.400	.	.900
Ítem19	134.48	170.384	.361	.	.900
Ítem20	134.77	164.813	.495	.	.898
Ítem21	134.50	168.418	.501	.	.898
Ítem22	134.86	165.520	.427	.	.899
Ítem23	134.51	166.940	.628	.	.897
Ítem24	135.48	170.984	.255	.	.902
Ítem25	139.07	177.787	.210	.	.905
Ítem26	134.52	168.962	.510	.	.898
Ítem27	134.66	168.282	.468	.	.898
Ítem28	134.46	168.805	.490	.	.898
Ítem29	134.48	166.640	.681	.	.896
Ítem30	135.29	162.064	.447	.	.900
Ítem31	134.71	168.228	.456	.	.899
Ítem32	134.66	167.015	.432	.	.899
Ítem33	135.55	170.360	.262	.	.902
Ítem34	134.55	168.315	.540	.	.898
Ítem35	134.49	168.707	.467	.	.899
Ítem36	134.59	165.943	.481	.	.898

*Resumen del procesamiento de los casos del Aprendizaje significativo*

<b>Estadísticas de fiabilidad – Variable 2</b>						
	KR20	N de elementos				
	0,865	24				
<b>Estadísticas de total de elemento</b>						
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si elemento se suprimido	de el total ha elementos corregida	Correlación	Correlación de múltiple cuadrado	KR20 si el al elemento se ha suprimido
Ítem1	93.04	105.720	.468	.	.	.859
Ítem2	93.36	104.989	.414	.	.	.861
Ítem3	93.42	103.823	.513	.	.	.857
Ítem4	92.86	105.720	.579	.	.	.857
Ítem5	92.56	110.247	.345	.	.	.863
Ítem6	93.70	104.079	.410	.	.	.861
Ítem7	93.36	101.020	.576	.	.	.855
Ítem8	92.80	107.030	.479	.	.	.859
Ítem9	92.66	107.915	.462	.	.	.860
Ítem10	92.78	107.314	.388	.	.	.861
Ítem11	93.14	104.675	.401	.	.	.861
Ítem12	92.78	106.170	.553	.	.	.858
Ítem13	94.20	103.952	.381	.	.	.863
Ítem14	94.08	106.699	.293	.	.	.866
Ítem15	92.86	108.397	.417	.	.	.861
Ítem16	92.74	107.704	.481	.	.	.860
Ítem17	92.83	106.232	.513	.	.	.858
Ítem18	94.80	107.664	.199	.	.	.871
Ítem19	92.91	106.308	.495	.	.	.859
Ítem20	93.78	104.370	.349	.	.	.864
Ítem21	92.86	104.801	.615	.	.	.856
Ítem22	93.28	101.748	.522	.	.	.857
Ítem23	92.97	106.260	.494	.	.	.859
Ítem24	92.81	107.357	.457	.	.	.860

**Anexo 6:** Solicitud dirigida a la entidad, de donde se recolectó los datos.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**Solicito:** Apoyo institucional a proyecto  
de investigación

Lic. Berrocal Andrade Magno  
Directora de la I.E. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurin.

Presente. -

Después de un afectuoso saludo. Nos dirigimos Ud. los Bachilleres: Huapaya Alfaro Erika Margot y Poma Sotelo Jennyfer Marisabel de la Universidad Peruana los Andes, de la Facultad de educación, y por medio de la presente le pido su autorización para ejecutar el proyecto de tesis titulado: "JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I SANTO DOMINGO DE HUARANGAL -LURIN, 2022", que se llevaría a cabo en el mes de noviembre. este proyecto de tesis tiene dos instrumentos, la primera de 36 ítems, la segunda de 24 ítems, que se aplicaría a cada estudiante, el proceso de investigación se guardará en todo momento la privacidad necesaria para salvaguardar la identidad de los sujetos estudiados.

Por todo ello solicité su autorización para desarrollar dicho estudio y me gustaría contar con su colaboración, así como con la del resto de la comunidad educativa.

\_\_\_\_\_  
Estudiantes  
Huapaya Alfaro Erika Margot  
Poma Sotelo Jennyfer Marisabel.



  
Magno Berrocal Andrade  
DIRECTOR  
I.E. N°665 "SDH"

**Anexo 7:**

Documento de aceptación por parte de la entidad, de donde se recolectarán los datos.



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Lima 18 de octubre del 2022

Yo, Magno Berrocal Andrade, director de la I.E.I 665 Santo Domingo de Huarangal, en pleno uso de mis facultades legales e intelectuales, por este medio doy mi **AUTORIZACIÓN** a que se ejecute el proyecto de Tesis titulado: "JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE HUARANGAL - LURIN, 2022 a cargo de los bachilleres: HUAPAYA ALFARO ERIKA MARGOT y POMA SOTELO JENNYFER MARISABEL, de la Universidad Peruana los Andes, facultad de educación.

  
  
Magno Berrocal Andrade  
DIRECTOR  
I.E. N° 665 5714

## Anexo 8:

Consentimiento o asentimiento informado.



*"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"*

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado(a) participante:

Somos HUAPYA ALFARO ERIKA MARGOT y POMA SOTELO JENNYFER MARISABEL, bachilleres de la escuela profesional de educación Inicial de la universidad Peruana los Andes, venimos realizando una investigación que lleva por título "JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE HUARANGAL - LURIN, 2022", con el objetivo de "Determinar la relación entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en la I.E.I. 665 Santo Domingo de Huarangal -Lurín, 2022.."

Declaro en forma libre y voluntaria, con plena capacidad para ejercer mis derechos, que he sido suficientemente informada/o de la investigación, mi forma de participación y la confidencialidad de mis datos personales, he tenido oportunidad de preguntar para aclarar dudas. Por lo expuesto, consiento y autorizo completar la información de los Cuestionarios JUEGO LIBRE EN SECTORES y Cuestionario APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Fecha: 18 DE OCTUBRE

Magno Basadre Andrade  
DIRECTOR  
I.E. N° 665 SDH

### Anexo 9:

Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se recolectó los datos



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

#### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

El director de la Institución Educativa. 665 Santo Domingo de Huarangal, quien suscribe:

#### **HACE CONSTAR:**

Que los bachilleres en educación HUAPAYA ALFARO ERIKA MARGOT y POMA SOTELO JENNYFER MARISABEL, han aplicado a los niños de 4 años, los instrumentos de investigación: JUEGO LIBRE EN SECTORES y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, para poder realizar la investigación titulada, " JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE HUARANGAL - LURIN, 2022

realizando dicha actividad de manera satisfactoria y responsable.

Se le expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Lima 18 de octubre de 2022

Atentamente,

Magno Burgos Andrade  
DIRECTOR  
I.E. N° 665 1504

**Anexo 10:**  
Declaración de autoría

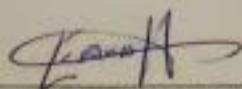
**Declaratoria de autoría**

HUAPAYA ALFARO ERIKA MARGOT identificado(a) con DNI 8105488 y POMA SOTELO JENNYFER MARISABEL identificado(a) con DNI 70464150, egresados de la escuela profesional de educación Inicial, con la tesis titulada :“ JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA I.E.I. 665 SANTO DOMINGO DE HUARANGAL - LURIN, 2022”

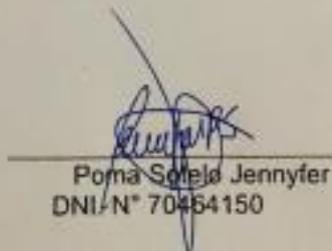
Declaro bajo juramento que:

- La tesis es de mi autoría.
- He seguido los estándares internacionales, citas y referencias de las fuentes que consulto. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiado.
- La tesis no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido previamente publicado ni presentado para una licenciatura o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados son genuinos y no han sido falsificados, duplicados o copiados, por lo que los resultados presentados en la investigación constituyen un aporte a la realidad investigada.

De identificarse información falsa, autoplagio (representar investigaciones propias que ya han sido publicadas), piratería de productos (uso ilegal de información ajena), entre otros, acepto las consecuencias y sanciones que resulten de mis acciones siguiendo las reglas de la Universidad Peruana los Andes



Huapaya Alfaro Erika  
DNI. N° 8105488



Poma Sotelo Jennyfer  
DNI/ N° 70464150

## Anexo 11:

Base de datos recolectados

INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO																									
N°	ESTUDIANTES	CONFLICTO CONGNITIVO						EXPERIENCIAS PREVIAS						SOCIOEMOCIONAL						MATERIALES LÚDICOS					
		Busca sus propias soluciones para resolver problemas.	Practica la resolución de conflictos con su entorno.	Logra con facilidad resolver un problema.	Muestra seguridad para hacer las cosas de su entorno.	Pide ayuda cuando lo necesita.	Analiza el conflicto cognitivo.	Participa libremente en el aula.	Presta atención a la hora de la retroalimentación.	Cuenta sobre una anécdota vivida.	Dramatizan sus experiencias vividas.	Respetan el turno de sus compañeros a la hora de partir.	Responde con sus propias palabras durante la retroalimentación.	Interactúa feliz con sus compañeros.	El niño o niña es sociable.	El niño o niña es solidario con su entorno.	Respetar las opiniones de sus compañeros	Confía en sus habilidades y destrezas.	Reconoce cuando se equivoca.	Diferencia los materiales de cada sector.	Juega con los diferentes tipos de materiales que les son	Crean nuevos materiales lúdicos a base del reciclaje.	Utiliza diferentes tipos de materiales reciclados (comos)	Cuidan los materiales elaborados.	Clasifica los materiales según sus características.
1	ELIAS CORDOVA, Maria Grazia	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
2	ESCALANTE AVILE, Felix Andres	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	
3	HERNANDEZ PALOMINO, Mathius Andree	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
4	HINOSTROZA HUERTA, Cielo Camila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	HUAMALIES SULLON, Josafath Joel Anthoan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	HUAPAYA PISFIL, Dayra Lia	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
7	MORALES CASAZOLA, Ángeles Victoria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	ORE HUARIPAUCAR, Mia Valentina	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
9	PACHECO COLLANTES, Cesar Manuel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	PEREZ COELLO, Victoria Susana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	
11	RIVERA MUÑOZ, Valentino Daniel	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
12	RUEDA FAJARDO, Adriano Jesus	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
13	TAPULLIMA MEZA, Ivanna Yazadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
14	VASQUEZ PALOMINO, Luana Yazmin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	AREVALO SALAZAR, Luciana Valentina	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
16	ASTETE SEGURA, Luna Camila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	CAYCHO PIÑA, Wendy Yulissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
18	CONDORI PALOMINO, Alliah Suemi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	COTRINA RUEDA, Kaleb André	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	CRUZ JUSTINIANO, Anidia Guadalupe	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	
21	HUAMANI MEDRANO, Luis Stefano Valentino	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	JINCHO FERNANDEZ, Yaren Valentina Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	LEON MALLQUI, Andersson Esteban	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	
24	MARTINEZ SALDAÑA, Vanía Valentina	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
25	MARTINEZ SIMON, Alexander Elias	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	MENDOZA HUAPAYA, Jerico Dayiro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
27	SEGURA LLOCCLA, Azul Anthonella	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
28	SOVERO ROJAS, James Roy	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	

		INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS: JUEGO LIBRE EN SECTORES																																
N°	ESTUDIANTES	PLANIFICACION							ORGANIZACION							EJECUCION							ORDEN				SOCIALIZACION				REPRESENTACION			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		Propone nuevos juegos creativos.																																
		Desarrolla habilidades mediante los juegos virtuales (quizzis, kahoot, jamhort).																																
		Crea sus propias normas para el juego.																																
		Practica los acuerdos establecidos para el desarrollo del juego.																																
		Es independiente a la hora de elegir su sector a jugar.																																
		Ocupa el sector elegido luego de jugar.																																
		Logra integrarse al sector elegido.																																
		Invita a sus compañeros a jugar con él.																																
		Muestra seguridad a la hora de tomar decisiones durante el juego.																																
		Realiza actividades por el mismo.																																
		Respeto el tiempo establecido para el desarrollo del juego en cada sector.																																
		Practica con sus compañeros los acuerdos del juego.																																
		Participa libremente en los juegos en los sectores.																																
		Se relaciona fácilmente con su entorno.																																
		Utiliza correctamente los materiales de cada sector.																																
		Elige los materiales de juego de acuerdo a su interés.																																
		Dialoga con sus compañeros sobre la experiencia vivida en el sector.																																
		Muestra interés por el cambio de roles.																																
		Organiza los juguetes en el tiempo establecido.																																
		Clasifica los materiales según el sector.																																
		Manifiesta su molestia cuando algo no le sale bien.																																
		Expresa su incomodidad con sus compañeros durante el juego.																																
		Elige con que materiales trabajar.																																
		Cuida los materiales durante el juego.																																
		Logra integrarse fácilmente con su grupo.																																
		Muestra empatía con los demás.																																
		Dialoga sobre las experiencias vividas en el sector.																																
		Socializa nuevas experiencias en el juego.																																
		Limita diferentes roles según su vida cotidiana.																																
		Interactúa a través de los cambios de roles.																																
		Representa gráficamente lo que más le gusta.																																
		Dialoga acerca de la experiencia que vivió en el sector.																																
		Elabora sus creaciones libremente.																																
		Utiliza diferentes materiales (colores, plastilina, entre otros.)																																
		Intercambia ideas con sus compañeros.																																
		Se expresa en su lenguaje materno.																																

Anexo 12:

Fotografías

