UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“EL JUEGO EN SECTORES COMO ESPACIOS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL ÁMBITO URBANO DE PUERTO MALDONADO”

TESIS PRESENTADO POR:

Bachiller: JARA ROMERO, Nieves Roció.

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONALDE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

ASESOR: Dr. DUEÑAS LINARES, Fredy Rolando.

Puerto Maldonado, 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“EL JUEGO EN SECTORES COMO ESPACIOS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL ÁMBITO URBANO DE PUERTO MALDONADO”

TESIS PRESENTADO POR:

Bachiller: JARA ROMERO, Nieves Roció.

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

ASESOR: Dr. DUEÑAS LINARES, Fredy Rolando.

Puerto Maldonado, 2022

DEDICATORIA

A Dios y a la Virgen María por darme la Oportunidad de continuar con mi desarrollo Personal y profesional, en la búsqueda de la excelencia.

A mi Mama Eva, por sus valiosos consejos y lecciones de vida y por haberme inculcado Siempre el deseo de superación.

A mi familia: mi esposo, mis amados hijos, Brigit Fátima, Darien joe y Danibet Alissa por su valioso apoyo y comprensión en todos los Momentos en los que tuve que dejarlos solos Para continuar mis estudios y mi formación Profesional.

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo agradecimiento a la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios y al Instituto Pedagógico que formaron en mí grandes capacidades y habilidades para lograr desenvolverme como profesional.

Al Dr. Fredy Dueñas Linares, por el asesoramiento brindado durante todo el proceso de desarrollo de la presente investigación.

Y por último, a las docentes de las InstitucionesEducativas del nivel inicial Huerto Infantil, Las palmeras, Rayitos de Sol y Jardín de Dios, quienes posibilitaron la recolección de información sobre “El Juego En Sectores Como Espacios De Aprendizaje En Niños Y Niñas De 5 Años En Las Instituciones Educativas Del Nivel Inicial Del Ámbito Urbano De Puerto Maldonado”.

La autora.

TURNITIN_NIEVES JARA

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	1%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	miriancar25.wordpress.com Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios Trabajo del estudiante	<1%
10	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1%

RESUMEN

La investigación planteada tiene como título: “El juego en sectores como espacios de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en las Instituciones Educativas del nivel inicial del ámbito urbano de Puerto Maldonado 2018”.

El mismo que es de corte descriptiva simple y que tiene como fin determinar la actividad de El juego en sectores como espacios de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en las instituciones educativas del nivel inicial del ámbito urbano de Puerto Maldonado 2018”.

Para el recojo de información se utilizará un cuestionario que será aplicado a las docentes de 5 años de 4 instituciones educativas.

ABSTRACT O SUMMARY

The proposed research is entitled: "The game in sectors such as learning spaces in boys and girls of 5 years in the Educational Institutions of the initial level of the urban area of Puerto Maldonado 2018".

The same one that is of a simple descriptive cut and that aims to determine the activityof The game in sectors such as learning spaces in boys and girls of 5 years in the educational institutions of the initial level of the urban area of Puerto Maldonado 2018”.

To collect information, a questionnaire will be applied to 5-year-old teachers from 4 Educational Institutions.

INTRODUCCIÓN

Los juegos en los sectores y el logro de aprendizaje son de gran importancia. Camacho, L.J.(2012) en su investigación *"el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años"*, llega a la conclusión que, el juego cooperativo ofrece espacios a los estudiantes como medio de desenvolvimiento de habilidades sociales, mejoramiento de los niveles de comunicación y experiencias de organización, Asimismo, menciona que los juegos cooperativos que son impulsados centro del aula son un soporte que ayudan a mejorar las habilidades sociales de los niños, fomentando un clima perfecto dentro del aula.

Este proyecto está elaborado para la educación básica inicial, y trabajan con niños y niñas de 4 años, que les servirá de apoyo en sus prácticas educativas, debido a que consideran cada proceso personal y sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, con el fin de lograr un mecanismo de evaluación flexible, dinámico y coherente con cada proceso persona y sus actividades propuestas. Es de gran importancia debido a que le permitirá al docente observar los logros de aprendizaje de los niños y niñas, así como los juegos de sectores mediante su sector biblioteca, sector de hogar, a través del avance en las diversas situaciones o actividades de enseñanza y aprendizaje.

El objetivo de esta investigación es "Explicar la importancia del juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado", y su desarrollo está estructuradoen cuatro capítulos.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO 2
RESUMEN 3
ABSTRACT O SUMMARY 4
INTRODUCCIÓN 5
ÍNDICE 6
ÍNDICES DE GRÁFICOS 7
ÍNDICES DE TABLAS 8

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 10
1.1. Descripción del problema 10
1.2. Formulación del problema 13
1.3. Objetivos. 14
1.4. Variables. 15
1.5. Operacionalización de variables. 15
1.7. Justificación 17
1.8. Consideraciones éticas. 18

CAPITULO II MARCO TEÓRICO. 19
2.1. Antecedentes de estudios. 19
2.2. Marco Teórico. 21
2.3. Definición de términos. 36

CAPITULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN. 38
3.1. Tipo de estudio. 38
3.2. Diseño de estudio 38
3.3. Población y muestra. 38
3.4. Métodos y técnicas. 39
3.5. Tratamiento de Datos. 40

CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN 43
4.1. Análisis y Resultados. 43
4.2. Análisis de las Variables. 43
CONCLUSIONES 69
SUGERENCIA 70
Referencia Bibliográfica. 71

ÍNDICES DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Resultados generales de la variable Juego en los sectores. 46
Gráfico N° 2 Resultados generales de la dimensión: Sector de Construcción 47
Gráfico N° 3 Resultados generales de la dimensión: Sector del Hogar 48
Gráfico N° 4 Resultados generales de la dimensión: Sector de Dramatización.....49
Gráfico N° 5 Resultados generales de la dimensión: sector de Arte 50
Gráfico N° 6 Resultados generales de la dimensión: Sector Biblioteca.....51
Gráfico N° 7 Resultados generales de la variable: Logro de Aprendizaje 54
Gráfico N° 8 Recta de regresión lineal entre las variables: el juego en los sectores y ellogro de aprendizaje 58
Gráfico N° 9 Gráfico de dispersión el logro de aprendizaje versus sector de construcción 60
Gráfico N° 10 Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de construcción 61
Gráfico N° 11 Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de dramatización.....63
Gráfico N° 12 Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de arte.....64
Gráfico N° 13 Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector biblioteca 66

ÍNDICES DE TABLAS

Tabla N° 1 Confiabilidad del instrumento 41
Tabla N° 2 Validación del instrumento..... 42
Tabla N° 3 Puntuaciones generales de la variable Juego en los sectores y sus dimensiones 43
Tabla N° 4 Descriptivos de la variable Juego en los sectores 45
Tabla N° 5 Resultados generales de la variable: Juego en los sectores. 46
Tabla N° 6 Resultados generales de la dimensión: Sector de Construcción 47
Tabla N° 7 Resultados generales de la dimensión: Sector del Hogar..... 48
Tabla N° 8 Resultados generales de la dimensión: Sector de Dramatización 49
Tabla N° 9 Resultados generales de la dimensión: sector de Arte..... 50
Tabla N° 10 Resultados generales de la dimensión: Sector Biblioteca..... 51
Tabla N° 11 Puntuaciones generales de la variable: Logro de Aprendizaje y sus dimensiones 52
Tabla N° 12 Descriptivos de la variable: Logro de Aprendizaje 53
Tabla N° 13 Resultados generales de la variable: Logro de Aprendizaje 54
Tabla N° 14 Prueba de normalidad 55
Tabla N° 15 Coeficientes de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje..... 57
Tabla N° 16 Correlaciones de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje..... 59
Tabla N° 17 Resumen del modelo de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje..... 59
Tabla N° 18 Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector de Construcción 61
Tabla N° 19 Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector del Hogar..... 62
Tabla N° 20 Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector de Dramatización 64
Tabla N° 21 Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y dimensión sector de Arte 65

Tabla N° 22 Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector Biblioteca..... 67

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

Hoy en día, el juego ha llegado a ser una actividad esencial en los niños (as) incluso es considerado un derecho que es reconocido por órganos a nivel nacional e internacional, ligados al desarrollo de este. La Convención sobre los Derechos del Niño, en su artículo 31, menciona que los juegos y demás actividades de carácter recreativa, deben de ser brindados a los niño tanto en sus hogares como en las escuelas (UNICEF, 1989); práctica que en la actualidad encara a una de las problemáticas que hay a nivel internacional, que es el trabajo infantil y las consecuencias que este pueda ocasionar a su desarrollo.

El MINEDU (2009); orientado al valor del juego espontaneo, plantea que para el nivel inicial, los juegos libres en los sectores deben ser tratados como aspectos pedagógicos, y que ofrezcan espacios e instrumentos por sectores dentro de las aulas, partiendo de la iniciativa y planificación de los niños y tratar de minimizar la intervención del docente de aula.

Esta propuesta constituye un aporte para el crecimiento de las habilidades de los niños y va adquiriendo relevancia frente al hecho de relacionar el juego del niño con el ocio y la exigencia de generar conciencia en la sociedad de que es necesario que nuestros niños se comporten como tales. “Nos hemos olvidado que el juego es laforma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades” (Salas, 2012)

Dentro de la realidad problemática que planteamos, se ha observado, que, en el proceso de ejecución del juego libre en los sectores, no existen nuevas propuestas de situaciones de juego por parte de los niños, en consecuencia, las actividades de juego se ven reducidos y de manera esquemática, convirtiéndose en rutinas y actividades repetidas.

Por otro lado, a la hora de planificar a los niños, no existen acuerdos podría ser perjudicial en el manejo efectivo de las habilidades de construcción de juego, en algunas situaciones, cuando el niño juega con otro sin aportar o sin producir ideas.

Es necesario mencionar que el MINEDU proporciona apoyo a las instituciones educativas con diversos materiales estructurados con la finalidad de fomentar el desarrollo de habilidades en las diferentes áreas curriculares en niños(as) del nivel inicial. Es fundamental desarrollar progresivamente competencias en base al juego en sectores en los niños, con el fin de fomentar personas competentes con la capacidad de ser autónomos, por medio del desarrollo de distintas habilidades de la edad.

Por lo general, dichas actividades no son promovidas en los jardines que cuentan con procesos de dirección pedagógica, debido a que se contradicen con la representación independiente del juego, ya que este va encaminada a potenciar desde el punto de vista del docente como participe secundario del juego en el aula (Euceda Amaya, 2007)

Por lo planteado, la presente investigación esta enunciada con la siguiente pregunta: ¿Por qué se considera el juego en sectores como espacios de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en las Instituciones Educativas del nivel inicial del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema General

¿Por qué se considera el juego en sectores como espacios de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en las Instituciones Educativas del nivel inicial del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

1.2.2. Problema Específico

¿Cuál es la importancia del juego en sector de construcción para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

¿Cómo influye el juego en sector del hogar en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

¿Cómo influye el juego en sector de dramatización en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

¿Cuál es la importancia del juego en sector del arte en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

¿Cómo incide el juego en sector de biblioteca en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general

Explicar la importancia del juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

1.3.2. Objetivos específicos

Explicar la importancia del juego en sector de construcción para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Explicar cómo influye el juego en sector del hogar en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Prescribir cómo influye el juego en sector de dramatización en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Analizar la importancia del juego en sector del arte en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Explicar cómo incide el juego en sector de biblioteca en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

1.4. Variables.

1.4.1. Variable independiente.

El juego en los sectores

1.4.2. Variable dependiente

El aprendizaje

1.5. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V. I: Juego en los sectores	Sector de construcción	- Cuenta con bloques lógicos - Cuenta con trozos de madera.
	Sector del hogar	- Cuenta con cocina - Tiene utensilios de cocina - Tiene una cama - Tiene muñecas
	Sector de dramatización	- Cuenta con títeres - Tienen marionetas - Tienen telas
	sector de arte	- Cuenta con pinceles. - Tienen témperas. - Cuenta con cartulinas. - Cuenta con retazos de tela.
		- Se cuenta con textos académicos elaborados y

	Sector biblioteca	creados por los niños (as), la profesora y los padres de familia
V. 2: Aprendizaje	Registro auxiliar	Inicio C Proceso B Logro A Logro destacado AD

1.6. Hipótesis.

1.6.1. Hipótesis general

El juego en los sectores es importante para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

1.6.2. Hipótesis específicos

El juego en sector de construcción influye significativamente en la mejora del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

El juego en sector del hogar influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

El juego en sector de dramatización es significativamente importante

parael logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

El juego en sector del arte influye en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

El juego en sector de biblioteca influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

1.7. Justificación.

Esta investigación contribuirá con conocimientos nivel teórico sobre el juego libre en los sectores y las distintas habilidades que ayudaran a desarrollar cuando los niños de 5 años de edad propongan en que sector jugar, así también, dará a conocer la relación que existe entre los aprendizajes que obtienen al participar de manera activa mientras dure el juego.

De igual manera, este estudio es importante y significativo porque permitirá exteriorizar el mundo interno, experiencias vividas y situaciones que transitan en esta edad de su entorno socio afectivo del niño llamado el juego simbólico observándose emociones espontaneas durante el juego libre en los sectores, permitiendo que los docentes consideren las revisiones de manera coherente y reflexivas sobre su desempeño pedagógico en relación a esta actividad y acompañe durante el desarrollo del mismo.

También aportará con la aplicación de 2 herramientas denominadas, el juego libre en los sectores, que se diseñó, elaboró y con el cual se evaluó a los niños(as) decinco años de edad.

El presente estudio resultara significativo ya que responderá a las tendencias actuales en lineamientos e innovación curricular determinados por el MINEDU a fin de mejorar la calidad de la educación, en respuesta a los requerimientos educativos de estudiantes de 5 años, sirviendo de base a los profesores del nivel inicial mediante una sólida fundamentación en teoría y práctica.

1.8. Consideraciones éticas.

Antes de la aplicación de los cuestionarios a los docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “Huerto Infantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios”, primeramente se les informó de manera verbal sobre el objetivo que se quería alcanzar con la investigación y se les consultó si deseaban participar con la finalidad de que expresen su pleno consentimiento. Se les garantizó la confidencialidad de los datos, el respeto a su identidad y que la información que se recopilaría solo sería utilizada con fines de investigación.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO.

2.1. Antecedentes de estudios.

(Salas, 2012)**,** en la investigación que lleva por *título "Programa Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao en Perú"*, entre las conclusiones más importantes tenemos que, existió una diferencia significativa entre los niños que pertenecieron al grupo experimental y el grupo control, pues mostraron logros de capacidades matemáticas, orden y clasificación.

(Camacho Medina, 2012), en la investigación que lleva por título *"El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años",* desarrollado en el Perú, entre las conclusiones más importantes tenemos que, gracias al juego cooperativos, las niñas tuvieron más espacio para ejecutar sus habilidades sociales, mejora de niveles en comunicación y habilidades de organización, por otro lado, la aplicación de juegos cooperativos en el aula son una alternativa que promueve el desarrollo de las destrezas sociales, mejorando el clima dentro del aula.

(Euceda Amaya, 2007), en el estudio denominado *"El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica"*, realizado en Honduras, entre las conclusiones más importantes tenemos que, los rincones educativos o espacios de juego simulan un ambiente propicio para los estudiantes, en el cual la imaginación lo es todo, y recrean situaciones ficticias donde opinan sus deseos y realizan sus deseos que en el mundo real no pueden, estos espacios son imprescindibles pues contribuyen al desarrollo de destrezas y habilidades.

(ORELLANA GALARZA & VALENZUELA VACA, 2010)**,** elaboraron una investigación que lleva por título *“La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos- Ciudad Otavalo*”, en Ecuador, entre las conclusiones más importantes tenemos que los docentes por lo general no utilizan una metodología adecuada que permitan introducir el juego en cada área de aprendizaje, todo esto limita la expresión corporal y creativa del niño.

De igual manera, (Fernández Quintana, 2014), desarrolló un estudio denominado *“El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica.”,* En España, entre las conclusiones más importantes tenemos que; a la hora del juego, las expresiones de los niños además de las palabras, son mediante gestos y sonidos, de igual manera, la diversión es parte del juego, situación que fortalece el crecimiento del niño; es necesario también que el niño plantee nuevas propuestas, cambios y requiere de concentración para realizarlo.

(ZAVALETA MERCADO, 2014)**,** Tambopata - Madre de Dios, 2014: *“Aplicando el Juego de Roles lograremos aprendizajes significativos en el área de comunicación”.* Proyecto que fue aplicado en el colegio Nº52023 Dos de Mayo; se aplicó técnicas que apoyaron al educando en comprensión lectora y creación de textos; a la vez fue algo constructivo dentro del marco metodológico, pues el juego de roles consiste en desarrollar los aspectos afectivos, cognitivos y psicomotores, esto serviría como apoyo para aquellos estudiantes con dificultades para aprender, todo esto basado en el aprendizaje auditivo, kinestésica y visual. Dentro del marco metodológico es necesario que el docente planifique, ejecute y evalué los aprendizajes.

De igual manera, (Marquez de los Reyes, 2015), en su tesis “El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el

juego", desarrollado en Ecuador, Por lo que concluyó que los juegos son herramientas que le ayuda al niño a aprender y conocer de lo que le rodea, es una actividad necesaria y básicas para que aprenda, es una oportunidad para que pueda interactuar de manera afectivo con sus compañeros, es una actividad de auto-conocimiento y de reflexión, por lo tanto el juego es una necesidad en los niños .

2.2. Marco Teórico.

Según Piaget, el niño desarrolla su conducta según el medio en el que nace, existen factores sociales que estimulan el crecimiento del niño, desarrollando así su madurez propia, distinta al resto, dentro de la esquematización de la realidad del mundo para el niño, existen 3 factores influyentes; generando al asimilación de nuevas conducta, el resultado de lo expuesto son esquemas perfeccionados de acción **(J., 2015)**.

Los tres factores influyentes son:

1. Estado Sensorio-motor, presente desde los 0 y 2 años, el juego es lo principal. Los rasgos comunes en el niño son reacciones a reflejos, de manera progresiva, el niño adquiere experiencia mediante su cuerpo como herramienta, repitiendo acciones e incorporando la manipulación y descubrimiento de nuevas experiencias con cada movimiento.
2. Estado Pre-operacional, presente desde los 2 a 6 año; está caracterizada por la presencia del juego simbólico. El niño llega a imitar ciertos roles según la experiencia vivida: jugar a ser policías, conductores, a la cocina, entre otros.
3. Estado de las operaciones concretas, presente desde 6 a 12 años. Caracterizada por el desarrollo de juego de reglas.

CONCEPTO DE JUEGO

El concepto de juego ha tomado diversos significados desde el punto de vista de la psicología, pedagogía, educación y hasta de la sociedad según las diversas actitudes que toman los niños frente a esta acción; sin embargo, en esta investigación se consideran algunas concepciones muy importantes, que se expondrán a continuación.

(Huizinga, 1938), Considera que el juego es un ejercicio u labor en tiempo libre de la persona y el medio en el que vive, que es ejecutado en tiempo y espacio ya determinado, considerando que existen ciertas normal que son aceptadas libremente por el/los participantes(s). Al realizar esta actividad, se involucran distintos sentimientos, como la alegría, tensión, tranquilidad, desesperación, etc.

Apoyando a lo mencionado anteriormente, y más orientado al niño, (Ruiz, 1992)**,** señala que el juego infantil crea y promueve un contexto en el cual el niño puede desenvolverse con otras personas y consigo mismo, pues está en la obligaciónde adaptarse, considerar apropiadas las reglas del juego, los sucesos que puedan convertirse en herramientas de importancia y el espacio donde juega, convirtiendo al juego en una excelente ocasión de aprendizaje y comunicación.

De la misma manera, (Diaz, 1997)*,* puntualiza que el juego es una acción voluntaria en el cual el niño interactúa con sus similares, con los juguetes y con situaciones que involucran la imaginación y la creatividad, un ejemplo claro son las representaciones concretas o simbólicas, pues el juego llega a ser un recurso para el desenvolvimiento social.

(Groos, 1902), afirma que el juego es una acción preparatoria propia de

la primera edad, tanto en humanos como en los animales, una manera instintiva de obtener comportamientos similares situaciones que un adulto tendría que afrontar en un futuro.

Se puede considerar este ejercicio como una conducta adaptativa, teniendo como base 3 ideas.

Los juegos ofrecen una plataforma que ayuda al desarrollo de instintos útiles para la vida.

1. Fomentan un adecuado desarrollo de nuestros órganos y sus funciones.
2. Los instintos son creados a partir de una selección natural.

Esta teoría, viene de una tendencia biológica y nos proporciona una base para explicar algunos juegos básicos que desarrolla el niño, dejando de lado algunos aspectos subjetivos en distintas modalidades de juegos, como las representaciones simbólicas y las sociales. Por otro lado, no considera la actualidad forma del juego para el niño, su forma de expresión del momento histórico y primordial; asi como la forma de interpretar la realidad de su contexto.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA EL JUEGO EN LOS NIÑOS

Para (Benítez Murillo, 2009) existen ciertas capacidades que el niño puede desarrollar mediante el juego:

1. **Físicas:** Para el juego, es necesario que los niños se muevan, esto implica el ejercicio, el cual permite el desarrollo de aspecto psicomotriz, motricidad gruesa y fina; es necesario mencionar que esta actividad mantiene el cuerpo sano, y para el final del día, les permite dormir cómodamente por la noche.
2. **Desarrollo sensorial y mental:** A través de la observación de los

colores, lostamaños, las formas y las texturas de los objetos.

3. **Afectivas:** Aporta al buen desarrollo de los conflictos emocionales al ayudar asatisfacer sus necesidades y deseos en la vida.
4. **Creatividad e imaginación:** Gracias al juego, estas despiertan y se desarrollan.
5. **Forma hábitos de cooperación**, para lograr un juego sano, es necesario de un compañero de juego.
6. **Los juegos estimulan** a que los niños puedan reconocer su cuerpo y entornoque les rodea**.**

TIPOS DE JUEGOS

a) Juego motor

Para el (Ministerio de Educacion, 2009)**,** Este tipo de juego se basa en el movimiento y la experiencia entre el cuerpo y las percepciones que este crea en el niño. Juegos como salta soga, deportes, chapa chapas, y demás juegos que involucren estímulos físicos son juegos motores.

Por lo general, son los niños más pequeños los que disfrutan con este tipo de juego, ya que están en una etapa en la cual el cuerpo busca estar en constante ejercicio para lograr el dominio corporal. Está claro que a esa edad el cuerpo cuenta con mucha energía y esta suele ser aprovechada para el juego.

Es esencial que los niños desarrollen juegos de tipo motor en ambientes abiertos, donde se sientan cómodos y libres de realizar todos los movimientos posibles. Si logramos acondicionar a estos espacios pequeños obstáculos como rampas, escaleras sencillas, túneles naturales, etc., estaremos fomentando el desarrollo psicomotriz, que es elemental en esta etapa.

b) Juego social

Para (Bañeres, 2008), está caracterizado puesto que su principal objetivo es la interacción entre personas, en este caso, niños. Claros ejemplos de juegos sociales son: Un bebé jugando con las manos, cabellos o alguna parte del cuerpo de su madre, escondidas, entre otros. Mientras más edad tenga el niño, existirán algunas normas que estarán asociadas a cada juego de este tipo.

Los juegos sociales fortalecen el aprendizaje para lograr interactuar con otras personas. Apoyan a que las relaciones se generen con calidez y afecto, con pertinencia y con soltura.

c) Juego cognitivo

(Ministerio de Educacion, 2009)**,** este tipo de juegos fomentan las curiosidades intelectuales de los niños. Tiene su inicio cuando el bebé empieza a manipular objetos que se encuentran en su entorno a fin de explorar. Mientras más edad tenga el niño, más grande será el reto al manipular dichos objetos a fin de solucionar alguna situación, esto implica el uso de la inteligencia como fin.

Grandes ejemplos son: Construcción de objetos mediante cubos, juegos de mesa, rompecabezas, entre otros.

d) Juego simbólico

(Ministerio de Educacion, 2009)**,** El juego simbólico utiliza las experiencias e imaginación de la persona para transformar objetos y asi crear distintas situaciones y contextos convenientes. Frases como “como si” o del “decía que” son muy comunes en este tipo de juegos.

Fuente: (Ministerio de Educacion, 2009)

EL JUEGO EN SECTORES

Según (MINEDU, 2009) es una técnicas lúdica aplicada al nivel inicial y que facilita al niño a conocerse mejor con él, y relacionarse con otros niños, con su docente y con los instrumentos a través del juego. El juego es algo innato y propio de la edad, y llega a ser muy placentero desarrollarlo; estimulando su capacidad creativa y de socializarse, pero sobretodo la capacidad de ser autónomo.

Características

Para el Ministerio de educación (Ministerio de Educacion, 2009) se consideran las siguientes características fundamentales:

a) Se considera que es una actividad propia y muy común en el niño y puedeejercerla como el desee.

b) Es una actividad que involucra el sentido creativo y no literal, es decir que el niño puede recrear algunas experiencias y representarlo de manera “real” al momento del juego: Un niño simulando cabalgar en un caballo con la ayuda de un palo de escoba, involucran términos “Como si fuera” y “Digamos”.

c) Muy común que el niño sienta placer y gozo al momento de realizar juegos, se llama a esto afecto positivo; si se deja de sentir esto, deja de ser un juego.

d) Se podría decir que el juego es una aventura, pues tanto el niño como los espectadores no saben cómo uno se desenvolverá en el contexto, es impredecible saber a dónde se pretende llegar y que puede pasar, llamamos a esto flexibilidad.

e) Por lo general, al niño le importa poco saber cómo terminara el juego planteado, lo que realmente es importante para él es desarrollo de este, el presente, es lo que disfruta realmente; la esencia del juego es el proceso y no la meta.

ASPECTOS EN LA IMPLEMENTACION EXITOSA EL JUEGO EN SECTORES.

Para el ministerio de educación (Ministerio de Educacion, 2009), es de consideración mencionar los siguientes puntos de éxito en la implementación del juego en sectores.

a. El tiempo y el espacio para jugar libremente.

Dos de los pilares muy importantes para el desarrollo de los juegos son el tiempo y el espacio, estos deben ser planificados muy cuidadosamente y anticipadamente, porque proporcionan a estas actividades un entorno que, tanto a nuestros niños como al docente, otorgan orden, mayor seguridad y alegría.

EL TIEMPO

Primero, se debe ejercer 60 minutos al día para el desarrollo de esta actividad. Es necesario que los niños jueguen todos los días. Este horario es exclusivamente para el juego.

Algunos educadores consideran que, la primera hora de la mañana es el horario adecuado para el desarrollo de los juegos, pues esto ayuda a liberar tensiones, proporciona energía y, por consiguiente, el aprendizaje será mucho

mejor en el resto de las horas.

Otros consideran que, la última hora es el mejor momento para el juego, pues los niños asimilan mejor lo aprendido horas antes. También, ayuda a que nuestros niños(as) liberen las tensiones adquiridas durante el día y puedan volver a casa relajados.

EL ESPACIO

Para llevar a cabo el juego es necesario una determinada área en el cual los niños se puedan desenvolverse con seguridad y libertad; pero también es imprescindible que cuente con un sitio en específico para lograr el juego autónomo. Dicho espacio debe estar libre de materiales y muebles que impidan el libre movimiento.

Sin embargo, sobre todo en zonas rurales, existe una deficiencia de espacios para el juego, debido a que las aulas son pequeñas; se cuenta con patios y zonas de esparcimiento en el exterior; no es recomendable que el espacio sea muy amplio, porque los niños se sienten a plena libertad de hacer lo que quieren, sin mucho control.

Los niños también valoran mucho los adornos y materiales como juguetes coloridos, colocados estos en muritos, plataformas, esquinas o rincones hacen apropiado el espacio de juego.

RECURSOS MATERIALES PARA LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.

Para los juegos de representación simbólica existen materiales y juguetes muy importantes.

Estos instrumentos son los encargados de asimilar la experiencia lúdica,

porque hacen que la creatividad y fantasía del niño sean plasmadas en él.

Los elementos básicos para ejecutar la hora del juego libre en los sectores en un aula promedio de 20 niños pueden ser lo siguiente

- Un mínimo de tres muñecas bebé con un mínimo de 30 cm. de largo con accesorios.
- 20 animales domésticos y/o granja de tamaño aproximado 10 a 12 cm. de largo.
- 20 animales salvajes de tamaño aproximado 10 a 12 cm.
- telas con dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m.
- 20 muñequitos y/o personajes distintos con dimensiones mínimas de 5 cm. de alto.
- Una o más familias con dimensiones de 15 cm. de alto.
- Otros.

ORGANIZACIÓN DE LOS JUGUETES Y MATERIALES

Para llevar a cabo con éxito el desarrollo de la "*hora del juego libre en los sectores"* es muy importante la organización de los instrumentos. Es posible hacerlo de 2 formas, dependiendo del espacio existente en el aula:

Fuente: (Ministerio de Educacion, 2009)

a) Si el área es amplia y se cuenta mobiliario, es posible organizar los instrumentos por sectores. Si este es el caso, se puede ubicar los instrumentos en los estantes y estos estar ubicados en rincones o espacios del aula que sean alcanzables por los niños(as). Esto genera que nuestros niños(a) tengan un espacio en el que puedan incorporar como parte de su juego. Un ejemplo claro puede ser algún lugar como espacio donde está ubicado el sector de dramatización vendría a ser usado como la “casita”. Es necesario precisar que esta forma de organizar fomenta a que nuestros niños puedan tener conocimiento que cada cosa tiene su lugar y ese lugar está ubicado en algún espacio.

b) Si el área es pequeña y no existe mobiliario, es posible organizar los instrumentos en **cajas temáticas**. Las cajas pueden ser de cartón forradas con algún tipo de papel o pintadas, de diferentes colores. Cada caja será utilizada como almacén de juguetes según cada sector establecido. Lo que permite este método es que nuestros niños puedan trasladar las cajas de un lugar a otro, se le puede llamar “sector itinerante o viajero”. finalizado el juego, los materiales de juego a de ser guardadas en cada caja y puestas en su lugar correspondiente.

SECTORES DEL JUEGO

Son espacios especializados que fomentan el juego de los niños, si no existen espacios en el aula, los sectores pasan a ser movibles, ya sea en cajaso en bolsas.

Existen los siguientes sectores:

a) Sector del hogar

Por lo general, en este sector nuestros niños recrean dos áreas, según la experiencia del hogar: la cocina y/o comedor y la habitación con su dormitorio.

Nuestros niños simulan ciertos papeles del hogar como los padres o los hijos. Además, también representan los quehaceres, obligaciones y vivencias diarias. En algunos casos, incluyen a otros personajes que tengan alguna relación con la familia. Jugar “a la casita” contribuye al desarrollo social, emocional, leguaje y solución de conflictos.

Para el sector o caja temática de tipo *Hogar* se debe tener muñecas tipo bebé, implementos que simulen cocina, comedor, habitaciones, y demás partes del hogar.

b) Sector construcción

El juego con materiales que simulen la construcción de diversas formas y edificaciones ayuda a los niños a desarrollar su capacidad de razonamiento y habilidades matemáticas.

En este sector es necesario tener bloques de madera con tamaños, cubos, latas forradas y pintadas, sogas, cuerda, bloques de construcción tipo “Lego”, etc.

El niño al crear diversas edificaciones o formas contribuye a crear varios escenarios convenientes para así continuar con su juego de imaginación, incorporando distintos personajes.

c) Sector dramatización

La principal ventaja de este sector es el desarrollo de la función simbólica, asumiendo diferentes roles, dramatizando diferentes situaciones; para esto, es necesario que éste sea un “sector ágil”, por ejemplo, pudiendo ser por un tiempo un hogar y en otro momento una pequeña tiendita, etc.

Este sector contribuye a que nuestros niños jueguen en roles, transformándose en pequeños actores, interpretando varios personajes. Esto

les permitirá desarrollar la función simbólica. Con el actuar nuestros niños practican sus capacidades lingüísticas, fomentan su autoestima, su autonomía y sus habilidades para socializarse.

d) Sector biblioteca

La importancia de este sector radica en que fomenta el crecimiento de las capacidades comunicativas en nuestros niños, también es considera como una estrategia para el desarrollo del Plan Lector.

Es necesario que el ambiente cuente con muebles como repisas, libreros, etc. En el cual se colocarán distintos textos que fueron desarrollados y creados por los niños, el maestro, los padres de familia, etc.

Sería muy útil que en este sector los niños cuenten con papel, pizarras, crayolas/colores, etc. Para que los niños puedan realizar dibujos libremente y practiquen escritura. La ambientación de este sector debe contar con palabras escritas, letras o materiales de lectura como cuentos, para fin de estimular la lectura.

e) Sector arte

Permite a los niños descubrir maneras nuevas de construir formar e imágenes, utilizando diversos instrumentos y materiales. Además, este sector deberá ofrecer a los niños espacios de producción, de apreciación de arte, fotografías, etc.

APRENDIZAJE

Aprendizaje “es un proceso de construcción de representaciones morales personales significativas y con sentido de un objeto, situación o representación

de la realidad, este es proceso de construcción de conocimientos que son elaborados por los alumnos en interacción con la realidad social y natural, solos o con el apoyo de algunas mediaciones: personas o materiales educativos" (Freddy, 2001, pág. 80)

El aprendizaje "es un proceso permanente de construcción de conocimientos, habilidades, actitudes, experiencias donde los aprendizajes de mayor valor cualitativo son: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir" (Córdova: 2000; 7)

Los aprendizajes tienen que ser significativos. Para ello los estudiantes deben dar un significado a los nuevos contenidos de aprendizajes y relacionarlo con los previos conocimientos adquiridos.

El aprendizaje tiene que ser funcional, de modo que el contenido nuevo y asimilado deben estar disponible para poder ser utilizado en situación distinta.

El aprendizaje es un proceso intrapersonal, pero principalmente interpersonal. Por ello, es importante que el estudiante emprendan actividades de aprendizaje en grupos organizados.

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE

(CHOQUEZA, 2013) **,** Se pueden considerar 2 características principales en el aprendizaje.

1. **El aprendizaje implica cambios en el comportamiento.** El claro cambio de comportamientos en el estudiante implica que está aprendiendo, si aún se continúa con el mismo comportamiento, no hay aprendizaje.

2. **El aprendizaje implica cambios en el comportamiento basado en la**

experiencia. La mayoría del comportamiento en la persona, han sido aprendidos. Existen comportamientos que resultan del madurar corporal o del desarrollo del organismo, esto no constituye parte del aprendizaje.

(Sanchez Carlessi, 1983)**,** Este autor identifica 6 puntos importantes para caracterizar la forma aprendizaje la persona:

a. Se manifiesta como un hecho medio racional, en medio de la presencia estimulante y la peculiaridad de la respuesta; Decimos con esto que el aprendizaje viene a ser un proceso mediador, orientado al interior de la persona.

b. El aprendizaje puede ser olvidado, cambiado o incluso reemplazado por otros comportamientos.

c. Es originada por la experiencia de la persona, esto quiere decir que, en el ejercicio cotidiano, frente a los estímulos que se puedan generar por el medio ambiente.

d. La variación que se dan en la conducta admiten la intervención e influencia de las condiciones internas, propias del organismo del individuo, esto quiere decir que las condiciones biológicas y las psicológicas se forman y se desarrollan.

e. El aprendizaje de la persona es activo, para ser más preciso, llega a ser interactivo con el medio ambiente.

f. Para el proceso de aprendizaje es importante aclarar que, al menos en organismos evolucionados, el funcionamiento del sistema nervioso mediante la organización de las conexiones nerviosas, permite a las personas formas de acción variables según el entorno donde se encuentra.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE

Según Fredy E. Tanca Sutta, en su obra “Capacitador Pedagógico”, señala los factores que influyen en el aprendizaje:

Los factores externos (E). El estimulo es asimiliado por el cuerpo, a través del proceso cognicitivo: sensación, percepción, atención, puede entrar en el estado de aprendizaje, recibir estimulo del mundo exterior. La perspicacia de los sentidos varia entre personas; los educadores deben tener en consideración estas variables, debido a que los estudiantes ven, oyen, tocan y manipulan objetos en su entorno para percibirlos, y los maestros deben brindar estas oportunidades de aprendizaje.

Los factores internos (O). Estas son características y propiedades del cuerpo en el que actúa E y que culmina en R. En cualquier caso complejo, los alumnos deben «analizar, interpretar, procesar y programar los estímulos».

A hora sabemos que el organismo es más complejo, en nuestro caso es el alumno y en ello hay que considerar y respetar su individualidad como ser histórico social, sus necesidades, sus funciones cognoscitivas, motivaciones, etc.

Los factores de comportamiento (R). Reflejan la realidad objetiva, depende de los que hacen los alumnos. Esto determinará el resultado final del proceso de aprendizaje, que es un ajuste de funcionamiento completo y estable. De tal forma se obtenga la mayor cantidad de información falsa con la mayor precisión posible, nuestra conducta evolucionara a razón de nuestra acción ante las diferentes situaciones.

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

Fredy Tanca Sutta, en su obra “Estrategias de Enseñanza - Aprendizaje en el Nuevo Enfoque Pedagógico.” Señala que los principios de aprendizajes concerniente a una concepción constructivista:

1. El aprendizaje es un procedimiento interno, activo, constructivo y auto estructurante
2. El grado depende del nivel de desarrollo cognitivo del alumno. Los conocimientos que posee el estudiante es el punto de partida del aprendizaje
3. El aprendizaje viene a ser un procedimiento en el cual se desarrollan procesos desde el punto de vista psicológico, y gracias a la interacción con otros seres y su medio ambiente, llega a ser facilitado.
4. El aprendizaje incluye un proceso de organización.
5. El aprendizaje es producido cuando el conocimiento actual y el conocimiento que se quiere adquirir entran en controversia.
6. El aprendizaje está dedicado al desarrollo de competencias como último recurso (conceptuales, procedimentales y actitudinales).

2.3. Definición de términos.

1. **Juego.** Es una acción propia de los organismos, de manera voluntaria, de recreación, que utiliza y libera energía, pues implica el uso disciplinas físicas y mentales. Esta se desarrolla en un espacio y en un tiempo limitado y es necesario que este normado, cabe aclarar, que según las necesidades, puede ser adaptado a las necesidades.
2. **Juego en los sectores.** Son espacios especializados que fomentan el juego de los niños, si no existen espacios en el aula, los sectores pasan a ser movibles, ya sea en cajas o en bolsas.
3. **El juego cooperativo.** son juegos ciertas actitudes como cooperación, el

compartir y el aceptar, hacen que la sociedad estén unidad dentro del espíritu de esta actividad. Esto aplicado a los niños, logran que la diversión vaya de la mano con el aprendizaje de experiencia positivas, sobre si, sobre los demás, y la formar de actuar en el mundo

4. **El juego libre.** Es un ejercicio u labor en tiempo libre de la persona y el medio en el que vive, que es ejecutado en tiempo y espacio ya determinado, considerando que existen ciertas normal que son aceptadas libremente por el/los participantes(s)

5. **Educación.** Disciplina que está orientada a desarrollar distintas capacidades en el ser humano, a nivel moral, intelectual y afectiva, en base a las normas de convivencia y cultural de la sociedad en el que viven

6. **Aprendizaje.** Proceso por el cual se asimila una determinada experiencia, información o estrategia en base al conocimiento y acción.

CAPITULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

3.1. Tipo de estudio.

El presente trabajo de investigación es de tipo BASICO DESCRIPTIVO.

3.2. Diseño de estudio.

El diseño al cual pertenece es: ES NO EXPERIMENTAL DE CORTE TRANSVERSAL, porque consiste en explicar cuán importante es el juego en diferentes sectores para mejorar el aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

3.3. Población y muestra.

Población

En esta investigación se considera como población a los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de la localidad de Puerto Maldonado, que están distribuidos de la siguiente manera:

POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° DE DOCENTES	TOTAL
I.E.I. “Rayitos de sol”	6	6
I.E.I. “Huerto Infantil”	9	9
I.E.I. “Las Palmeras”	6	6
I.E.I. “Jardín de Dios”	11	11
TOTAL		32

FUENTE : CAP - 2015
ELABORADO : La ejecutora

Muestra: Se tomará como muestra a toda la población de investigación.

3.4. Métodos y técnicas.

TÉCNICA	INSTRUMENTO
La observación: Es una técnica que mediante la percepción directa de los hechos educativos permite la recolección de datos para la investigación.	**Guía de observación**: Es un instrumento específico de la técnica de observación que permite al investigador la recolección de los datos. Se basa en un listado de afirmaciones o preguntas por aspectos que guían la observación, del comportamiento de los sujetos, de la de la situación del hecho o proceso educativo motivo de estudio. **Ficha de observación**:
	Está compuesta de recuadros que facilita el registro de los datos observados.
La encuesta	Cuestionario

Los instrumentos de la investigación fueron validados por los expertos en investigación con que cuenta la “Universidad Nacional Amazónica de Madre deDios”.

PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se toma en cuenta las siguientes instancias:

1. Se coordina con las directoras de las instituciones educativas que aparecen en la muestra.
2. Se aplica la encuesta.
3. Se efectúa diversas observaciones.
4. Se procede a la sistematización de los resultados.
5. Se fijará fechas para reuniones con las docentes que forman parte de la población.

MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Los datos recogidos tendrán el siguiente tratamiento estadístico:

- Cuadro de distribución porcentual. Los datos recogidos serán expresados porcentualmente en cuadros.

- Gráfico de barras. Los cuadros porcentuales serán ilustrados con gráfico de barras, con sus respectivas interpretaciones y análisis.
- A fin de determinar el grado de **fiabilidad de la información** que se obtiene como resultado de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se hizo uso del estadístico de prueba “Alfa de Cronbach”.

3.5. Tratamiento de Datos.

Confiabilidad y validación del Instrumento.

Se empleó modelo de “Alfa Cronbach” para medir la fiabilidad de los instrumentos de la investigación.

Tabla N° 1: Confiabilidad del instrumento.

INSTRUMENTOS	ESTADISTICO	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD
Cuestionario Juego en los sectores	Alfa de Cronbach.	0,864.
Cuestionario de logro de aprendizaje.	Alfa de Cronbach.	0,814.

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "HuertoInfantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Hernández, et al. (2014), menciona que mientras sea mayor el valor de alfa, la fiabilidad será mayor. Dicho eso podemos observar en la tabla 1 que los valores de alfa de Cronbach (0,864 y 0.814) son mayores a 0.8. Por lo tanto nuestros instrumentos de investigación poseen una confiabilidad aceptable.

Para la validación del contenido, forma y estructura del instrumento se empleó la técnica "Juicio de expertos", por lo que se optó a 2 expertos en la materia, determinados por su experiencia, conocimiento en el tema y la labor que realizan.

PUNTUACIÓN CRITERIOS PARA EVALUAR LA CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Escala	Categoría
$r = 1$	Confiabilidad perfecta
$0.90 \leq r \leq 0.99$	Confiabilidad muy alta
$0.70 \leq r \leq 0.89$	Confiabilidad alta
$0.60 \leq r \leq 0.69$	Confiabilidad aceptable
$0.40 \leq r \leq 0.59$	Confiabilidad moderada
$0.30 \leq r \leq 0.39$	Confiabilidad baja
$0.10 \leq r \leq 0.29$	Confiabilidad muy baja
$0.01 \leq r \leq 0.09$	Confiabilidad despreciable
$r = 0$	Confiabilidad nula

Fuente: Hernández et al, (2014)

Tabla N° 2: Validación del instrumento.

EXPERTO	VALIDACIÓN	CALIFICACIÓN
Experto 1.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 2.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 3.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a la Tabla 2, los expertos encargados de la validación del presente estudio, califican como bueno la validez de forma, contenido y estructura de los instrumentos de recolección de datos que se aplicó.

CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis y Resultados.

En este capítulo se realizara la presentación de los resultados finales del presente estudio obtenido por medio de la aplicación de los instrumentos y siguiendo la metodología descrita en el anterior capitulo con el propósito de lograr los objetivos propuestos y contrastar las hipótesis.

Por lo tanto se dará a conocer los resultados conseguidos por medio de la aplicación del “cuestionario para docentes”.

Así mismo, se consigna los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento “cuestionario para docentes” donde se consignó 27 ítems referentes a juego en los sectores y 05 ítems respecto a logro de aprendizaje. Y para su mayor compresión se plasmó en tablas de frecuencias, cuadros estadísticos, gráficas y sus respectivas interpretaciones.

4.2. Análisis de las Variables.

Tabla N° 3: Puntuaciones generales de la variable Juego en los sectores y susdimensiones.

N°	Juego en los sectores	Sector de Construcción	Sector del Hogar	Sector de Dramatización	sector de Arte	Sector Biblioteca
1	70	20	14	14	11	11
2	67	18	14	11	11	13
3	64	18	11	9	12	14
4	60	15	12	10	12	11
5	61	16	13	9	11	12
6	78	21	15	14	15	13

7	65	19	13	11	11	11
8	61	19	12	10	10	10
9	77	20	14	14	14	15
10	77	21	13	15	14	14
11	76	20	14	14	14	14
12	74	20	13	14	14	13
13	75	20	14	13	14	14
14	79	21	15	14	15	14
15	79	20	15	15	15	14
16	75	18	15	13	15	14
17	72	20	14	11	15	12
18	69	17	11	15	14	12
19	76	20	15	15	12	14
20	61	19	12	6	15	9
21	75	18	15	14	14	14
22	68	20	14	12	11	11
23	67	18	14	11	11	13
24	63	18	11	8	12	14
25	60	15	12	10	12	11
26	61	16	13	9	11	12
27	78	21	15	14	15	13
28	65	19	13	11	11	11
29	63	19	12	12	10	10
30	74	20	13	14	14	13
31	75	20	14	13	14	14
32	79	21	15	14	15	14

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “HuertoInfantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios”.

Tabla N° 4 Descriptivos de la variable Juego en los sectores.

Descriptivos

			Estadístico	Error estándar
Juego en los sectores	Media		71,13	1,191
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	67,70	
		Límite superior	72,55	
	Media recortada al 5%		70,19	
	Mediana		72,10	
	Varianza		45,403	
	Desviación estándar		6,738	
	Mínimo		60	
	Máximo		79	
	Rango		19	
	Rango intercuartil		13	
	Asimetría		-,191	,414
	Curtosis		-1,552	,809

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Realizando una análisis observacional a la tabla 4, determinamos que la media para Juego en los sectores de docente es 71,13 puntos, Por lo tanto pertenece a lacategoría bueno, en otras palabras, que los espacios destinados a los sectores a los niños (as) de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios", tienen la percepción que los sectores de los niños y niñas es bueno que está en la categoría siempre.

BAREMOS DE LA VARIABLE INFLUENCIA DEL JUEGO EN LOS SECTORES

CATEGORÍAS	PORCENTAJE	INTERVALO	DECRIPCIÓN.
Siempre	66.67% - 100%	72.1 - 79.0	La influencia del juego en los sectores es muy bueno
A veces	33.34% - 66.66%	66.4 - 72.0	La influencia del juego en los sectores es regular
Nunca	00.0% - 33.33%	60.0 - 66.3	La influencia del juego en los sectores es malo

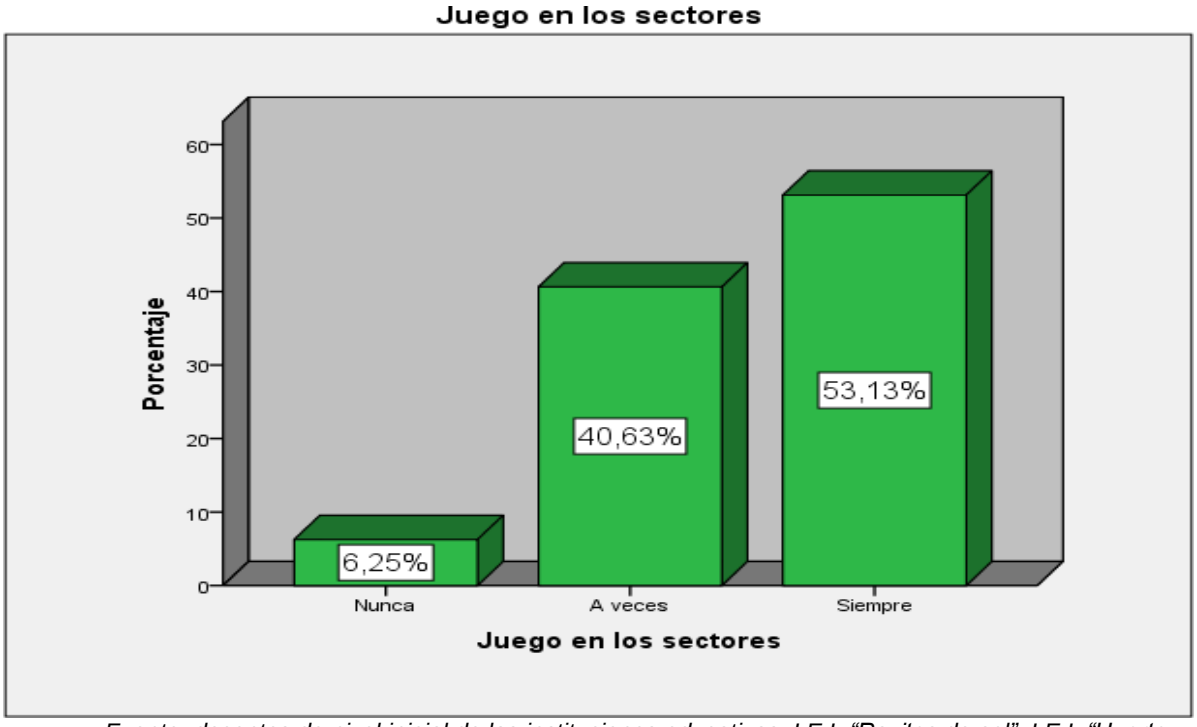
Tabla N° 5: Resultados generales de la variable: Juego en los sectores.

Juego en los sectores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	6,3	6,3	6,3
	A veces	13	40,6	40,6	46,9
	Siempre	17	53,1	53,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 1: Resultados generales de la variable Juego en los sectores.



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

En la Tabla 5 y la Gráfica 1, podemos ver que el 53,13% de los: profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios" manifiestan que el Juego en los sectores es bueno, mientras que el 40,63% afirman que es a veces. Y el 6,25% afirman que en la variable Juego en los sectores es nunca o malo.

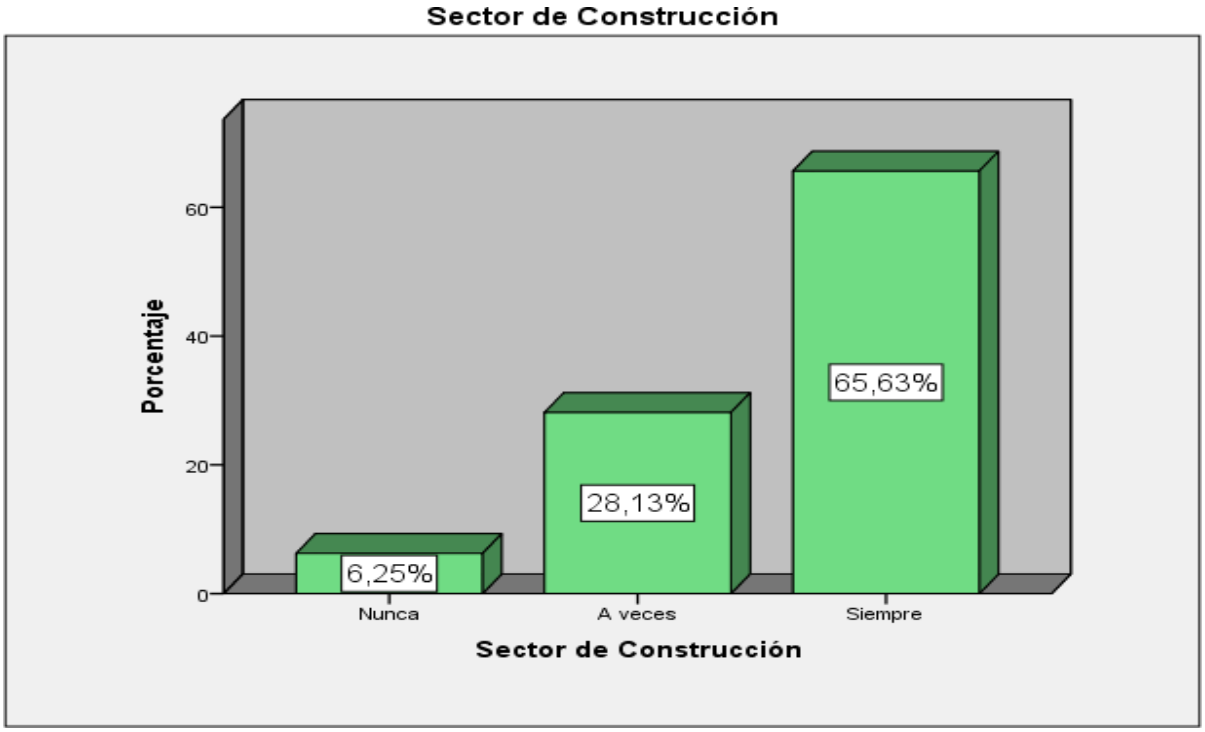
Tabla N° 6: Resultados generales de la dimensión: Sector de Construcción.

Sector de Construcción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	6,3	6,3	6,3
	A veces	9	28,1	28,1	34,4
	Siempre	21	65,6	65,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 2: Resultados generales de la dimensión: Sector de Construcción.



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

En la Tabla 6 y la Gráfica 2, podemos ver que le 65,63% de los profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios" manifiestan que en la dimisión sector de construcción es regular, mientras que el 6.25% afirman que el sector de construcción es malo o nunca.

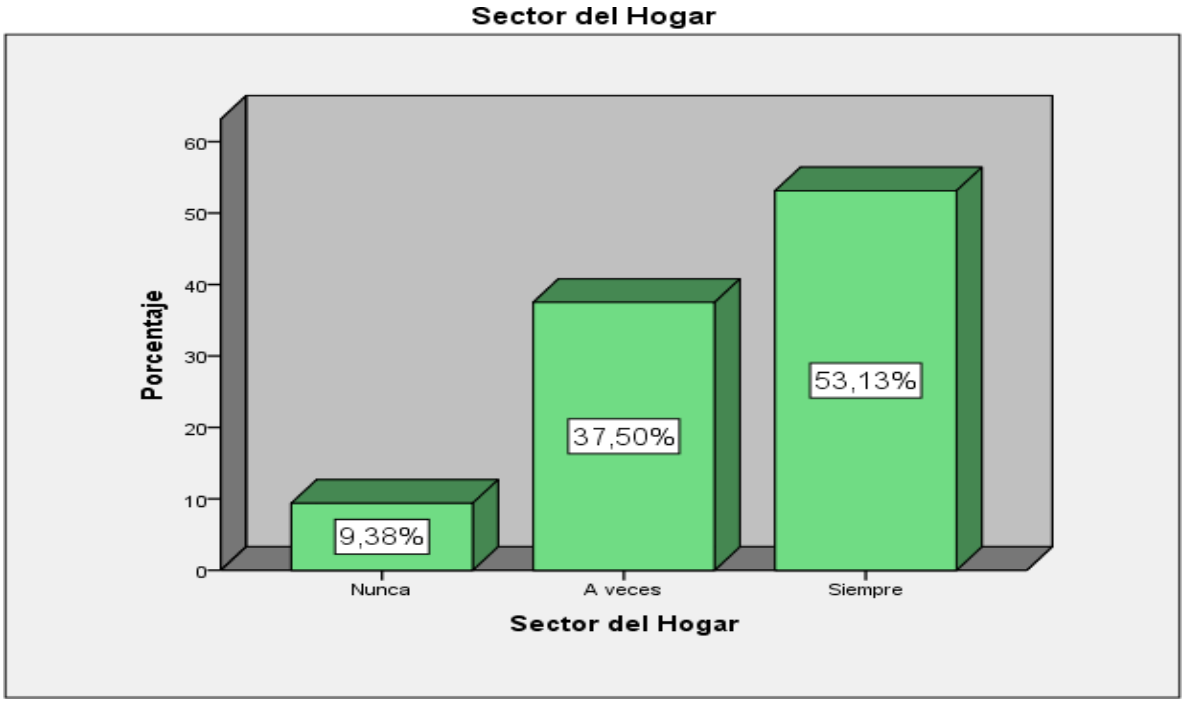
Tabla N° 7 Resultados generales de la dimensión: Sector del Hogar.

Sector del Hogar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	9,4	9,4	9,4
	A veces	12	37,5	37,5	46,9
	Siempre	17	53,1	53,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 3: Resultados generales de la dimensión: Sector del Hogar



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

En la Tabla 7 y la Gráfica 3, podemos ver que le 53,5% de los profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios" manifiestan que bueno, así mismo el 37,50% de la dimensión del sector hogar es regular o a veces, y el 9.38% afirman que el sector en el hogar es malo o nunca.

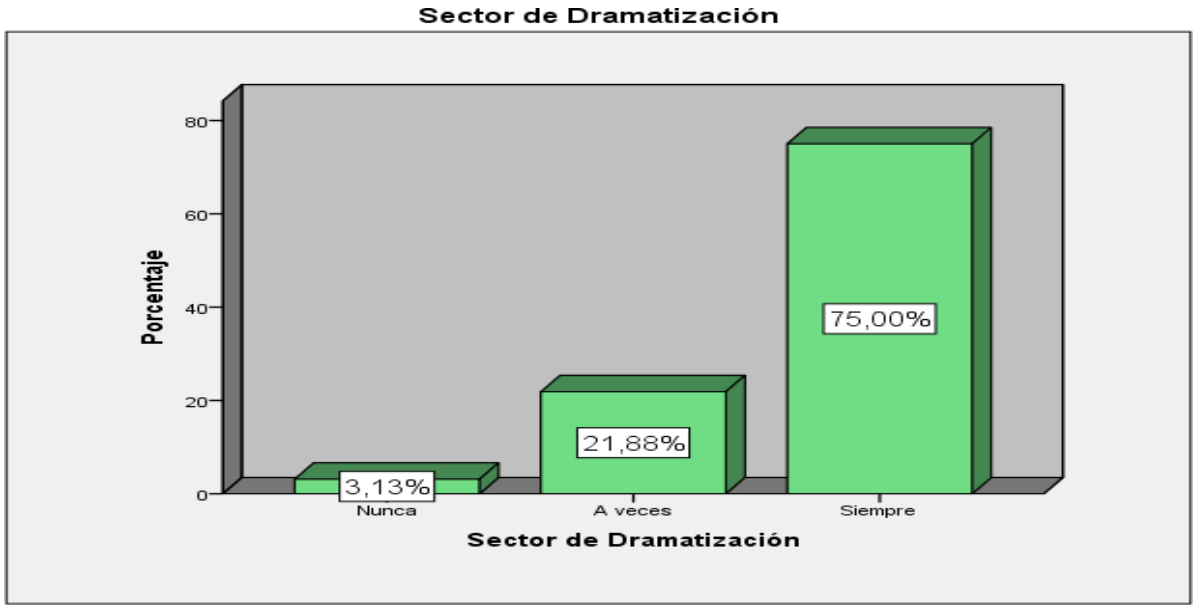
Tabla N° 8: Resultados generales de la dimensión: Sector de Dramatización.

Sector de Dramatización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	3,1	3,1	3,1
	A veces	7	21,9	21,9	25,0
	Siempre	24	75,0	75,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 4: Resultados generales de la dimensión: Sector de Dramatización.



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

En la Tabla 8 y la Gráfica 4, podemos ver que el 75,00% de los profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios". Manifiestan que los niños con el sector de dramatización son buenos, el 21,8% aseveran que son regulares. Y el 3,13% aseveran que las características de sector de dramatización son malas o nunca, es decir que enel sector de Dramatización es

recomendable, para todos los docentes que apliquen esta manera de enseñar.

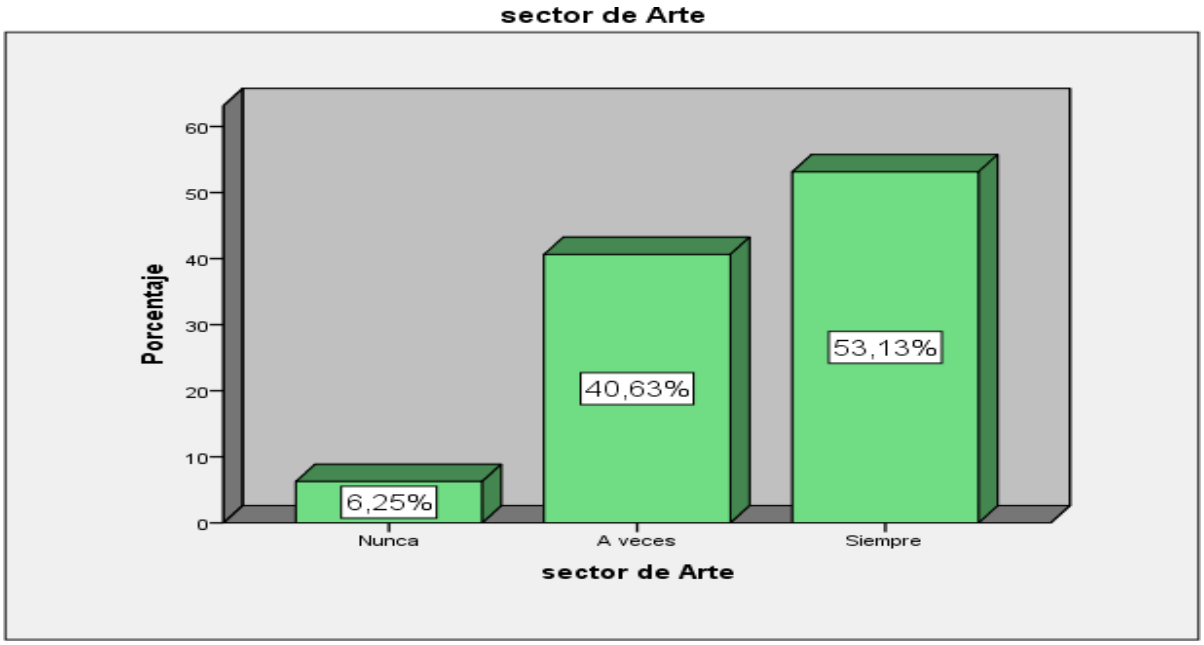
Tabla N° 9: Resultados generales de la dimensión: sector de Arte.

sector de Arte

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	6,3	6,3	6,3
	A veces	13	40,6	40,6	46,9
	Siempre	17	53,1	53,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 5 Resultados generales de la dimensión: sector de Arte.



Fuente: Estudiantes del segundo grado, secciones A y B de la I. E.B.R. Javier Heraud.

En la tabla 9 y la Gráfica 5, podemos ver que el 75,00% de los profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios". Manifiestan que los niños con el sector de Arte son buenos, el 40,63% aseveran que son regulares. Y el 6,25% aseveran que las características de sector de arte son malas o nunca, es decir que en el sector de arte es favorable.

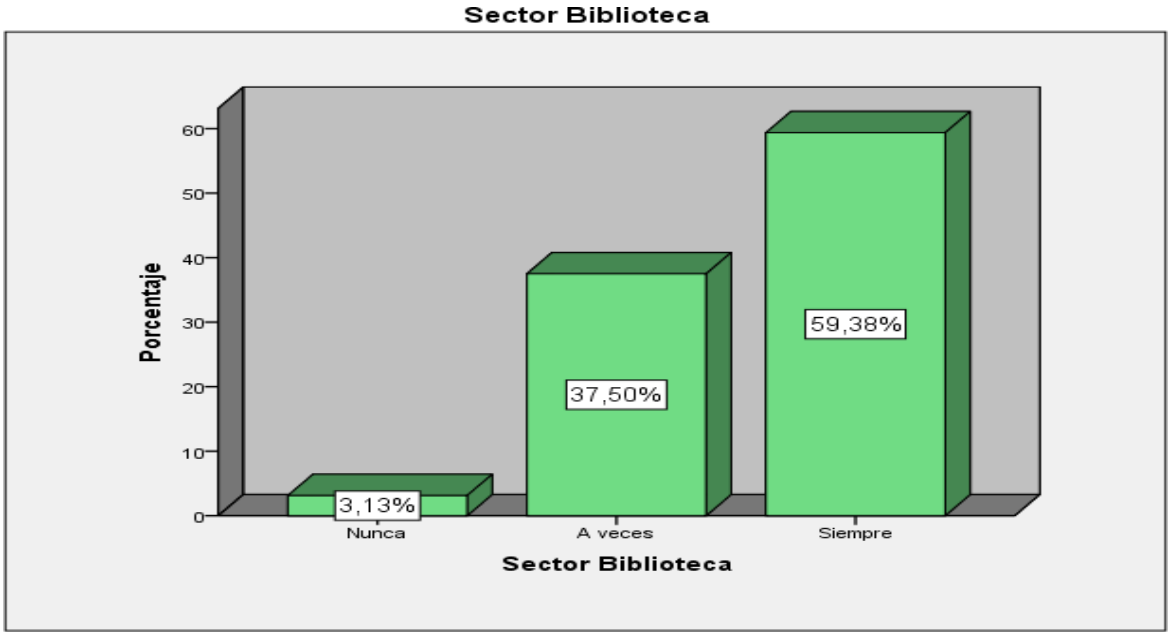
Tabla N° 10: Resultados generales de la dimensión: Sector Biblioteca.

Sector Biblioteca

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	3,1	3,1	3,1
	A veces	12	37,5	37,5	40,6
	Siempre	19	59,4	59,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Gráfico N° 6: Resultados generales de la dimensión: Sector Biblioteca.



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

Analizando la Tabla 10 y el Gráfico 6, podemos afirmar que el 59,38% de los profesores de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios". Manifiestan que los niños con el sector de biblioteca son buenos, el 37,50% aseveran que son regulares o a veces. Y el 3,13% aseveran que las características de sector de biblioteca son malas o nunca, es decir que en el sector de Biblioteca es

bueno.

Tabla N° 11: Puntuaciones generales de la variable: Logro de Aprendizaje y sus dimensiones.

N°	Logro de Aprendizaje
1	15
2	14
3	13
4	10
5	11
6	18
7	17
8	10
9	17
10	17
11	19
12	17
13	17
14	18
15	18
16	16
17	16
18	18
19	17
20	11
21	18
22	16
23	14
24	15
25	15
26	10
27	18
28	14
29	13
30	13
31	16
32	19

Fuente: Estudiantes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios"

BAREMOS DE LA VARIABLE LOGRO DE APRENDIZAJE

CATEGORÍAS	PORCENTAJE	INTERVALO	DECRIPCIÓN.
Logro Destacado	76% - 100%	18 - 20	El logro de aprendizaje es muy bueno
Logro previsto	51% - 75%	14 - 17	El logro de aprendizaje es bueno
En proceso	26% - 50%	11 - 13	El logro de aprendizaje es regular
En inicio	00% - 25%	00 - 10	El logro de aprendizaje es poco

Tabla N° 12 Descriptivos de la variable: Logro de Aprendizaje.

Descriptivos

			Estadístico	Error estándar
Logro de Aprendizaje	Media		15,31	,485
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	14,32	
		Límite superior	16,30	
	Media recortada al 5%		15,40	
	Mediana		16,00	
	Varianza		7,512	
	Desviación estándar		2,741	
	Mínimo		10	
	Máximo		19	
	Rango		9	
	Rango intercuartil		5	
	Asimetría		-,681	,414
	Curtosis		-,602	,809

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

En la Tabla 12, podemos analizar que el logro de aprendizaje de los niños de las diferentes instituciones posee como media de 16,00 puntos, por lo que pertenece a una categoría bueno, en otras palabras los Estudiantes del de la Institución educativa se muestran en la categoría de logro previsto mayoritariamente. Por lo tanto es preciso mencionar que lo ideal se encuentra

en la categoría comportamiento muy bueno, el cual se encuentra en el intervalo de 18 a 20 puntos.

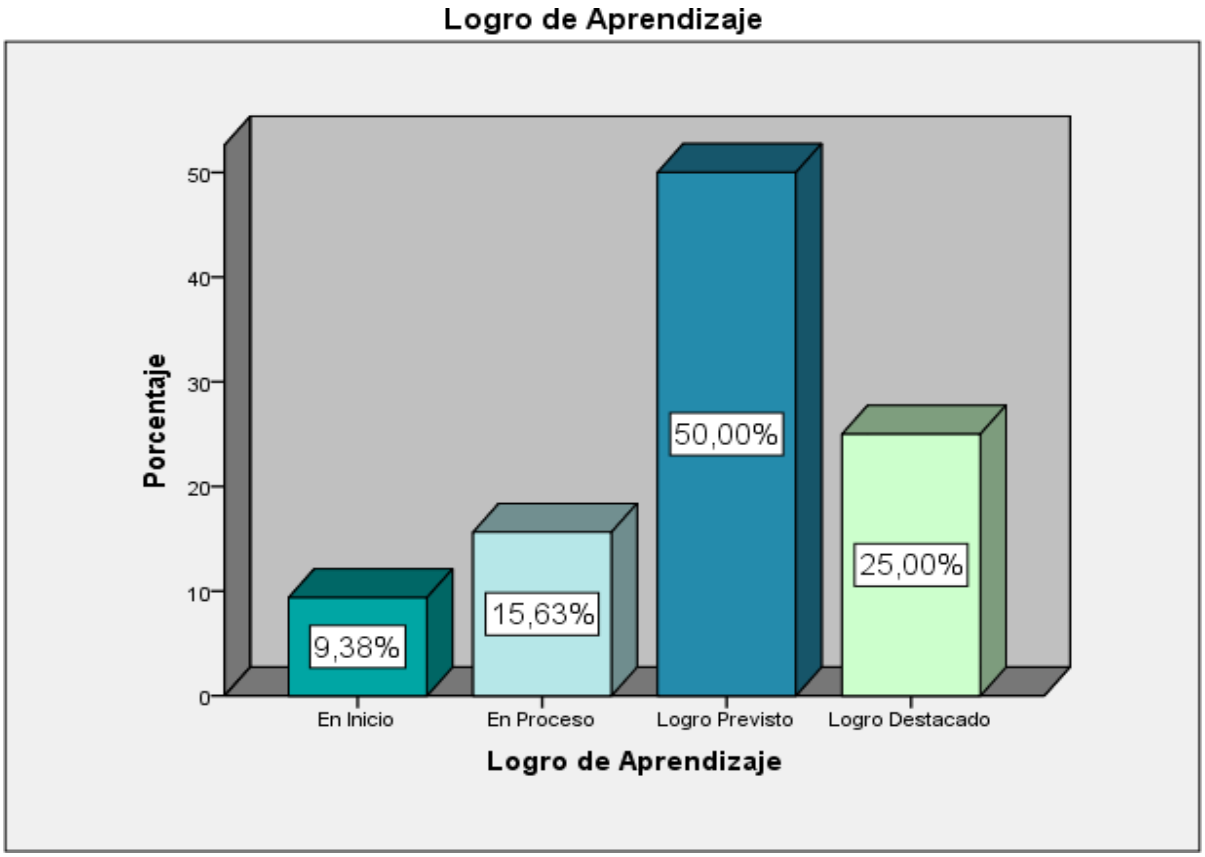
Tabla N° 13: Resultados generales de la variable: Logro de Aprendizaje.

Logro de Aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En Inicio	3	9,4	9,4	9,4
	En Proceso	5	15,6	15,6	25,0
	Logro Previsto	16	50,0	50,0	75,0
	Logro Destacado	8	25,0	25,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

Gráfico N° 7: Resultados generales de la variable: Logro de Aprendizaje.



Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

De acuerdo a la Tabla 13 y Gráfico 7, para la variable logro de aprendizaje se puede observar que 50,00% de las respuestas de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “Huerto Infantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios, manifiestan que son logro previstos, mientras que el 25.00% afirman están en logro destacado, el 15.00% afirman que están en proceso, mientras que el 9.38% afirman que están a inicio, el logro de aprendizaje dentro de las instituciones educativas mencionadas.

PRUEBAS DE NORMALIDAD.

Para realizar una prueba de Hipótesis, primero hay que tener en cuenta el tamaño de nuestra muestra si se ajusta a la distribución, esta investigación se trabajó con 32 docentes de diferentes instituciones (I.E.I. Huerto infantil, I.E.I Rayitos del sol, I.E.I Jardín de Dios y I.E.I. las Palmeras), lo cual es una muestra mayor a 30, por lo tanto aplicaremos una prueba no paramétrica (KOLMOGROROV-SMIRNOV) con los siguientes términos.

Valor- p (bilateral) >= α, Los datos provienen de una distribución normal. Valor – p (bilateral) < α, Los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla N° 14: Prueba de normalidad.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Juego en los sectores	Logro de Aprendizaje
N		32	32
Parámetros normales[a,b]	Media	70,13	15,31
	Desviación estándar	6,738	2,741
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,186	,168
	Positivo	,120	,101
	Negativo	-,186	-,168
Estadístico de prueba		,186	,168
Sig. asintótica (bilateral)		,006[c]	,021[c]

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

En la tabla 14, se puede ver que en la prueba de smirnov la p-value de las variables de estudio es superior a 0.05, por lo que concluimos que las variables tiene un comportamiento normal y por ende se continuara con la prueba de la hipótesis aplicando la correlación R de Pearson.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.

Hipótesis Nula (H_o):

No Existe relación entre el juego en los sectores y el logro de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Hipótesis Alterna (H_1):

Existe relación entre el juego en los sectores y el logro de aprendizaje de los niños(as)del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

Nivel de confianza:

El nivel de confianza para la presente investigación será del p= 95%, por lo ue el nivel de significancia será de 5%

Estadístico de prueba:

Para el cálculo estadístico utilizamos la T-STUDENT, a 2gl, cuya formala esta dada de la siguiente manera.

$$r\sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Región de Rechazo:

Para la presente investigación se consideró un nivel de significancia de 0,05, y para la región de rechazo de 53 gl, está dado por RC = {t: t >| 1.6741|}

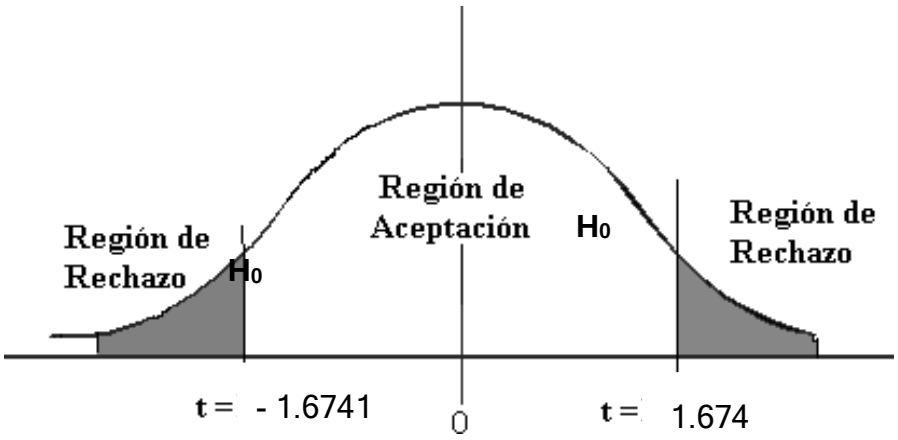


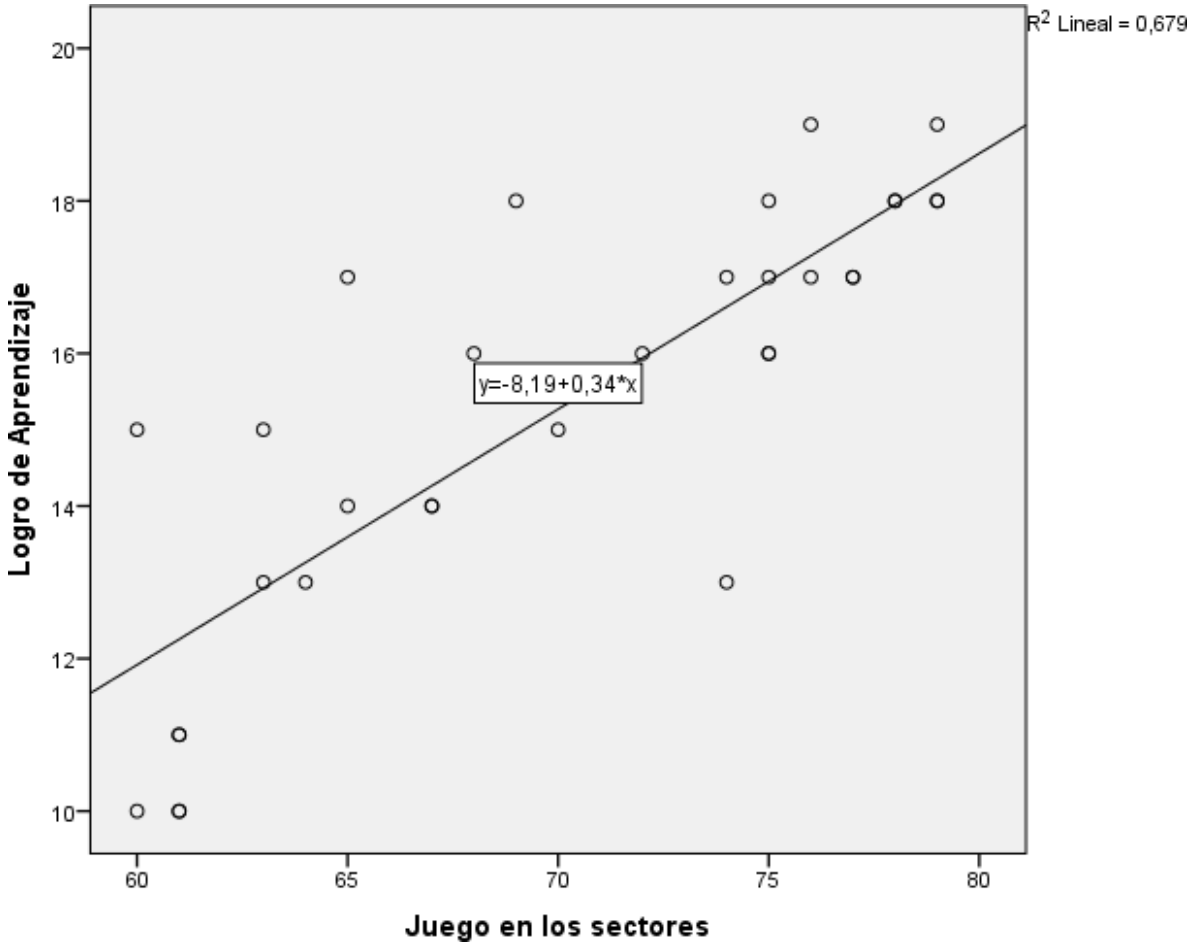
Tabla N° 15: Coeficientes de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje.

Coeficientes[a]

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Error estándar	Beta		
1	(Constante)	8,191	2,964		2,764	,000
	Juego en los sectores	,335	,042	,824	7,966	,000

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

Gráfico N° 8: Recta de regresión lineal entre las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje.



Fuente: Encuesta a docentes

En la tabla 15, podemos observar que el t-calculado es de 7,966, por lo que se encuentra fuera de la franja de aceptación, por lo que procedemos aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Por otro lado podemos observar que la regresión lineal que se muestra en el grafico 8 es adecuado entre las variables juego en los sectores y logro de aprendizaje.

Tabla N° 16 Correlaciones de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje.

Correlaciones

		Juego en los sectores	Logro de Aprendizaje
Juego en los sectores	Correlación de Pearson	1	,824**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	,824**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I."Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

En la tabla 16, se puede ver que el 0.824 es la correlación de person, por lo que nos indica que hay una correlación significativa a un nivel de confianza de 95% entre las variables de juego en los sectores y logro de aprendizaje.

Tabla N° 17: Resumen del modelo de las variables: el juego en los sectores y el logro de aprendizaje.

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticas de cambios				
					Cambio de cuadrado de R	Cambio en F	df1	df2	Sig. Cambio en F
1	,824[a]	,679	,668	1,579	,679	63,450	1	30	,000

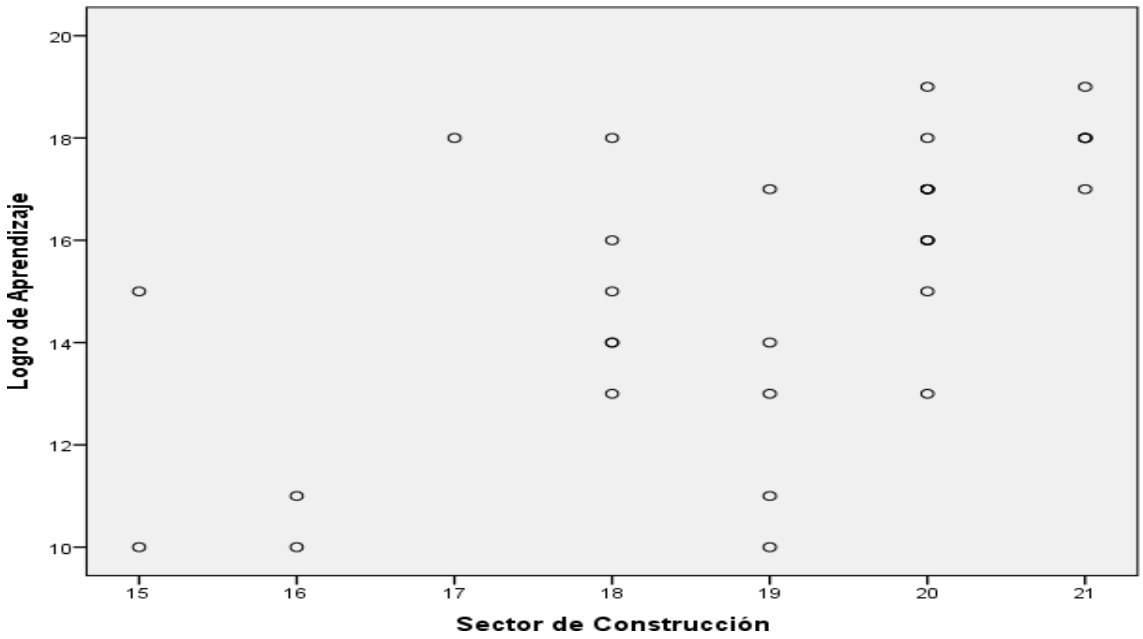
a. Predictores: (Constante), Juego en los sectores

Fuente: docentes de nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. "Rayitos de sol", I.E.I. "Huerto Infantil", I.E.I. "Las Palmeras", I.E.I. "Jardín de Dios

En la tabla 17, podemos observar que 0.679 es el coeficiente de variabilidad, lo que nos indica que un 67.9% sufrieron cambios en el logro de aprendizaje a cambio de la variable, juego en los sectores.

Hipótesis específica 1

Gráfico N° 9: Gráfico de dispersión el logro de aprendizaje versus sector de construcción



a) Planteamiento de hipótesis

H_1: El juego en sector de construcción influye significativamente en la mejora del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

H_o: El juego en sector de construcción no influye significativamente en la mejora del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

b) Nivel de significancia

α= 5% y p= 95%

c) Prueba Estadística

Coeficiente de correlación de Pearson (Distribución normal)

Tabla N° 18: Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector de Construcción

Correlaciones

		Logro de Aprendizaje	Sector de Construcción
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,600**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Sector de Construcción	Correlación de Pearson	,600**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

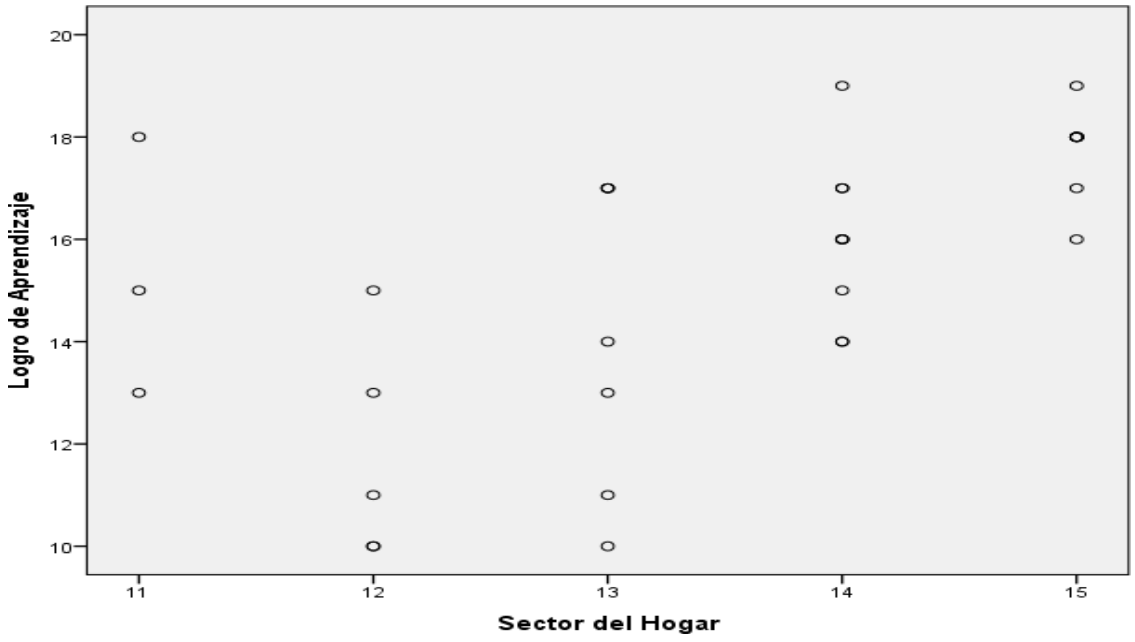
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

d) Decisión

En la tabla 18, se puede ver que 0.600 es el coeficiente de correlación por lo que nos indica que hay una correlación significativa entre las variables de logro de aprendizajey la dimensión sector de construcción.

Hipótesis específica 2

Gráfico N° 10: Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de construcción



a) Planteamiento de hipótesis

H_1: El juego en sector del hogar influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

H_o: El juego en sector del hogar no influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

b) Nivel de significancia

α= 5% y p= 95%

c) Prueba Estadística

Coeficiente de correlación de Pearson (Distribución normal)

Tabla N° 19: Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector del Hogar

Correlaciones

		Logro de Aprendizaje	Sector del Hogar
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,570**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	32	32
Sector del Hogar	Correlación de Pearson	,570**	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	32	32

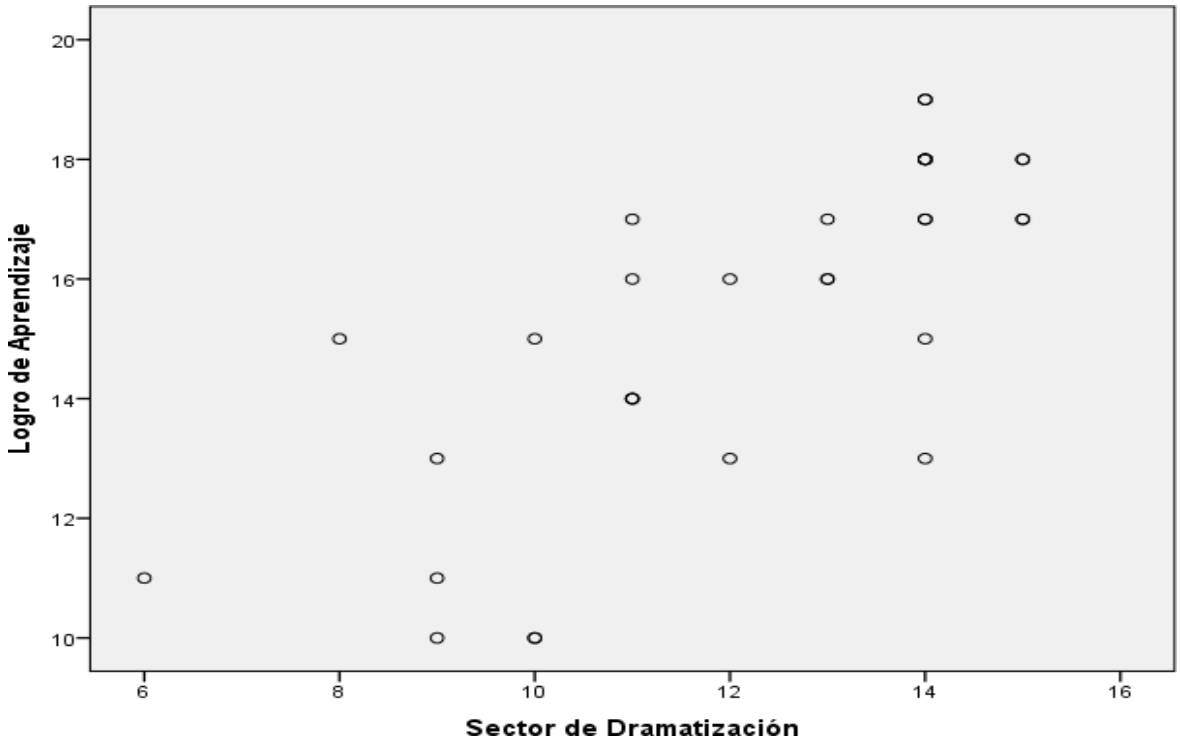
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

d) Decisión

En la tabla 19, podemos ver que 0,570 es la correlación de Person, por lo que nos señala que nos indica que existe una correlación significativa entre las variobales de estudio, el juego en sector del hogar y el logro de aprendizaje.

Hipótesis específica 3

Gráfico N° 11: Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de dramatización



a) Planteamiento de hipótesis

H_1: El juego en sector de dramatización es significativamente importante para el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

H_o: El juego en sector de dramatización es significativamente no importante para el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

b) Nivel de significancia

α= 5% y p= 95%

c) Prueba Estadística

Coeficiente de correlación de Pearson (Distribución normal)

Tabla N° 20: Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector de Dramatización

Correlaciones

		Logro de Aprendizaje	Sector de Dramatización
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,762**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Sector de Dramatización	Correlación de Pearson	,762**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

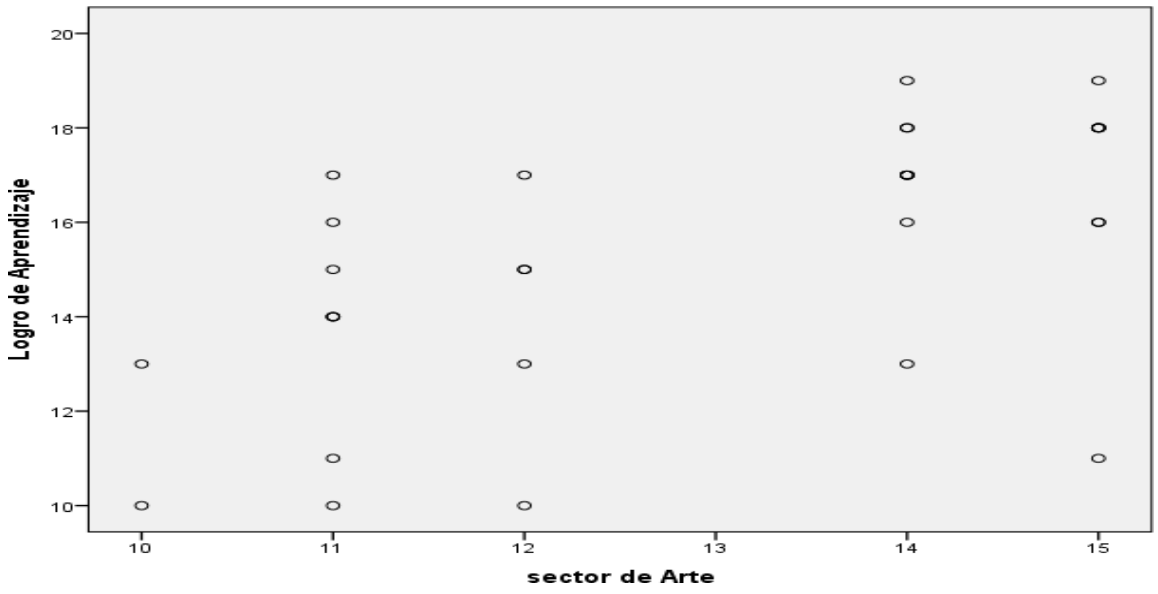
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

d) Decisión

La tabla N° 20, nos muestra que el coeficiente de correlación es de 0.769, por lo que nos señala que el que hay una correlación significativa entre las variables de estudio el logro de aprendizaje y la dimensión sector de dramatización.

Hipótesis específica 4

Gráfico N° 12 Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector de arte



a) Planteamiento de hipótesis

H_1: El juego en sector del arte influye en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

H_o: El juego en sector del arte no influye en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

b) Nivel de significancia

α= 5% y p= 95%

c) Prueba Estadística

Coeficiente de correlación de Pearson (Distribución normal)

Tabla N° 21: Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y dimensión sector de Arte

Correlaciones

		Logro de Aprendizaje	sector de Arte
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,600**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
sector de Arte	Correlación de Pearson	,600**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

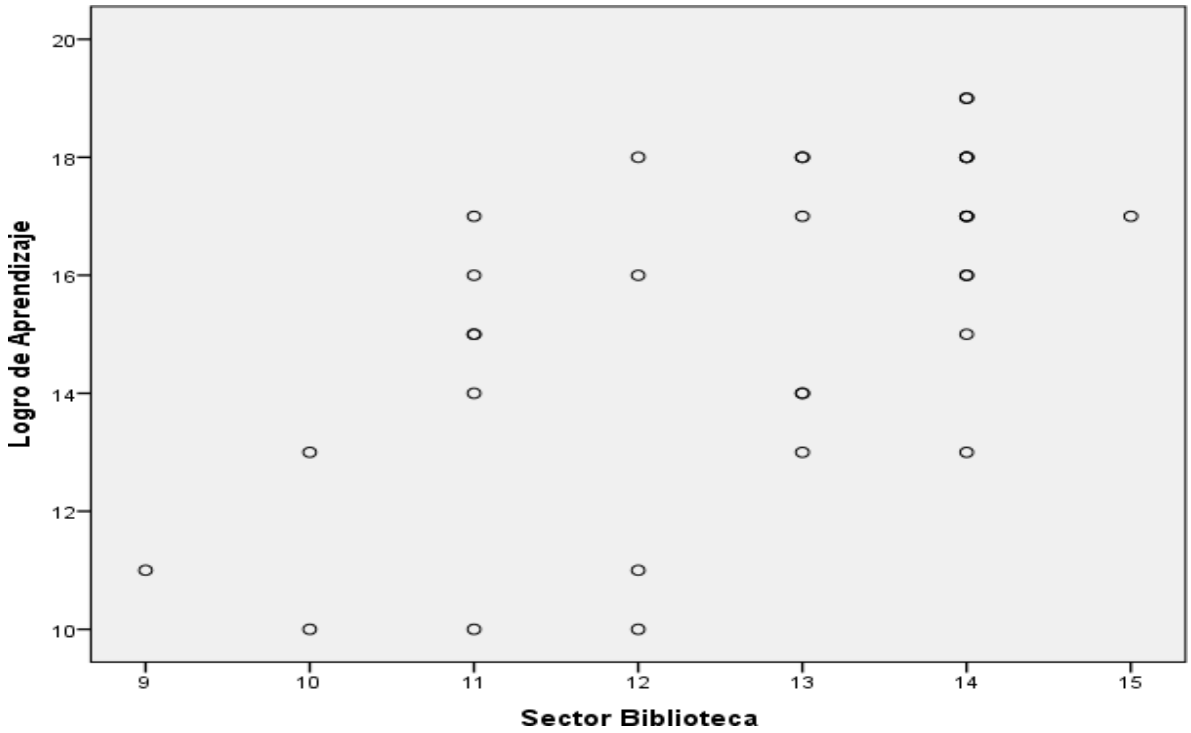
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

d) Decisión

En la tabla 21, se observa que 0.600 es el coeficiente de correlación, por lo que nos indica que hay una correlación significativa entre las variables de logro de aprendizajey la dimensión sector de arte de los estudiantes.

Hipótesis específica 5

Gráfico N° 13: Gráfico de dispersión logro de aprendizaje versus sector biblioteca



a) Planteamiento de hipótesis

H_1: El juego en sector de biblioteca influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas delámbito urbano de Puerto Maldonado.

H_o: El juego en sector de biblioteca no influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial de las Instituciones Educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.

b) Nivel de significancia

α= 5% y p= 95%

c) Prueba Estadística

Coeficiente de correlación de Pearson (Distribución normal)

Tabla N° 22: Correlación entre la variable Logro de Aprendizaje y la dimensión Sector Biblioteca

Correlaciones

		Logro de Aprendizaje	Sector Biblioteca
Logro de Aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,602**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Sector Biblioteca	Correlación de Pearson	,602**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

d) Decisión

En Tabla 22, podemos observar que 0.602 es la correlación de person con una probabilidad de 95%, lo que señala que hay una correlación significativa entre las variables de estudio logro de aprendizaje y la dimensión sector biblioteca.

CONCLUSIONES

Como influye el juego en los sectores y el logro de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado, en la tabla 16 se observa que existe una correlación significativa entre las variables de estudio juego en los sectores y logro de aprendizaje, así mismo en la tabla 17, se observa que el 67.8% de los cambios observados en la variable el juego en los sectores de los estudiantes es explicado por la variación de la variable el logro de aprendizaje.

El logro de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado está en la categoría de logro previsto esto se puede observar en la Tabla 13 y Gráfica 7, donde el 50,00% de las respuestas de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “Huerto Infantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios, manifiestan que son logro previstos, mientras que el 25.00% afirman están en logro destacado, el 15.00% afirman que están en proceso, mientras que el 9.38% afirman que están a inicio.

Como influye el Sector de Construcción y el logro de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado, sustentada en la Tabla N° 19, podemos observar que hay una correlación de 0.600, lo que indica que entre la variable logro de aprendizaje y la influencia en la dimensión sector de construcción existe una correlación significativa.

Como influye el Sector de dramatización y el logro de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado, sustentada en la Tabla 19, podemos observar que la correlación de Person es de 0,769, lo que indica que existe una correlación muy significativa entre la variable logro de aprendizaje y la dimisión sector dramatización.

SUGERENCIA

Al conocer que existe correlación entre el juego en los sectores y el logro de aprendizaje. Será necesario que desde este nivel se sectores se desarrolle el sector de juegos en los niños y niñas, además se capacite a los docentes en estrategias pedagógicas y didácticas para que sean compartidas con los niños y niñas mediante el sector de juegos.

En nivel de los juegos en los sectores de docente es 71,13 puntos, por lo que pertenece a la categoría bueno, es decir, que los espacios destinados a los sectores a los niños (as) de las: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “Huerto Infantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios”, tienen la percepción que los sectores de los niños y niñas es bueno que está en la categoría siempre, esto amerita un programa pedagógico mediante un plan estratégico para la solución de la problemática de logro de aprendizaje mediante los sectores de juego en niños y niñas.

El nivel de juego mediante la dimisión de sector de dramatización que el 75,00% de los docentes de nivel inicial de la: I.E.I. “Rayitos de sol”, I.E.I. “Huerto Infantil”, I.E.I. “Las Palmeras”, I.E.I. “Jardín de Dios”. Manifiestan que los niños con el sector de dramatización son buenos, el 21,8% aseveran que son regulares. Y el 3,13% aseveran que las particularidades de sector de dramatización son malas o nunca, es decir que en el sector de Dramatización es recomendable, para todos los docentes que apliquen esta manera de enseñar.

Referencia Bibliográfica.

Almeyda S., O. (2001). *Estrategias metodologicas en la pedagogia contemporanea.*

Lima Peru: Edicion Nuevo Milenio.

ANDRADE, M. (2000). El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a traves del juego dramatico. Un estudio con niños de 5 años. *Proyecto : Investigacion para una mejor educacion, Grupo de analisis para el desarrollo -GRADE*.

Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didactica.* España: Graó.

Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovacion y Experencias Educativas*.

CALERO PEREZ, M. (2000). *Metodologia Activa para aprender y enseñar mejor.* Lima,Perú: Editorial San Marcos.

Camacho Medina, L. J. (2012). El juego Cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. *(Tesis para licenciatura).* Pontificia Universidad Catolica del Perú, Lima Perú.

CHARAJA CUTIPA, F. (2000). *Manual de Investigacion Educacional.* Puno, Perú: Editorioa Nuevo Mundo.

CHOQUEZA, E. F. (2013). INFLUENCIA DE LAS CONDICIONES DE ESTUDIO EN EL APRENDIZAJE DE LOS NÚMEROS REALES EN LOS ESTUDIANTES DELSEGUNDO GRADO DE LA I.E.S “INDEPENDENCIA NACIONAL” PUNO.

(Investigacion para licenciatura). Universidad Nacional del Antiplano, Puno. Diaz, J. (1997). *El juego y Juguete en el desarrollo del niño.* Mexico: Trillas.

Euceda Amaya, T. M. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. *(Tesis de Maestría).* Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Honduras.

Fernández Quintana, L. (2014). EL JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO EN

EDUCACIÓN INFANTIL. UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA. *(Investigacion para maestría).* Universidad de Cantarbria, España.

Freddy, T. S. (2001). *Nuevo Enfoque Pedagógico: Un enfoque constructivista* (1ra edicion ed.). Arequipa: Edi. Ediamag.

Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux.* Paris, Francia: Alcan.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Invesstigación.*

México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens.* Madrid, España.

J., P. (01 de 10 de 2015). *Educación en línea*. Obtenido de Educación en línea: http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importanciadel-juego-en- los-ninos.html.

Marquez de los Reyes, M. I. (2015). El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego. *(Tesis para Maestría).* PontificiaUniversidad Catolica de Ecuador, Ecuador.

Ministerio de Educacion. (2009). *La hora del juego libre en los sectores* (Primera Edicion ed.). Lima, Perú: Corporacion Grafica Navarrete.

ORELLANA GALARZA, O. M., & VALENZUELA VACA, M. D. (2010). LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL "CENTRO INFANTIL PARVULITOS" DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO ACADEMICO 2009-2010". PROPUESTA LÚDICA ALTERNATIVA. *(Tesis de Licenciatura).* UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE, Ibarra, Ecuador.

Ruiz, O. (1992). *El juego Infantil y la construccion social del conocimiento.* Sevilla, España.

SALAS, A. (2012). *PROGRAMA JUGANDO EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR CAPACIDADES MATEMATICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEEDAD DE UNA I.E. DEL CALLAO.* Lima Perú.

Sanchez Carlessi, H. (1983). *Teorias del Aprendizaje: enfoques*

contemporaneos aplicados a la educacion. Lima: Ediciones Psicopedagogicas.

SILVIA, G. (1999). Conductas agresivas y prosociales entre niños de tres a cinco años. *Proyecto: Prevencion de agresiones en niños pequeños. Informe Diagnostico*. Lima, Peru: Ministerio de educacion y Fundacion Bernard Vann.

SILVIA, G. (16 de 05 de 2003). El juego como motor y espejo del desarrollo infantil. *Conferencia para el taller "Todo empezo como jugando. Acerca del Juego y el Jugar"*. Lima, Perú: Grupo Carretel Centro Cultural de la PUCP.

SILVIA, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educacion inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.* Lima: Grade.

ZAVALETA MERCADO, R. (2014). Aplicando el Juego de Roles Lograrmos aprendizajes significativos en el área de comunicación. *(Tesis para Maestría).* Universidad San Ignacion de Loyola, Lima, Perú.

Anexo 1: Matriz de Consistencia.

TÍTULO: "La importancia del juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado"

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la importancia del juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?	Explicar la importancia del juego en los sectores para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.	**El juego en los sectores** es importante para mejorar el **aprendizaje** de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.	**VIARIABLE I** • El juego en lossectores **DIMENSIONES** • Sector de construcción • Sector del hogar • Sector de dramatización • sector de arte • Sector biblioteca **VARIABLE II** Aprendizaje	**Tipo:** Descriptiva correlación **Diseño:** **De**scriptivo – explicativo **Población**: 32 docentes **Muestra**: Se considera a toda la población **Instrumentos:** Cuestionario estructurado.
PROBLEMA ESPECÍFICO	**OBJETIVO ESPECÍFICO**	**HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**		
¿Cuál es la importancia del juego en sector de construcción para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito	Explicar la importancia del juego en sector de construcción para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.	El juego en sector de construcción influye significativamente en la mejora del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.		

urbano de Puerto Maldonado? ¿Cómo influye el juego en sector del hogar en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado? ¿Cómo influye el juego en sector de dramatización en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado? ¿Cuál es la importancia del juego en sector del arte en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones	Explicar cómo influye el juego en sector del hogar en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado. Prescribir cómo influye el juego en sector de dramatización en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado. Analizar la importancia del juego en sector del arte en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.	El juego en sector del hogar influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado. El juego en sector de dramatización es significativamente importante para el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado. El juego en sector del arte influye en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.		**Técnicas e instrumentos de recolección de datos** Encuesta y ficha de observación **Técnica de Análisis de Datos** IBMM Spss Statistics 22 método aplicativo. Escala likert

educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado? ¿Cómo incide el juego en sector de biblioteca en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado?	Explicar cómo incide eljuego en sector de biblioteca en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.	El juego en sector de biblioteca influye significativamente en el logro del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas del ámbito urbano de Puerto Maldonado.		

Anexo 2: Operalizacion de la variable.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE I Juego en los sectores	Sector de construcción	- Cuenta con bloques lógicos - Cuenta con trozos de madera.
	Sector del hogar	- Cuenta con cocina - Tiene utensilios de cocina - Tiene una cama - Tiene muñecas
	Sector de dramatización	- Cuenta con títeres - Tienen marionetas - Tienen telas
	Sector de arte	- Cuenta con pinceles. - Tienen témperas. - Cuenta con cartulinas. - Cuenta con retazos de tela.
	Sector biblioteca	- Se cuenta con textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia
VARIABLE II Aprendizaje	Registro auxiliar	Inicio C Proceso B Logro A Logro destacado AD

Anexo 3: instrumento.

ANEXO N° 04

CUESTIONARIO DESDE LA PERCEPCIÓN DE LAS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL ÁMBITO URBANO DE PUERTO MALDONADO

INSTRUCCIONES:
Estimada docente, en este cuestionario se pide información sobre el juego en los sectores que realizan los niños y niñas así mismo del rol que cumple Ud. como docente durante su desarrollo, por lo que es importante su sinceridad en las respuestas. El cuestionario es totalmente anónimo

1.1. En su aula, ¿Los espacios destinados a los sectores de juego, se adaptan a las posibilidades, intereses y necesidades de los niños y niña que les facilite el uso de los mismos?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.2. ¿Los sectores, le permiten organizar el aula en pequeños grupos, donde cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.3. ¿Los sectores de aula, son factores que influyen en el aprendizaje de los niños y está equipado de acuerdo a cada ambiente, y al aporte imaginativo del niño o niña?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.4. ¿La duración de cada actividad o juego, está en función a las necesidades e intereses de los niños, y el tiempo es orientado a crear un hábito diario y continuo?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.5. Los materiales de los sectores son renovados para no aburrir al niño, y favorecer la capacidad de elegir nuevos elementos por los niños/ñas?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.6. Observa Ud. ¿Que los sectores de juego, brindan la posibilidad de descubrir y crear un aprendizaje significativo por sí mismo, por medio de la acción, desarrollando, en el niño y niña, seguridad e independencia?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.7. ¿En los sectores de juego Incorpora Ud. Utensilios, materiales estructurados no estructurados específicamente no escolares, pero que forman parte de la vida del niño?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.8. ¿El juego con material variado en el sector de construcción, contribuye al desarrollo del pensamiento, la expresión y la representación de vivencias en el proceso de socialización e individualización del niño(a)?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.9. En el sector hogar, los niños representan roles de sus vivencias como el del padre; de la madre básicamente conversaciones y conflictos vividos en el hogar, apoya principalmente, al desarrollo socioemocional del niño/ña.

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.10. El juego en el sector Dramatización supone la puesta en marcha de un alto grado de pensamiento simbólico, apoya a la comunicación espontanea en el niño/niña?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.11. Las actividades gráfico plásticas en general; ¿favorecen la creatividad de los niños y niñas y les permiten representar objetos, personas o situaciones de su mundo circundante?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.12. El sector biblioteca pone al niño /niña en contacto con el mundo escrito y cumple muchas funciones, como, transmitir o recibir información que se puedan divertir?

a. Siempre
b. A veces

c. Nunca

1.13. El sector de Juegos Tranquilos favorece en el niño/ña, juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, y resolución de problemas sencillos.

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.14. Puede usted determinar que el sector hogar de su aula, ¿es un ambiente acogedor para los niños y niñas?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.15. El sector de dramatización del aula a su cargo, ¿cuenta con un pequeño teatrín?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.16. El sector de dramatización de su aula, ¿está implementado con títeres fáciles de manejar?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.17. Considera usted que el sector de dramatización, ¿está organizado de acuerdo con el deseo e interés de las niñas y niños?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.18. Según la toma de decisión de los niños(as) sobre el sector de dramatización, ¿cree usted que es un espacio que puede ser la tienda, el mercado o el teatro?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.19. Se entiende que el sector de dramatización satisface las necesidades del niño, cree usted que, ¿el espacio ofrece la oportunidad de desarrollar experiencias de juego simbólico?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.20. Ha observado usted que el sector de dramatización, ¿es adecuado para que los niños(as) representen situaciones diversas de su vida cotidiana?
a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

1.21. El sector de arte del aula que usted tiene a su cargo, ¿cuenta con pinturas, pinceles, colores, instrumentos musicales?

a. Siempre
b. A veces
c. Nunca

FICHA DE OBSERVACION DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES AL NIÑO/NIÑA

INSTITUCION EDUCATIVA:…….

EDAD: …….

CANTIDAD DE NIÑOS……FECHA:… /…. /…

HECHOS CATEGORIAS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Planificación de los niños:			
Organización			
Ejecución y desarrollo			
Orden			
Socialización			
Representación			
Uso del material Educativo			
Uso adecuado del tiempo			
TOTAL			

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

MATRIZ DE INDICADORES DE LA FICHA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

COMPONENTES	CRITERIOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
SECUENCIA METODOLOGICA	PLANIFICACION DEL NIÑO	• Elige entre alternativas que se le presentan donde quiere jugar. • Propone realizar actividades de su interés a la docente o a su grupo. • Menciona en la asamblea los acuerdos propuestos para el juego libre en los sectores.
	ORGANIZACION	• Registra en un cuadro de doble entrada el sector donde realizara su juego. • Se organiza en grupos de 2,3 o 5, para iniciar su proyecto de juego.
	EJECUCION Y DESARROLLO	• Juega con sus compañeros según lo planificado en el inicio. • Conversa con sus compañeros durante el juego. • Juega utilizando su creatividad: negocian los roles a representar y los materiales que utilizaran. • Soluciona algunos conflictos que suceden durante el juego: Menciona cuando alguien lo agrede o que alguien está haciendo agredido. • Comparte los materiales con los compañeros de su grupo.
	ORDEN	• Guarda los juguetes en el lugar asignado. • Ordena el espacio donde realizo su juego.
	SOCIALIZACION	• Expresa lo que piensa o lo que siente al término del juego. • Menciona las actividades que realizo durante el juego.
	REPRESENTACION	• Grafica o modela su experiencia vivida durante el juego.
USO DE MATERIALES EDUCATIVOS		• Durante el juego libre, utiliza los materiales educativos distribuidos por el MINEDU.
USO ADECUADO DEL TIEMPO		• Completa todo el itinerario del juego libre en los sectores.

Anexo 4: ficha de validación.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES

Título del trabajo de la investigación:
"EL JUEGO EN SECTORES COMO ESPACIOS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL ÁMBITO URBANO DE PUERTO MALDONADO"

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre juegos en sectores, Puerto Maldonado.

Investigador(as): Bach. JARA ROMERO, Nieves Rocio.

II. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos: Manuel Felipe Guevara Duarez
Grado académico : Doctor
Universidad : Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Lugar y fecha : 15 de octubre de 2019

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA (Ortografía, coherencia, lingüística, redacción)
   Procede.....
   .....
2. CONTENIDO (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)
   Aplicable.....
   .....
3. ESTRUCTURA (Profundidad de los ítems)
   Aplicable.....
   .....

IV. APORTE Y/O SUGERENCIAS

Aplicable.....
.....

V. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

Procede su aplicación [X]

Debe corregirs [ ]

SELLO / FIRMA
Dr. Manuel Felipe Guevara Duarez
40599776

Matriz de validación

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del informante : Dr. GUEVARA DUAREZ, Manuel Felipe.

1.2 Cargo e institución donde labora : Docente – UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

1.3 Nombre del instrumento sujeto a validación : Cuestionario sobre juegos en sectores

1.4 Autor del instrumento : JARA ROMERO, Nieves Roció

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado con lenguaje apropiado																X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables																X				
3. ACTUALIDAD	Establece contenidos pertinentes respecto de la variable.																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de ítems																X				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad																X				
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las estrategias																X				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos															X					
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones																X				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación																X				
10.PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación																X				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es válido y puede ser aplicado a la muestra de investigación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: [ ]

Puerto Maldonado, 15 de octubre del 2019

Firma del experto informante