



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**Beneficios del juego libre en los sectores, desde la
percepción docente en la Institución Educativa Inicial
n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Marleni Ana Silva Romero

ASESOR

Mgtr. Omar García Tarazona

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y
TITULACIÓN**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

PERÚ - 2016

Presidente

Mgtr. Elvira Emperatriz León Torres

Secretario

Mgtr. Ysabel Victoria Chávez Taipe

Vocal

Mgtr. José Omar García Tarazona

Dedicatoria

A mi familia por su comprensión y tolerancia por el tiempo que les brindo, para poder concluir mis estudios y seguir creciendo profesionalmente.

Agradecimiento

A Dios por todo lo bueno que me brinda cuando más lo necesito. A mis hijos que me brindaron su ayuda desinteresadamente para poder concluir esta meta trazada. Un especial agradecimiento a la plana docente y directoras para poder desarrollar y aplicar esta investigación.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Br. Marleni Ana Silva Romero, identificado estudiante del Programa de Licenciatura y Titulación en Educación en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 25692261, con la tesis titulada *Beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016, juro que:*

1. Soy la autora de la tesis.
2. He cumplido y respetado los estándares internacionales (referencias y citas) en las fuentes que se recurrieron. Ante ello, se asumen que el informe no es plagiado.
3. El informe no ha sido publicada anteriormente (autoplagio) ya sea para un título o grado.
4. Los resultados que han sido producto de la investigación son reales, por tanto no han sido ni copiados ni duplicados.

Si a pesar de lo mencionado, de identificase algún dato falso, información sin realizarse alguna citación a los autores, piratear la información, o presentar falsamente las ideas de otros autores, asumiré las secuelas así como la sanción respectiva la cual estipula las normas de la Escuela Académica de Educación de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, marzo de 2015.

.....
Br. Marleni Ana Silva Romero
DNI: 25692261

Presentación

Señores Miembros del Jurado, nos complace presentar ante ustedes la tesis titulada *Beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori*, diseñado por el Br. Marleni Ana Silva Romero, para optar el grado de Licenciado en Educación.

Esta investigación fue realizada con las docentes de la I.E.I. N.º 70 María Montessori, teniendo como objetivo principal conocer los beneficios del juego libre en los sectores.

La presente investigación fue elaborada bajo un diseño de estudio no experimental de corte transversal, es un estudio de tipo descriptivo simple, ya que busca conocer los beneficios del juego libre docentes de la I.E.I. N.º 70 María Montessori tuvo como objetivo principal, conocer los beneficios del juego libre en los sectores.

La presente investigación consta de siete capítulos: Capítulo I Introducción, Capítulo II Marco Metodológico, Capítulo III Resultados, Capítulo IV Discusión, Capítulo V Conclusiones y Sugerencias, Capítulo VI Recomendaciones Capítulo VII de las Referencias Bibliográficas y finalmente consideramos los anexos.

La autora

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	x
Abstract	xi
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Realidad Problemática	13
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1 Problema general	14
1.2.2 Problemas específicos	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4 Justificación, relevancia y contribución	16
1.4.1 Teórica	16
1.4.2 Práctica	17
1.4.3 Metodológica	18
CAPÍTULO II	¡Error! Marcador no definido.
MARCO REFERENCIAL	19

2.1.	Antecedentes	20
2.1.1	Antecedentes Nacionales	20
2.1.2	Antecedentes Internacionales	22
2.2.	Marco teórico	24
2.2.1.	El juego	24
2.2.2.	Importancia del juego en el nivel inicial	31
2.2.3.	Juego Libre:	32
2.2.4.	Juego Libre en los Sectores	32
CAPÍTULO III		39
VARIABLES		40
3.1.	Identificación de variables	41
3.2.	Descripción de variables	41
3.2.1.	Definición conceptual	41
CAPÍTULO IV		45
MARCO METODOLÓGICO		45
4.1.	Tipos y diseño de investigación	46
4.2.	Población y muestra	46
4.2.1.	Población	46
4.2.2.	Muestra	47
4.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.4.	Validación y confiabilidad del instrumento	48
4.5.	Procedimientos de recolección de datos	49
4.6.	Métodos de análisis e interpretación de datos	49
CAPÍTULO V		50
RESULTADOS		50

5.1. Presentación de resultados	51
CAPÍTULO VI	60
DISCUSIÓN	60
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	64
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	65
REFERENCIAS	66
ANEXOS	68
- Matriz de consistencia.	
- Instrumentos de medición.	
- Validación de expertos	
- Base de datos.	
- Análisis estadístico de la prueba piloto.	
- Documento de aprobación de permiso de la IE para aplicar nstrumentos.	
- Ficha de corrector de estilo.	
- Fotografías (opcional)	

Resumen

La investigación, que se ha titulada Beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, tiene como objetivo describir los beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

En lo que respecta a lo metodológico, se planteó en esta tesis un enfoque cuantitativo. En la tipología, fue una básica sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido el Descriptivo Simple. La población fue de 26 docentes y la muestra fue censal conformada por los 26 docentes de la I.E.I. N.º 70 María Montessori.

Las técnicas que se aplicó fue la encuesta conformada por un cuestionario en la escala de respuesta Likert, como instrumento fue un cuestionario. La confiabilidad de los instrumentos fue altamente confiable con el 0,780. Entre Los resultados de los datos de la muestra que, el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo.

Palabras clave: juego libre, construcción, hogar, música, ciencia, arte, biblioteca

Abstract

The research, which is titled Benefits of free play in the sectors from the teacher perception in I.E.I. # 70 Maria Montessori, the development of this research describe the free game benefits sectors from the teacher perception in I.E.I. # 70 Maria Montessori, Ventanilla 2016.

The methodology used for the preparation of this thesis was related to the quantitative approach. It is a substantial basic research that is at the descriptive level. The research design was the simple descriptive. The population was 26 teachers and census sample was made up of the 26 teachers of the I.E.I. # 70 Maria Montessori.

The techniques applied was the survey with a questionnaire on Likert scale as an instrument was a questionnaire. The reliability of the instruments was highly reliable with 0,780. The results of the data shows that 11.5% of teachers believe that the free play is beneficial in a mild level, 53.8% moderate and 34.6% at an optimum level.

Keywords: free play, construction, home, music, science, art, library

I. Planteamiento del problema

1.1. Realidad problemática

A través del tiempo, la educación inicial se ha ido primarizando, es decir, se ha dejado de lado el juego y la docente ha olvidado los principios fundamentales del nivel inicial. En el horario determinado al juego, la maestra es la protagonista. Ella indica a los niños a qué jugar, con esto limita la expresividad y espontaneidad del niño, propiciando una conducta insegura y poco creativa.

A nivel internacional, Moreno (2002) expresa lo siguiente: es esencial el juego, sin duda, para el desarrollo de la especie humana; ello se ratifica en la educación antigua de los griegos y demás culturas. La actividad lúdica siempre ha estado presente, siempre ha jugado, desde que era niño para luego seguir aprendiendo hasta su edad adulta” (p.11). Agregando a lo anterior, se podría afirmar que el desarrollo de juego forma parte de la identificación de una sociedad, pueblo o nación, la cual a la vez es generador de cultura.

Por otro lado, a nivel nacional, el Ministerio de Educación ha propuesto al nivel inicial que el juego libre siga una metodología pedagógica, donde estas actividades poseen un carácter significativo y lúdico que conlleven a poder experimentar y manipular los objetos, rehacer situaciones y crear relaciones.

El juego libre durante la etapa pre escolar es de vital importancia, ya que a través de él, nuestros niños potencian su cognición, socialización y lenguaje. En la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, actualmente, se trabaja el momento pedagógico en la hora del juego libre en los sectores, lo cual permite lograr el desarrollo de capacidades y actividades que los niños fortalecerán en el transcurso de los años.

A su vez, es importante que no se confunda el juego libre consiste en que le infante realice que desee hacer. Lo más para un niño consiste en que se le brinde un contexto o ambiente en que pueda decidir por sí solo a qué juego desarrollar lo va a hacer.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera beneficia el juego libre en los sectores desde la percepción de los docentes de la institución educativa inicial N°.70 María Montessori, Ventanilla 2016?

1.2.2 Problemas específicos

Problemas específicos 1

¿Cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

Problemas específicos 2

¿Cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

Problemas específicos 3

¿Cuál es el beneficio del sector de ciencias desde la percepción docente en la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

Problemas específicos 4

¿Cuál es el beneficio del sector de música desde la percepción docente en la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

Problemas específicos 5

¿Cuál es el beneficio del sector de biblioteca desde la percepción docente de la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

Problemas específicos 6

¿Cuál es el beneficio del sector de arte desde la percepción docente en la institución educativa inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar los beneficios que genera en los niños el juego libre en los sectores desde la percepción de las docentes de I.E.I. N.º 70 María Montessori. Ventanilla 2016.

1.3.2 Objetivos específicos

Objetivos específicos 1

Describir cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

Objetivos específicos 2

Describir cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

Objetivos específicos 3

Describir cuál es el beneficio del sector de Ciencias desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

Objetivos específicos 4

Describir cuál es el beneficio del sector Música desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

Objetivos específicos 5

Describir cuál es el beneficio del sector de la Biblioteca desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

Objetivos específicos 6

Describir cuál es el beneficio del sector de Arte desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

1.4 Justificación, relevancia y contribución

1.4.1 Teórica

El método Reggio Emilia (1985) percibe al púber de manera íntegra, ya que puede expresar y desarrollar su intelecto, emociones, ya sea dentro de lo social o moral. El infante, a través de sus representaciones simbólicas, puede desarrollar su intelecto, explorando su entorno y utilizando los las diversas formas de lenguaje: juegos, movimientos, palabras, dibujos, pinturas. Los niños no son incitados a terminar rápido su

actividad, sino que hace respetar su ritmo de juego así como se motiva a realizarlos constantemente a través de expresiones simbólicas.

Dicho esto, la autora para ella, el libre juego en los sectores consiste en permitir los niños a desarrollar su creatividad y así reforzar sus aprendizajes y el adulto debe facilitarle el espacio para que el juego libre se realice.

1.4.2 Práctica

Con este trabajo de investigación, se desea recordar a todas las docentes del nivel inicial que el juego libre en los sectores es una actividad lúdica muy significativa para nuestros niños. Desde el punto de vista de cada docente, debe ser asertiva y puesta en práctica diariamente dentro de su labor pedagógica, además es una propuesta del ministerio de educación como una estrategia pedagógica para que nuestros niños y niñas tengan la oportunidad de desarrollarse integralmente. Por eso, maestras, es importante que siempre recuerden los beneficios que los niños desarrollaran al tener la oportunidad de realizar esta actividad lúdica frecuentemente, los niños tendrán la oportunidad de ser autónomos, y seguros de sí mismo lo cual permitirá que su desarrollo cognitivo sea favorecido, ya que nuestros niños aprenden jugando.

Como docentes, se debe asumir el compromiso de que se de este espacio en sus aulas, contando con el apoyo de los apoderados y padres de familia, maestras y niños durante el año se va implementando cada sector. El Ministerio de Educación se está preocupando por implementar con material didáctico los sectores de las aulas de casi todas las instituciones de educación inicial, porque reconoce que el horario para jugar de los niños en cada sector enriquece y desarrolla muchas habilidades.

1.4.3 Metodológica

La metodología empleada en este informe de investigación pertenece al tipo básico con un nivel descriptivo. Según Sánchez y Reyes (1984), el método de investigación descriptivo simple posee como fin hurgar los valores y la incidencia que pueda manifestar la variable. Este proceso mide los beneficios generados en los niños que juegan en los sectores libres desde la perspectiva de la docente de la institución educativa inicial María Montessori.

II. Marco referencial

2.1. Antecedentes

Para la realización de la presente investigación, ha sido necesario ampararnos en otros estudios, los cuales nos permiten brindar una visión más centrada acerca del tema.

2.1.1 Antecedentes Nacionales

Dentro del ámbito nacional, Silva (2004) realizó la tesis titulada *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. En dicha investigación, se definió que la tipología de juegos posee un carácter independiente de los ambientes de juego específicos, más bien, están más relacionados con acciones evolutivamente importantes para obtener nuevos desarrollos ya aprendizaje. Para su estudio, evaluó el desarrollo de infantes preescolares urbanos de 5 años nacidos en Lima que asistan a inicial (programaciones lúdicas). La pesquisa tuvo una tipología no experimental (ex post facto) a partir de un diseño descriptivo comparativo con corte transversal. La muestra que utilizó fue de 26 infantes de 10 colegios de educación inicial (CEI) de Lima.

Por otro lado, Gastiaburú (2012) desarrolló la tesis titulada *Juego, Coopero y Aprendo, para el desarrollo psicomotor niños de 3 años del Callao*. Dicho estudio se desarrolló para obtener el grado de maestro en Psicopedagogía. El fin u objetivo de la pesquisa fue la de verificar la eficacia del programa "Juego, coopero y aprendo" cuyas dimensiones de investigación fue la motricidad y coordinación en los niños de 3 años. El tipo de investigación fue experimental, pretest y posttest (diseño pre experimental). Se aplicó el instrumento Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) a una muestra de 16 niños. En base al análisis estadístico, los resultados indicaron que el programa sí muestra eficacia significativa en los niveles de desarrollo psicomotor.

Asimismo, Camacho (2012) realizó la tesis titulada *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. El fin u objetivo de la pesquisa fue la de aportar teoría en la conceptualización del juego a través del juego cooperativo. Se aplicó un programa de juegos a una muestra de 16 niñas de 5 años en una institución privada de Lima. El programa aplicó metodologías dirigidas a desarrollar las funciones del docente y educando así como sus normas de acción. Como conclusión, las niñas mostraron un incremento en las habilidades sociales que son básicas para la interrelación social y trabajo en grupo.

2.1.2 Antecedentes Internacionales

Dentro del ámbito internacional, Medina (2014) desarrolló la tesis titulada *Los rincones de juego trabajo y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial en los centros educativos interculturales bilingües “AMANTA WASI” “WAKA KUSKA” de las comunidades de vino Yacu Alto y Ciudadela de la Parroquia San Lucas Cantón y Provincia de Loja Periodo 2012-2015*. Dicho estudio dio a conocer que el 100% de las docentes emplean y utilizan los sectores de juego en las actividades diarias de trabajo, dándole importancia en el proceso de socialización en la educación inicial, lo cual permitió a los niños el desarrollo de tareas intelectuales y manuales para el desarrollo colectivo. El principal sector empleado fue la casita y actividades como dramatización, construcción, plástica y pintura. Para ello determinar ello se empleó una encuesta a docentes de 3, 4 y 5 años, asimismo se evaluó el desempeño de los niños usando métodos inductivos, deductivos y descriptivos.

En la investigación *El juego libre y espontaneo en educación infantil: Una experiencia práctica*, Quintana (2014) tuvo como objetivo conocer la evolución y origen de la psicomotricidad en base a la propuesta de Bernard Aucouturier como parte de su experiencia en el aula. El método que usó fue la Sesión Práctica. La muestra que utilizó fue de niños de nivel inicial. La conclusión de la investigación fue que la técnica de observar los juegos de psicomotricidad será vital para conocer a los estudiantes. A través del juego, se muestra muchos aspectos de su personalidad en formación. Para que ello pueda concretarse, es indispensable que ellos jueguen sin límites rígidos en el aula; con ello se logrará que sus acciones sean naturales, sin cohibiciones para poder aprender de ellos.

Por otra parte, Cruz (2012) realizó la tesis titulada *El juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años de edad del jardín de infantes "Rayitos de Luz" de la parroquia de Huambaló de Cantón Peli Leoprovincia de Tungurahua*. El objetivo de la investigación fue lograr el análisis de la influencia del juego recreativo en la educación inicial para la mejora de la motricidad fina de los niños de 4 a 6 años, usando el método de Análisis Cuantitativo Comparado. La muestra que se utilizó fue de docentes autoridades y padres. La conclusión de la investigación fue que el juego es una actividad necesaria en la aplicación de la enseñanza aprendizaje, ello permite practicar ciertas conductas sociales; también será un instrumento o herramienta útil para desarrollar y adquirir capacidades afectivas o motoras en nuestros niños y niñas.

Agregando a ello, Leyva (2011) desarrolló la investigación titulada *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*, Pontificia Universidad Javeriana Facultad

de Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil. El fin u objetivo de la pesquisa fue la de analizar las características e impacto del juego en la educación infantil. La pesquisa posee un enfoque cualitativo con el fin de comprender las prácticas de enseñanza en la educación infantil y se investiga sobre a esta acción lúdica como una estrategia. Se entrevistó a seis pedagogas infantiles, docentes y un licenciado en educación física; ellos laboran en centro educativos tanto públicos como privados. Se aplicó como instrumento la entrevista de manera individual. A manera de conclusión, el autor propone al Ministerio de Educación que se debe ser considerado el juego libre como una estrategia didáctica con el fin de reforzar el desarrollo de aprendizajes de los infantes.

Por último, Roncancio y Sichacá (2009) desarrollaron la tesis titulada *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los niños Preescolares, Universidad de Antioquia Facultad Nacional De Salud Pública Héctor Abad Gómez Sede Bogotá*. Dicha investigación tuvo como objetivo describir cómo los programas de educación inicial incluyen el juego como actividad física en los niños en edad preescolar de Iberoamérica durante 1997 – 2007. Asimismo, la metodología que se empleó fue la exploración teórica de fuentes relacionadas a programas educativos que fomenten el cuidado del infante así como de su desarrollo. A manera de resultado, la bibliografía revisada fue un total de 203 artículos para establecer las conclusiones las cuales estaban enfocadas en dos entornos de juegos: el hogar y la escuela. En estos dos ámbitos se investigó las herramientas, espacios y formas en cómo los agentes fomentan y dirigen las acciones de juego (padres y docentes respectivamente). Como conclusión, los artículos bibliográficos sobre actividades físicas se concentran en la prevención y manejo de enfermedades; además, la promoción difiere de un colegio con otros; hay mucha información de la educación normal pero no de la no

normal. Por último, estos dos ambientes deben garantizar los espacios adecuados para las acciones de juego del niño.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El juego

Dando un acercamiento al concepto, Duca (2008) afirmó que “en el proceso donde las especies evolucionaron biológicamente, se pudo observar que el juego fue una expresión conductual. Esta estuvo relacionada a la capacidad cerebral los seres, la cual un motivo directo entre la masa cerebral y la cantidad de juego” (p. 89).

Agregando a lo anterior, en seres de estructura elemental, no se percibe este tipo de conducta, al contrario, posee un apogeo en los mamíferos y en el ser humano llega a ser una institución cultural. Si se parte de la base de que la cultura es el estilo peculiar que el humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar su entorno, el juego sería su peldaño inicial.

De igual manera, García (2010) aseveró lo siguiente. “La actividad lúdica es un acto espontáneo, libre y esencialmente placentera. Esta no es impuesta desde afuera, ya que el infante lo realiza con entusiasmo y, a partir de ello, se emplea como técnica pedagógica. Los niños aprenden simultáneamente cuando juegan; al momento de jugar, ellos actúan, explorar, proyectan y crean” (p. 76).

Caballero (2010) afirmó que “el juego es una construcción. Es considerado como un todo significativo la cual es presentado constantemente y posee un sentido completo. La

actividad del juego debe ser organizado para que se cumplan la reglas. No olvidar que estas reglas deben estar encaminadas más a la diversión que a las prohibiciones” (p. 43).

Bañeres *et al.* (2008) sostienen que “el juego popular es aquel que se practica desde hace muchos años y no han sufrido muchas modificaciones. Cuando se necesita un objeto para jugar, se construye por los mismos participantes. No hay reglas fijas, interviene el consenso ante cualquier cambio de tiempo o lugar” (p.116).

Blanco (2012) aseveró lo siguiente: a) el juego es una actividad. B) no se obliga a un jugador a que participe. C) hay límites de tiempo y espacio de antemano. D) hay reglametos que ayudan a suspender las normas que rigen ordinariamente y temporalmente establecen nuevas leyes. El juego desarrolla diversas conductas en el desarrollo de los niños: afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad. (p. 98).

El juego es esencial en la vida de todo niño; por ello, estoy de acuerdo con lo que el autor Blanco menciona sobre desarrollar la autonomía, seguridad confianza del alumno para poder desenvolverse en un futuro. El juego ayuda al desarrollo emocional, puesto que es una acción que suministra entretenimiento, placer y alegría de vivir. Además, permite expresarse libremente así como de recargar energías positivas. En los primeros años, los juguetes clásicos (muñecas, peluches, animalitos) y las imitaciones adultas (vestirse, lavarse, y peinarse) favorecen el desarrollo de la afectividad.

Motricidad: en el niño, su desarrollo motor es determinante para su evolución como persona íntegra. El infante, a través de la actividad psicomotriz, recibe sensaciones corporales agradables y contribuye al proceso de separación, maduración. Mediante el

juego va conociendo su cuerpo, potenciando aspectos neuromusculares (coordinación y equilibrio) (Blanco, 2012).

Inteligencia: no cabe duda que existe una unión entre el desarrollo de las capacidades intelectuales con el desarrollo sensorio motor. La adquisición de estas dependerá tanto de las potencialidades genéticas como de los recursos e instrumentos que el ambiente ofrezca. El infante descubre intelectualmente que es parte de algo. Además, aprende a analizar los objetos, dando el primer paso al razonamiento como el análisis y síntesis. Este será un gran paso para el desarrollo del pensamiento abstracto (Blanco, 2012).

Creatividad: todo niño posee la necesidad de expresarse, de fantasear y crear, y todo ello sí se puede con el juego. Este dirige naturalmente hacia la creatividad, ya que en todos los niveles lúdicos promovidos por el colegio, los infantes se ven obligados a emplear destrezas y procesos que le den oportunidad a la creatividad, producción e invención (Blanco, 2012).

Sociabilidad: Los juegos ayudan al desarrollo de la comunicación y el intercambio del niño así como a interactuar con sus compañeros; en otras palabras, ayuda a la integración social. Al principio él juega solo, luego le agrada estar con otros niños. Mar tarde tiene lugar la competencia en la que niño se divierte con varios compañeros (Blanco, 2012).

Diferentes estudiosos sustentan la relación del juego con el desarrollo de la personalidad a través de distintas teorías.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional: Groos (1902) explica que la actividad del juego es un tópico o tema de investigación de la psicología especial, llegando a la conclusión que el juego es un fenómeno del desarrollo del pensamiento. Su base se encuentra en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejores adaptadas a las condiciones cambiantes del ambiente. Por ello, el juego es considerado un entrenamiento y preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Gros afirma que el juego es un preejercicio de roles necesarios en la vida adulta, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño en la realización de actividades futuras (como se citó en Caballero, 2010).

Para este teórico, el juego esta innato en cada uno de los niños y que se le debe dar todas las oportunidades posibles para que realicen estas actividades, ya que estas actividades permitirán que en un futuro puedan realizarse como adultos.

Teoría Piagetiana: Según la propuesta de Piaget (1956), un aparte importante de la inteligencia del niño es, precisamente, el juego. Esto se debe a que representa la asimilación funcional o de reproducción de la realidad según cada periodo evolutivo de la persona.

Piaget demuestra que hay tres fases básicas evolutivas dirigidas al pensamiento humano. La primera de ellas es el simple ejercicio (muy parecido al de los animales). El segundo periodo o fase es el juego simbólico (ficticio, abstracto). Por último, se tiene la fase del juego reglado (colectivo, resultado de un convenio o acuerdo).

Para Piaget, el juego se va ir desarrollando en cada etapa de vida de los niños, sobre todo que el juego forma parte de la inteligencia del niño y va ir jugando de acuerdo a ella.

Teoría Vygotskyana: Lev Semyónovich Vygotsky (1924) explica que el juego aparece como el menester de reproducir el contacto o interacción con los demás. La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de carácter social y a través de la acción lúdica se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones más relacionadas a la biología (reproducción y preservación de la especie) (p. 41).

A manera de adicionar información, el juego también es un reflejo de carácter sociocultural, ya que busca la integración a una sociedad propia, a manifestar sus pensamientos en un determinado tiempo y espacio dentro de un grupo social.

Un último autor que establece que el juego es una acción plenamente social es Vygotsky. Él señala que gracias a la cooperación con otros infantes, se obtiene papeles o roles que servirán de complementos al de él mismo o misma. También hace referencia que la fase más importante, y la cual se dirigió más su estudio, fue el juego simbólico. Esto se debe a que el infante puede transformar algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tiene para él un diferente significado. Un ejemplo de ello es cuando utiliza la escoba y corre como si fuese un caballo y otro niño puede usar el mismo objeto e imaginar que está volando como Harry Potter.

Para este autor, los niños desarrollan su imaginación a través del juego y que cada niño le da diferente significado al mismo objeto.

Vygotsky aclara que los niños en su última fase pre escolar participan del juego tanto en el juego protagonizado como reglado, ya que posee como características el carácter social y cooperativo. Por lo tanto, es importante la cooperación porque ayuda a visualizar el punto de vista de otra persona para luego convertirse en un pensamiento operativo capaz de eliminar el egocentrismo que es tan común en esa fase escolar.

2.2.2. Importancia del juego en el nivel inicial:

El juego desarrolla la afectividad, lo cual se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El juego ayuda al desarrollo emocional, puesto que es una acción que suministra entretenimiento, placer y alegría de vivir. Además, permite expresarse libremente así como de recargar energías positivas.

El poeta y educador Schiller señala que “el hombre se considerará completo solo cuando juega”. Este pensamiento tiene su base en que en la dinámica del juego, entran a tallar todas las ansias de ser libre, ser espontáneo por lo menos en ese momento. Tal espíritu de libertad fomenta a su vez a la creatividad, reflexión, hace explotar cualidades que uno no pensaba que tenía. En otros términos, a través del juego, la persona se desprende de todo lo que reprimía y lo ahogaba para convertirse en un ser feliz (Porlles, 2011).

Dentro del marco pedagógico, la relevancia del juego es muy amplia, ya que la pedagogía recoge las conclusiones de la Psicología para aplicarlas a la didáctica educativa. Una de estas conclusiones asevera que el juego es la más clara manifestación interior del niño al mostrar su ser integral.

Para Skinner, el juego en la etapa del nivel inicial cada niño expresa su sentir interior de cómo percibe el mundo que lo rodea. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

En el desarrollo físico: No cabe duda que es muy relevante en el desarrollo físico, ya que las actividades contribuyen al desarrollo de su cuerpo (caminar, gatear, correr, extender los brazos y piernas). Estas actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular (Porlles, 2011).

El juego: hace referencia a la etapa de la infancia cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y se preocupan más en el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desarrollo integral. El niño en esta fase agudiza sus sentidos, demuestra mayor dominio de su cuerpo, se expresa mejor y fomenta un espíritu de observación. Los especialistas en educación han demostrado que el desarrollo mental en el juego va de la mano con el trabajo mental (Porlles, 2011).

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver diferentes situaciones que se le presentan en el juego aviva su inteligencia. Condiciona sus habilidades con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

Es indiscutible que el juego es un estímulo primordial de la imaginación, ya que en el juego se identifica con el espacio y tiempo así como con los demás seres que están a su entorno. Además, puede interactuar con su compañero real o imaginario que pueden ser

personas como también animales. Esta capacidad sirve para identificarse con las ocupaciones de adulto, ya que su imaginación es flexible.

Formación de carácter: en el juego, se producen lecciones de ciudadanía como de ética y moral, siendo estas lecciones muy benéficas para su formación. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores" (como se citó en Orellana y Del Roció, 2010).

Cultivar sentimientos sociales: Cuando el niño o infante vive lejos o en zonas aisladas, crecen sin el uso adecuado del juego, formándose en ellos un carácter ermitaño o hasta ser considerado un lastre social. Esto ocurre al no tener ellos la posibilidad de disponer con los juguetes adecuados para su edad. La actividad lúdica tiene como característica particular la de sembrar valores sociales de un modo espontáneo. Pero al no tener con quien jugar, estos valores, sobre todo el valor de la solidaridad no se vería desarrollado (como se citó en Orellana y Del Roció, 2010).

Los juegos, en su gran mayoría, son actividades grupales y no solitarias. Un ejemplo claro de ellos es en la hora de recreo en un centro educativo cualquiera, donde las acciones de caracterizan por ser grupales y comunicativas. Los niños se agrupan en grandes y pequeños grupos, en base a las edades, intereses, sexo, para competir o, en algunos casos, para conversar sobre temas relacionados a su vida cotidiana.

Jugar de manera colectiva le permite al infante a adquirir un espíritu de colaboración así como de responsabilidad y solidaridad. Estos aprendizajes son valiosos para el niño por

ser lecciones sociales que le servirán de mucho en la adultez. Al saber vivir en colectividad, tendrá todas las herramientas para ser un buen vecino, un trabajador colaborador y una pareja comprensible; en otros términos, podrá vivir en concordia en una comunidad entera.

2.2.3. Juego Libre:

Según el Ministerio de Educación (2010):

Es una actividad espontánea que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo. (p. 98).

El juego siempre estará acompañado del afecto positivo que resulta para el infante gozoso y placentero. Si por alguna circunstancia el juego deja de ser placentero, entonces perdería su carácter o esencia de juego.

2.2.4. Juego Libre en los Sectores:

Para el Minedu (2010), el juego en sectores consiste en “aseverar que el aspecto positivo siempre está al lado del juego, o sea, es gozoso y placentero. Este debe ser impredecible y flexible a la vez, no se debe conocer como finalizará la actividad lúdica luego de iniciarse” (p. 47).

Los sectores en donde se desarrolla el juego libre son lugares donde las niñas y niños potencian actividades lúdicas, interactúan entre sí para desarrollar su creatividad e inteligencia de forma libre. Además, ello le permite al infante a poder crear formas o constructos de su propio aprendizaje. Es una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas de 3 a 5 años, los sectores de juego libre proporciona experiencias concretas que contribuyen al aprendizaje efectivo.

Este tipo de juego permite desarrollar diferentes acciones tomados en cuenta en la programación curricular de las distintas áreas. Se trata de viabilizar los juegos espontáneos para lograr las capacidades e indicadores, pero se tiene que respetar las necesidades e intereses del niño, sus procesos evolutivos, sus ritmos y estilos de aprendizaje.

Estos sectores de juego libre en el aula deben ser distribuidos en función del espacio con sus respectivos materiales y mobiliario. Los sectores de juego libre más comunes son: construcción, ciencias, música, biblioteca, hogar y arte.

Dimensiones del Juego libre

Dimensión 1: Sector de Construcción

Este sector fomenta la inteligencia de tipo espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad de observación y análisis al descubrir las formas tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones. Se puede utilizar bloques lógicos, bloques de construcción, bloques de madera, latas, cajas de fósforos, taquitos de madera, lijadas y pintadas de diferentes colores y formas, chapitas, envases vacíos, etc. (Minedu, 2010).

Dimensión 2: Sector de Música

No se puede encasillar a la música como meramente expresión artística. Es un elemento relevante para equilibrar los factores sensoriales, afectivos, intelectuales y motrices del niño. Al tener estos factores equilibrados, el niño podrá desarrollar sus habilidades vitales para el aprendizaje escolar (memoria, atención, concentración, coordinación, motricidad fina y gruesa, etc.). Para lograr estos niveles, en el sector música se debe emplear palitos, panderetas, tambores, triángulos, xilófonos, radios, CDs, etc. (Minedu, 2010).

Dimensión 3: Sector de artes plásticas

Está dirigido al desarrollo de la expresión libre así como a la creatividad de los niños. Para ello, se recomienda que el sector artes plásticas interactúe con el agua para que los utensilios puedan lavarse fácilmente (Minedu, 2010).

Por otra parte, el rincón de arte debe ser un espacio que fomente la motivación en los niños para que expresen su mundo interior al exterior. El niño podrá conectarse con su autoconocimiento y valoración a través de los estímulos sensoriales que le brinde el arte. En otras palabras, el rincón del arte ofrece al niño una serie de actividades y juegos dirigidos al desarrollo del aprendizaje (Dicade, 20007).

Sector de biblioteca: es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector. Dentro de este sector se considera la dramatización. Desarrollan mucho más las la función simbólica y asumen diferentes roles fomentando sus habilidades lingüísticas, autoestima, autonomía, habilidades sociales y emocionales (García, 2009). En este sector debe haber diferentes

tipos de cuentos, libros, revistas, laminas, fotografías, etc. Creados por los padres de familia, niños y maestra.

Sector de Ciencias.- En este sector los niños y niñas Experimentan y descubren cosas interesantes tienen la oportunidad de observar, descubrir, investigar, cambiar, y transformar elementos, y así motivarlos para despertar su espíritu investigador. En este sector se debe tener los siguientes materiales: Semillas, hojas, piedritas, embudos, balanzas, imanes, lupas, jarras medidoras, agua, arena, arcilla, tierra, aserrín espejo, cucharas, goteros, corchos, pinzas, etc.

El sector del hogar: Este sector ofrece al infante a desenvolverse en espacios reales donde pueda aprender de sus propias interacciones. Esta convivencia debe estar cimentada por normas y pautas que le servirán para comprender y aprender a expresar sus sentimientos a través de los roles que asume como mamá, papá o hijo. En este sector puede haber mesas, sillas, cocina, utensilios de cocina, mantas, vajillas, artefactos eléctricos, en desuso, dentro de este sector se puede complementar con una pequeña tienda, con cajas, envases de productos canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa.

Sector de construcción

Minedu (2010) asevera que el niño, a través de la creación, puede crear castillos, corrales, casas, carreteras de forma espontánea. Muchas veces, estas construcciones crean escenarios para continuar con su juego imaginativo, al cual incorpora personajes como animales, muñecos, vehículos, etc.

Adicionando a lo anterior expuesto, el juego con material de construcción fortalece el desarrollo del pensamiento y de las competencias matemáticas. Ello se refleja al intentar medir anchos, largos, pesar material, cubrir latas y contar piezas, etc. (Minedu, 2010, pp. 61-62).

Sector de hogar

Minedu (2010) asevera:

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. (pp. 61-62).

Además, en algunas ocasiones, se agregan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia. En otras palabras, jugar al hogar ayuda a desarrollar el factor socioemocional, la socialización, el lenguaje y la resolución de problemas dentro de un ambiente social.

Reyes (2006) afirma...

(...) que la dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas. Es una herramienta educativa de capacitación para el docente que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo. Desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación. El rincón de dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. (p. 38).

Sector de ciencia

En el sector enfocado a la ciencia, los infantes podrán investigar sobre los distintos objetos, materiales, plantas o animales a través de diversas técnicas como la de observación, exploración y experimentación.

Reyes (2006) menciona lo siguiente sobre este sector:

Son las experiencias que abren las puertas al descubrimiento, se convierten en aprendizaje y en un material que motiva a la curiosidad por conocer.

Este rincón presenta una serie de propuestas accesibles y funcionales con las que la comunidad educativa y los niños se pondrán en contacto con los cambios. (p. 23).

Sector de biblioteca

Minedu (2010) asevera:

Este sector es muy importante ya que permitirá que desarrollen los niños las habilidades comunicativas, despertará el placer por la lectura además de ser una estrategia del Plan Lector. Debe poseer muebles donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia, los donados y/o entregados, etc. (pp. 61-62).

Reyes (2006) afirma:

La finalidad de este rincón es enriquecer en los niños el desarrollo de un lenguaje articulado y no articulado, con la intención de que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. Así mismo proporcionará a través

de la utilización de diferentes materiales, el desarrollo de la expresión oral, el aumento de su vocabulario y el interés por la lectura y la literatura infantil (p. 25).

Estructura del juego libre

Secuencia metodológica: A partir de la propuesta del Minedu (2010), el juego en los sectores se realiza diariamente como una actividad permanente. El tiempo de duración de la sesión es de aproximadamente de 60 minutos.

Planificación: consiste en el momento en que los infantes deciden en qué lugar desean jugar. También en esta planificación se establece las reglas y normas de convivencia (Minedu, 2010).

Organización: Los participantes forman grupos dentro del salón y se ubican en el sector que ellos prefieran. En esos momentos, sería recomendable que en diversos lugares del aula exista un cartel donde el niño pueda colocar su nombre en el lugar donde él prefiera. (Minedu, 2010).

Ejecución o desarrollo: en ese momento, los infantes ya empiezan a realizar su juego y es en esa circunstancia donde se presentan las negociaciones con otros niños sobre quien será el “que la lleva”, quien será “la mamá”, así como qué juguetes usará quien (Minedu, 2010).

Orden: La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Así se concluye el juego en sectores (Minedu, 2010).

Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego (Minedu, 2010).

Representación gráfica: La profesora les da la oportunidad a los niños para que expresen, a través del dibujo, lo que jugaron (Minedu, 2010).

Reyes (2006) explica que la dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas. Es una herramienta educativa de capacitación para el docente que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo. Desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación. El rincón de dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos.

III. Variables

3.1. Identificación de variables

Variable: Juego Libre

3.2. Descripción de variables

3.2.1. Definición conceptual

Minedu (2010) define juego libre de la siguiente manera:

Es el tipo de juego que permite desarrollar diversas actividades tomando en cuenta la programación de las áreas curriculares. Se trata de canalizar los juegos espontáneos hacia el logro de las capacidades y actividades respetando las necesidades e intereses de los niños, sus procesos evolutivos, sus estilos y ritmos de aprendizaje. (p. 98).

Dimensiones:

Sector de construcción

Sector de hogar

Sector de ciencia

Sector de música

Sector de arte

Sector de biblioteca

3.3. Operacionalización de variables

Dimensión	Indicador	Ítems	Niveles y rangos
	Considera en el aula un sector de construcción para la hora del juego libre		Leve Moderado Óptimo
SECTOR DE CONSTRUCCIÓN	Implementa el sector de construcción	1,2,3,4,5	
	Utiliza registros o fichas para evaluar la hora del juego libre		
SECTOR DE HOGAR	Considera beneficioso el sector del hogar durante la hora del juego libre	6,7,8,9,10	Leve Moderado Óptimo
SECTOR DE MÚSICA	Como docente cree que es importante tener en el aula un sector de música	11,12,13,14	Leve Moderado Óptimo
SECTOR DE CIENCIA	¿Por qué es importante el sector de ciencia en el juego libre de los niños? Variedad de instrumentos de laboratorio	15,16,17,19,20,21	Leve Moderado Óptimo
	Flexibilidad para operar los instrumentos		
SECTOR DE BIBLIOTECA	Por qué será importante el uso de este sector durante el juego libre Qué hace para implementar el sector de la biblioteca	22,23,24,25	Leve Moderado Óptimo
SECTOR DE ARTE	Qué importancia tiene el uso del sector durante el juego libre Qué criterios toma para implementar el sector de arte	26,27,28,29,30	Leve Moderado Óptimo

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DESDE LA PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º70 MARÍA MONTESSORI

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES			
Problema general ¿De qué manera beneficia el juego libre en los sectores desde la percepción de los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º70 María Montessori?	Objetivo General Determinar los beneficios que genera en los niños el juego libre en los sectores desde la percepción de las docentes de I.E.I. N.º 70 María Montessori.	Variable: Juego libre			
		Dimensión	Indicador	Ítems	Niveles y rangos
		SECTOR DE CONSTRUCCIÓN	Considera en el aula un sector de construcción para la hora del juego libre Implementa el sector de construcción Utiliza registros o fichas para evaluar la hora del juego libre	1,2,3,4,5	Leve 5-10 Moderado 11-15 Óptimo 16-20
Problemas específicos Problemas específicos 1 ¿Cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º70 María Montessori?	Objetivos Específicos Objetivos Específicos 1 Describir cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.	SECTOR DE HOGAR	Considera beneficioso el sector del hogar durante la hora del juego libre	6,7,8,9,10	Leve 5-10 Moderado 11-15 Óptimo 16-20
Problemas específicos 2 ¿Cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º70 María Montessori?	Objetivos Específicos 2 Describir cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.	SECTOR DE MÚSICA	Como docente cree que es importante tener en el aula un sector de música	11,12,13,14	Leve 4-8 Moderado 9-12 Óptimo 13-16
Problemas específicos 3 ¿Cuál es el beneficio del sector de ciencias desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori?	Objetivos Específicos 3 Describir cuál es el beneficio del sector de Ciencias desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.	SECTOR DE CIENCIA	¿Por qué es importante el sector de ciencia en el juego libre de los niños? Variedad de instrumentos de laboratorio Flexibilidad para operar los instrumentos	15,16,17,18,19,20,21	Leve 7-14 Moderado 15-21 Óptimo 22-28
Problemas específicos 4 ¿Cuál es el beneficio del sector de Música desde la percepción docente	Objetivos Específicos 4 Describir cuál es el beneficio del sector Música desde la percepción	SECTOR DE BIBLIOTECA	Por qué será importante el uso de este sector durante el juego libre Qué hace para implementar el sector de la biblioteca	22,23,24,25	Leve Moderado Óptimo

en la Institución Educativa Inicial N.º70 María Montessori?	docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.		Qué importancia tiene el uso del sector durante el juego libre		Leve 5-10
Problemas específicos 5 ¿Cuál es el beneficio del sector de Biblioteca desde la percepción docente de la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?	Objetivos Específicos 5 Describir cuál es el beneficio del sector de la Biblioteca desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori.	SECTOR DE ARTE	Qué criterios toma para implementar el sector de arte	26,27,28, 29,30	Moderado 11-15 Optimo 16-20
Problemas específicos 6 ¿Cuál es el beneficio del sector de Arte desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?	Objetivos Específicos 6 Describir cuál es el beneficio del sector de Arte desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori				

IV. Marco metodológico

4.1. Tipos y diseño de investigación

La investigación es de tipo básica con un nivel descriptivo, en vista que está orientada al conocimiento de la realidad tal y como se presenta en una situación espacio temporal dada.

Sánchez y Reyes (1984) lo definen de la siguiente forma:

El método descriptivo consiste en describir, analizar e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con otras variables tal como se dan en el presente. El método descriptivo apunta a estudiar el fenómeno en su estado actual y en su forma natural; por tanto las posibilidades de tener un control directo sobre las variables de estudio son mínimas, por lo cual su validez interna es discutible.

El diseño de la investigación es No experimental porque se realizan sin la manipulación deliberada de las variables y en los que se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población tomada para el trabajo de investigación está conformada por 26 profesoras de la institución educativa N.º 70 María Montessori, que imparten clases a aulas de 3, 4 y 5 años de educación inicial. Es una población finita porque se conoce la cantidad de unidades de análisis para la investigación.

Según Hernández *et al.* (2008), se entiende a la población como el conglomerado del total de agentes que se analizarán. En un tiempo y lugar establecido, se estudiará las

características y cualidades de estos agentes. Esta población puede ser infinita o finita, de acuerdo a su tamaño” (p. 154).

4.2.2. Muestra

Está formada por toda la población de docentes de la institución educativa N° 70 María Montessori, son todas mujeres entre 35 y 55 años de edad pertenecientes a la UGEL Ventanilla.

Carrasco (2005) define a la muestra como un sector o fragmento que representa significativamente a la población. Esta muestra debe poseer las mismas características y propiedades de la población, de lo contrario no sería representativa. Dicha muestra ha sido elegida mediante una selección directa no probabilística, intencionada.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el estudio de investigación, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se utilizó el cuestionario. El presente trabajo de investigación consta de un cuestionario, el cual nos permite recolectar datos cuantitativos de la variable.

De acuerdo con Carrasco (2005), esta técnica hace referencia al empleo de medios e instrumentos para ejecutar un método. Suponiendo que el método es el camino o trayecto, la técnica vendría a ser la herramienta que ayudará a recorrerlo. En cuanto a las técnicas de investigación que se han empleado, han sido las siguientes:

- a. La observación: para detectar características del problema.

- b. La evaluación: con un pre test y un post test para medir el efecto de las sesiones sobre “Organizadores gráficos”.
- c. El análisis documental, para registrar información de bibliotecas, relacionadas con los antecedentes de la investigación.
- d. El fichaje: para poder registrar las citas textuales de diversos autores y las teorías de los mismos.

4.4. Validación y confiabilidad del instrumento

Se validara el contenido y la coherencia lógica del instrumento a través del juicio de expertos.

Instrumentos

El instrumento que se utilizará tiene 30 ítems con escala de respuesta tipo Likert

Validez

Tabla 4

Consolidado de la ficha de validación a criterio de juicio de expertos

Expertos	Apellidos y Nombres	Es aplicable
Experto1	Manaccasa Vásquez Soledad	Aplicable
Experto2	Díaz Flores Florencia	Aplicable
Experto3	Berna Córdova Nieva	Aplicable

Fuente: Ficha de Validación de Expertos

Confiabilidad

Este proceso tiene como objetivo medir la consistencia interna del instrumento a partir de la coherencia, lógica y efectividad de cada una de las preguntas o ítems. Para los objetivos y naturaleza de esta tesis, se aplicó el Alfa de Crombach que, según Hernández (2007), es el nivel en que el instrumento puede arrojar o producir resultados consistentes.

4.5. Procedimientos de recolección de datos

Las encuestas se aplicaran a las docentes durante el horario de clases.

4.6. Métodos de análisis e interpretación de datos

El análisis de los datos se realizará con ayuda del programa Excel mediante el cual se elaboraron tablas de frecuencia y porcentajes (estadística descriptiva) para describir el comportamiento de la variable.

V. Resultados

5.1. Presentación de resultados

Tabla 1

Distribución por frecuencia y porcentaje por edad

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	De 20 a 30 años	9	34,6
	De 31 a 40 años	14	53,8
	De 41 a 50 años	3	11,5
	Total	26	100,0

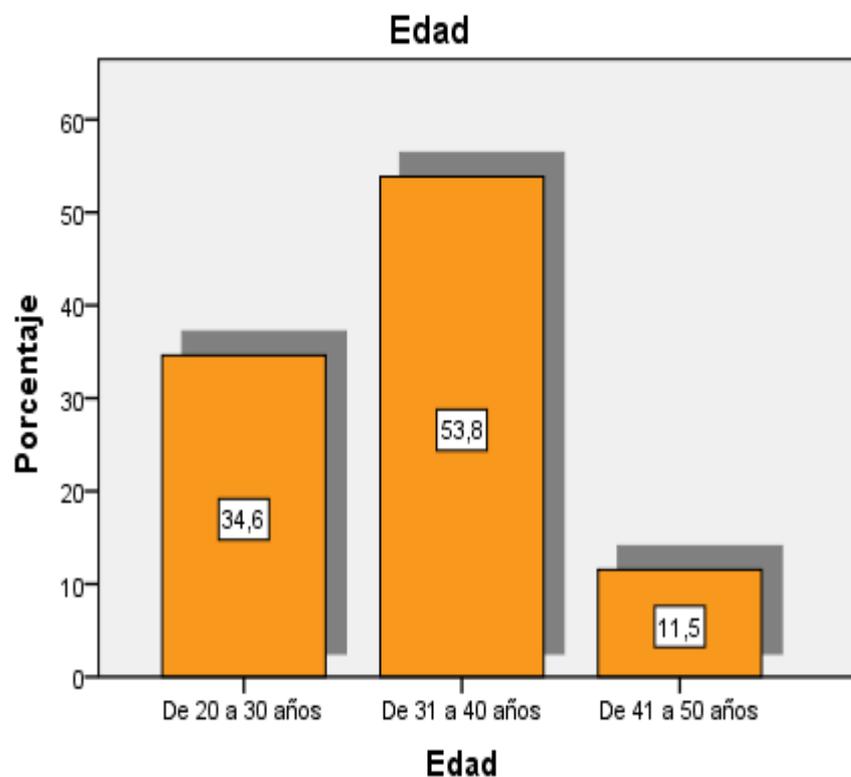


Figura 1. Distribución porcentual de los docentes según edad

De la tabla 1 y figura 1 observamos que, el 34,6 % de los docentes sus edades están entre 20 y 30 años, el 53,8 entre 31 a 40 años y el 11,5 % entre 41 a 50 años.

Tabla 2

Distribución por frecuencia y porcentaje por género

	Frecuencia	Porcentaje
Válidos Femenino	26	100,0

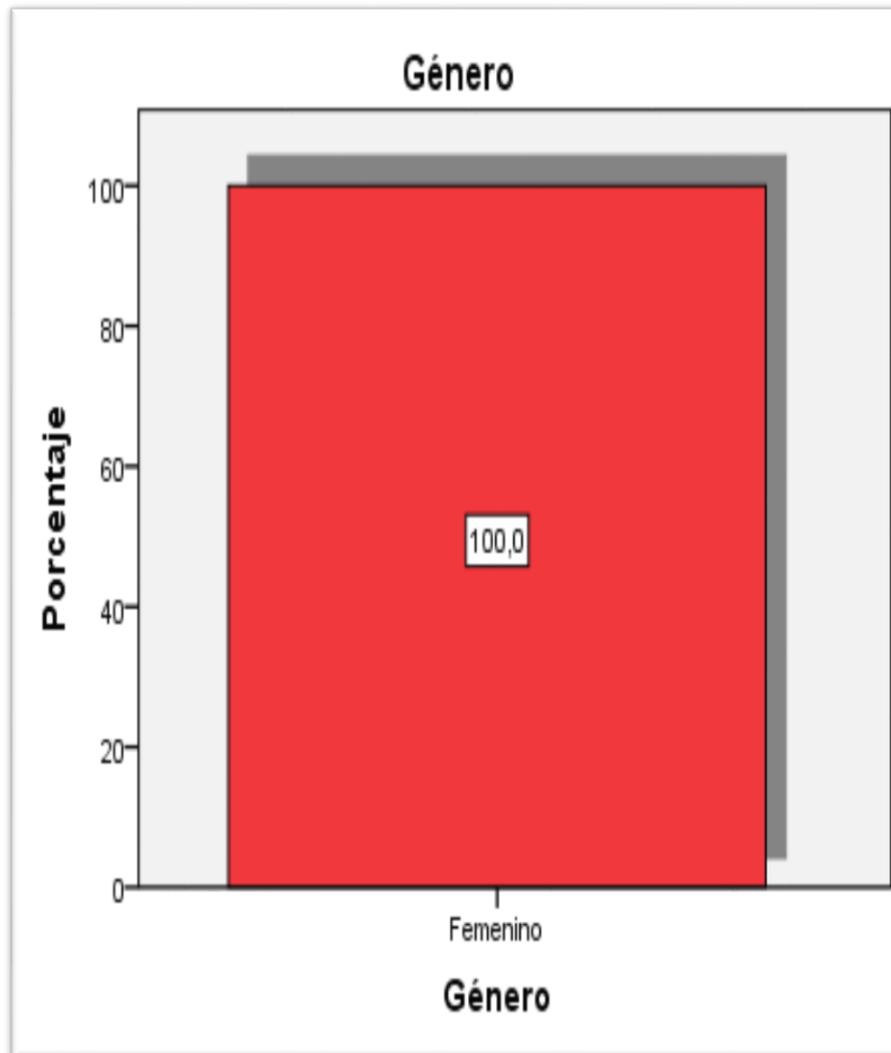


Figura 2. Distribución porcentual de los docentes según género

De la tabla 2 y figura 2 observamos que, el 100 % de los docentes pertenecen al género femenino

Descripción de los resultados de la variable: Juego libre

Tabla 3

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes del juego libre

		-Juego libre			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	3	11,5	11,5	11,5
	Moderado	14	53,8	53,8	65,4
	Óptimo	9	34,6	34,6	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

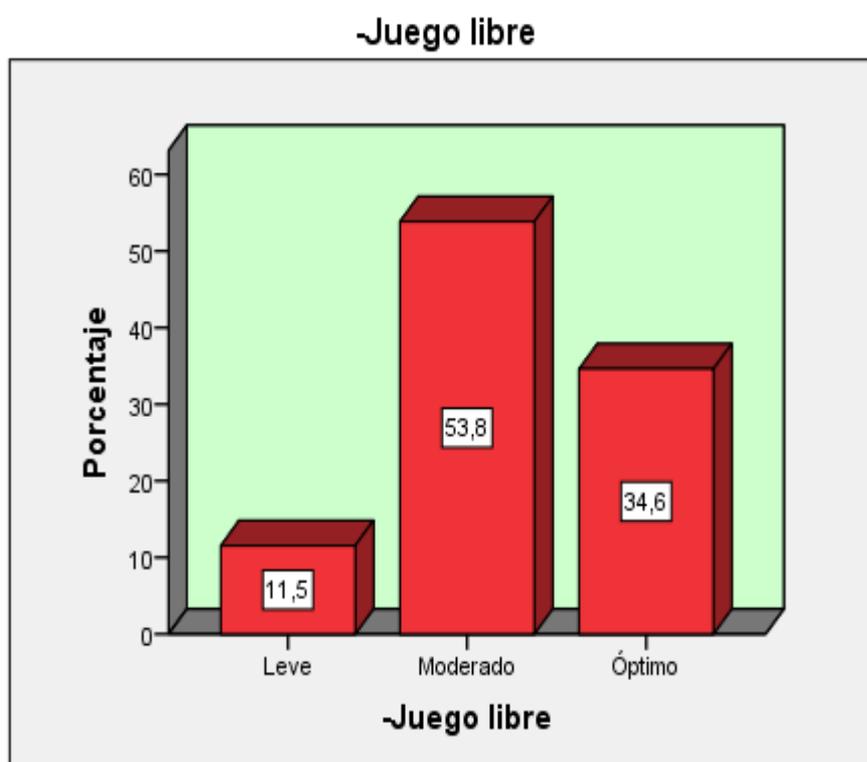


Figura 3. Distribución porcentual de los docentes según nivel de juego libre

De la tabla 3 y figura 3, observamos que el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre se encuentra en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo.

Descripción de los resultados de la dimensión sector de construcción

Tabla 4

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de construcción

		-Sector construcción			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	4	15,4	15,4	15,4
	Moderado	7	26,9	26,9	42,3
	Óptimo	15	57,7	57,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

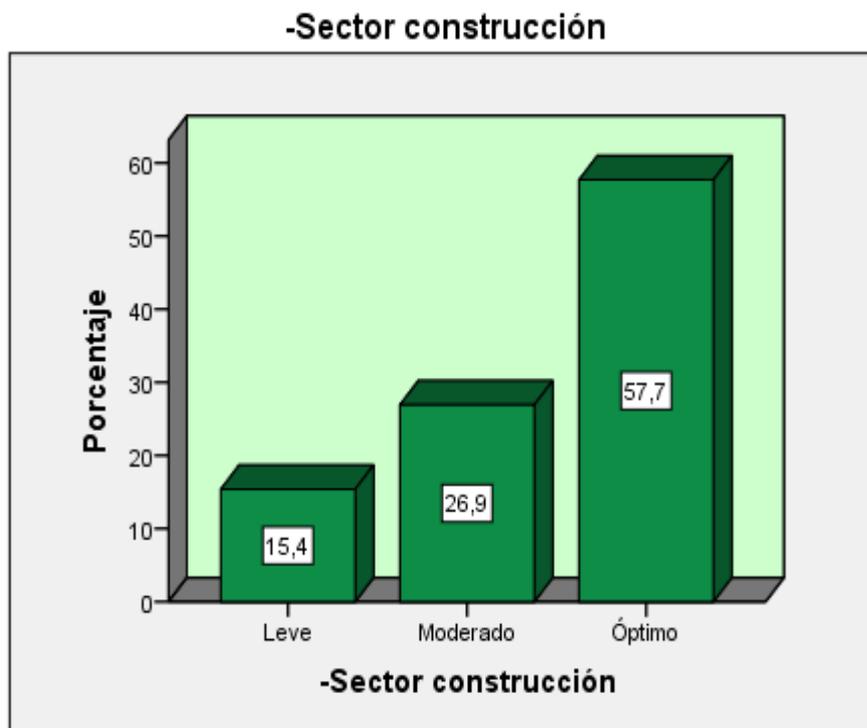


Figura 4. Distribución porcentual de los docentes según nivel de sector de construcción

De la tabla 4 y figura 4, observamos que el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector construcción se encuentran en el nivel leve, el 26,9 % en moderado y el 57,7 % en nivel óptimo

Descripción de los resultados de la dimensión sector de hogar

Tabla 5

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de hogar

		-Sector hogar			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	4	15,4	15,4	15,4
	Moderado	17	65,4	65,4	80,8
	Óptimo	5	19,2	19,2	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

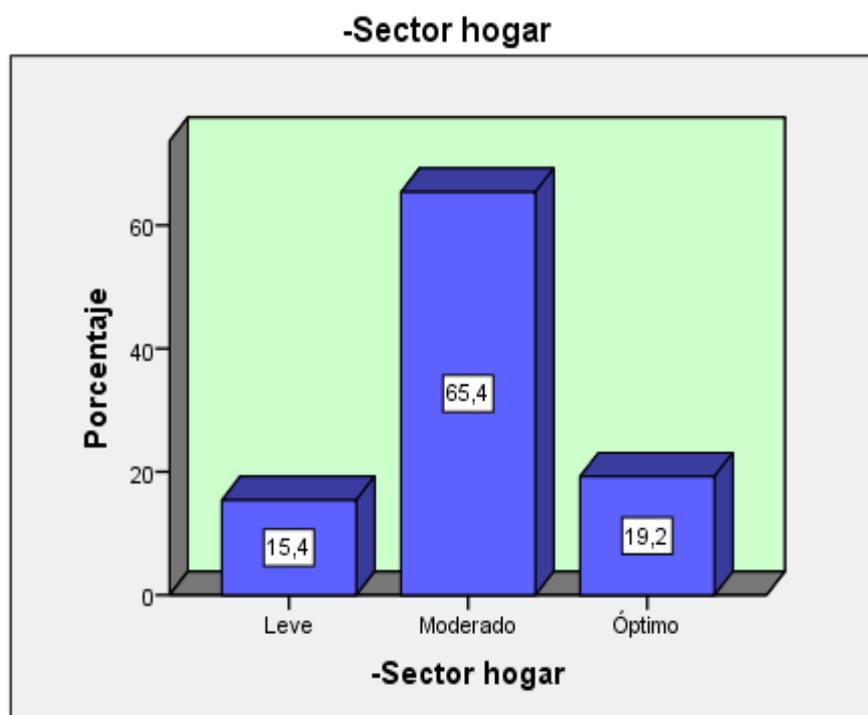


Figura 5. Distribución porcentual de los docentes según nivel de sector de hogar

De la tabla 5 y figura 5, observamos que el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector hogar se encuentran en nivel leve, el 65,4 % moderado y el 19,2 en nivel óptimo.

Descripción de los resultados de la dimensión sector de música

Tabla 6

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de música

		-Sector música			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	4	15,4	15,4	15,4
	Moderado	12	46,2	46,2	61,5
	Óptimo	10	38,5	38,5	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

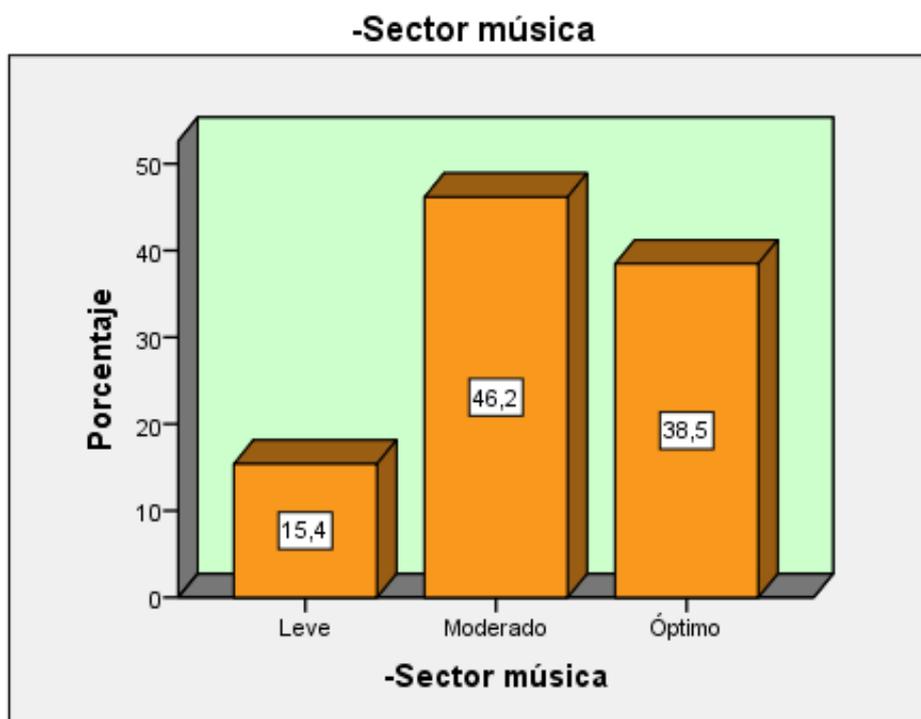


Figura 6. Distribución porcentual de los docentes según nivel de sector de música

De la tabla 6 y figura 16, observamos que el 15,4% de los docentes consideran que en el sector música se encuentran en nivel leve, el 46,2 % en el nivel moderado y el 38,5 % en el nivel óptimo.

Descripción de los resultados de la dimensión sector de ciencia

Tabla 7

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de ciencia

		-Sector ciencia			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	3	11,5	11,5	11,5
	Moderado	19	73,1	73,1	84,6
	Óptimo	4	15,4	15,4	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

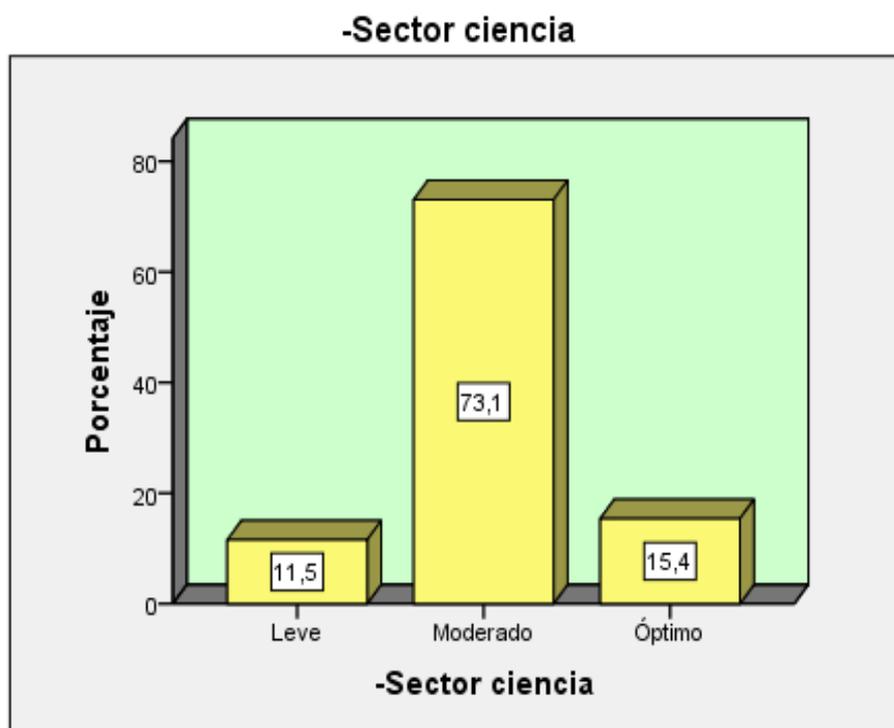


Figura 7. Distribución porcentual de los docentes según sector de ciencia

De la tabla 7 y figura 7, observamos que el 11,5% de los docentes consideran que en el sector ciencia se encuentran en nivel leve, el 73,1 % en el nivel moderado y el 15,4 % en el nivel óptimo

Descripción de los resultados de la dimensión sector de arte

Tabla 8

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de arte

		-Sector de arte			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	3	11,5	11,5	11,5
	Moderado	9	34,6	34,6	46,2
	Óptimo	14	53,8	53,8	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

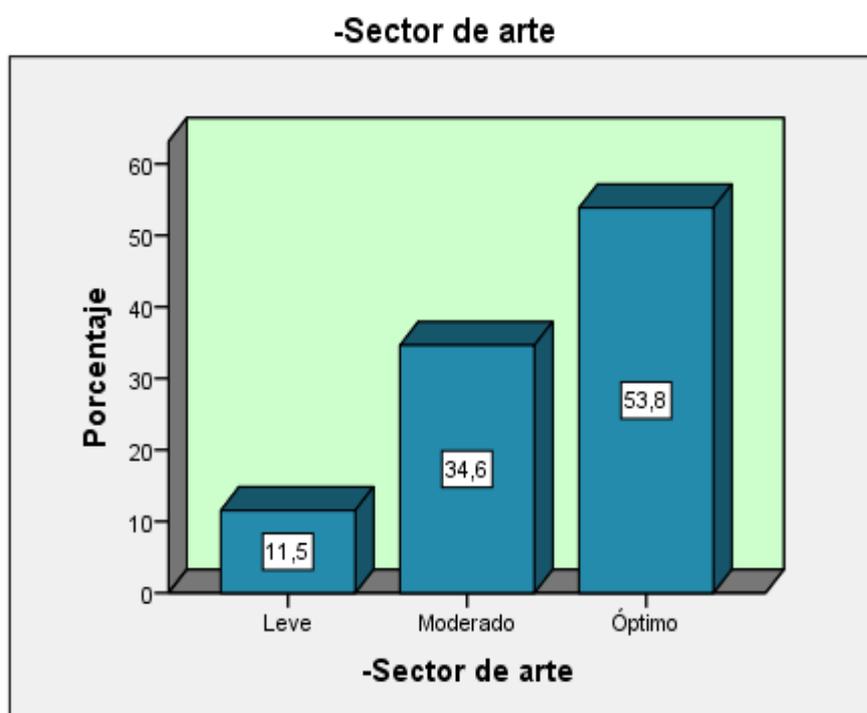


Figura 8. Distribución porcentual de los docentes según sector de arte

De la tabla 8 y figura 8, observamos que el 11,5 % de los docentes consideran que en el sector arte se encuentran en nivel leve, el 34.6 % en el nivel moderado y el 53,8 % en el nivel óptimo

Descripción de los resultados de la dimensión sector de biblioteca

Tabla 9

Distribución de frecuencias y porcentajes de los por la percepción de los docentes por niveles del sector de biblioteca

		-Sector biblioteca			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve	5	19,2	19,2	19,2
	Moderado	14	53,8	53,8	73,1
	Óptimo	7	26,9	26,9	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

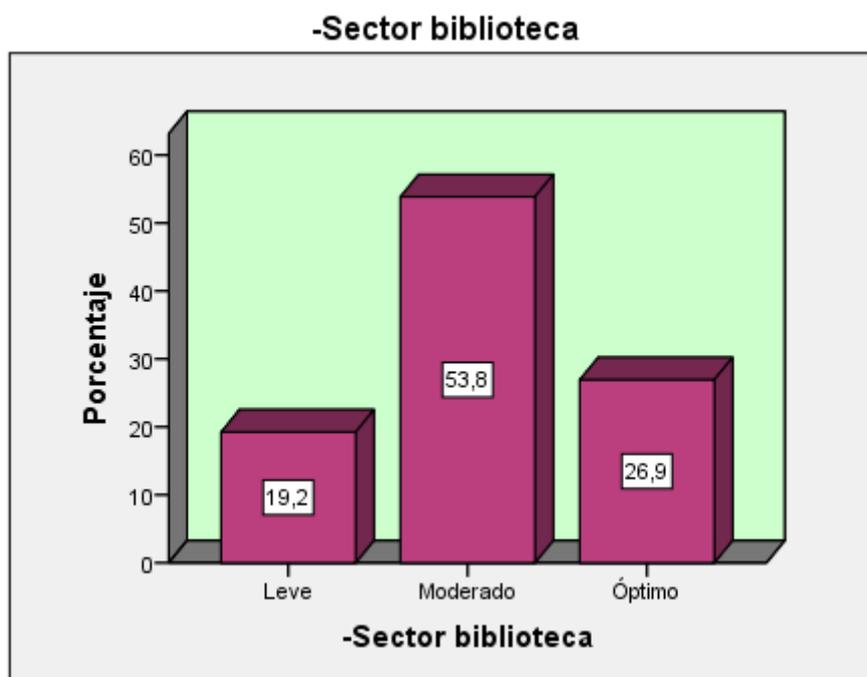


Figura 9. Distribución porcentual de los docentes según sector de biblioteca

De la tabla 9 y figura 19, observamos que el 19,2 % de los docentes consideran que en el sector biblioteca se encuentran en nivel leve, el 53,8 % en el nivel moderado y el 26,9 % en el nivel óptimo.

VI. Discusión

Discusión

En la presente tesis, a partir de un análisis estadístico de naturaleza descriptiva, se estudió la frecuencia con la que se presenta el nivel de conocimiento de los Beneficios del juego libre en los sectores del juego libre, desde la percepción docente en la I.E.I. n.º 70 María Montessori. En base a los resultados aplicados, se pudo conocer estos beneficios.

En referencia al objetivo general los resultados describen: De la tabla 3 y figura 3 observamos que, el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo.

Con respecto al primer objetivo específico los resultados indican que, el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector construcción es beneficioso en el nivel leve, el 26,9 % en moderado y el 57,7 % en nivel óptimo

Con respecto al segundo objetivo específico los resultados indican que, que, el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector hogar es beneficioso en nivel leve, el 65,4 % moderado y el 19,2 en nivel óptimo.

Con respecto al tercer objetivo específico los resultados indican que, el 15,4% de los docentes consideran que en el sector música es beneficioso en nivel leve, el 46,2 % en el nivel moderado y el 38,5 % en el nivel óptimo.

Con respecto al cuarto objetivo específico los resultados indican que el 11,5% de los docentes consideran que en el sector ciencia se encuentran en nivel leve, el 73,1 % en el nivel moderado y el 15,4 % en el nivel óptimo

Con respecto al quinto objetivo específicos los resultados indican que el 11,5 % de los docentes consideran que en el sector arte es beneficioso en nivel leve, el 34.6 % en el nivel moderado y el 53,8 % en el nivel óptimo

Con respecto al sexto objetivo específico los resultados indican que, el 19,2 % de los docentes consideran que en el sector biblioteca es beneficiosa en nivel leve, el 53,8 % en el nivel moderado y el 26,9 % en el nivel óptimo.

Estos resultados demuestran que el 100 % de los docentes consideran que el juego libre se encuentra en buen nivel, al respecto Leyva A. Bogotá, I (2011), en su tesis *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*, Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil manifestó que el juego es un instrumento educativo que todo docente debe emplear en sus sesiones de aprendizaje. Con ello, se logrará que los niños y niñas desarrollen sus aprendizajes significativos así como su formación integral. En este trabajo, se entrevistó tanto a docentes de aula así como de educación física y pedagogos infantiles que tenían a cargo aulas de primero a quinto de primaria. Estas entrevistas se aplicaron en las instituciones escolares previamente seleccionadas por el investigador. Dichas instituciones eran; una privada, una pública y un jardín infantil privado de estrato medio.

Asimismo, Roncancio Sichacá (2009) en su tesis *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*, Universidad de Antioquia Facultad Nacional De Salud Pública Héctor Abad Gómez Sede Bogotá. *La Actividad Física Como Juego En La Educación Inicial De Los Niños Preescolares*, tuvo como Conclusiones: Los artículos sobre actividad física en preescolares se centran en la prevención y manejo de patologías. Acciones encaminadas a la promoción del desarrollo difieren de una institución a otra. Se tiene información principalmente de la educación formal, siendo necesario investigar sobre la no formal. Se deben garantizar a los preescolares espacios adecuados para jugar.

Conclusiones

- Primero** Según el objetivo general los resultados indican que, el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo.
- Segundo** Según el primer objetivo específico los resultados indican que el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector construcción es beneficioso en el nivel leve, el 26,9 % en moderado y el 57,7 % en nivel óptimo
- Tercero** Según el segundo objetivo específico los resultados indican que, el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector hogar es beneficioso en nivel leve, el 65,4 % moderado y el 19,2 en nivel óptimo.
- Cuarto** Según el tercer objetivo específico los resultados indican que, el 15,4% de los docentes consideran que en el sector música es beneficioso en nivel leve, el 46,2 % en el nivel moderado y el 38,5 % en el nivel óptimo.
- Quinto** Según el cuarto objetivo específico los resultados indican que, el 11,5% de los docentes consideran que en el sector ciencia se encuentran en nivel leve, el 73,1 % en el nivel moderado y el 15,4 % en el nivel óptimo
- Sexto** Según el quinto cuarto objetivo específico los resultados indican que, el 11,5 % de los docentes consideran que en el sector arte es beneficioso en nivel leve, el 34.6 % en el nivel moderado y el 53,8 % en el nivel óptimo
- Séptimo** Según el quinto cuarto objetivo específico los resultados indican que el 19,2 % de los docentes consideran que en el sector biblioteca es beneficioso en nivel leve, el 53,8 % en el nivel moderado y el 26,9 % en el nivel óptimo.

Recomendaciones

- Primera** Que la Institución debe realizar investigaciones cuya variable dependiente sea el programa jugando en los sectores de interés y de esta manera lograr que los niños de 3, 4, y 5 desarrollen integralmente sus capacidades.
- Segunda** Los docentes deben realizar capacitaciones, investigaciones cuya variable dependiente sea el programa jugando en los sectores y poder aplicar estrategias que beneficien al desarrollo de sus habilidades y estén preparados para el nuevo contexto social.
- Tercera** Sensibilizar a los padres de familia, invitándolos a participar de aulas abiertas a observar y luego a involucrarse en los juegos con los niños y así se puedan dar cuenta de la importancia del juego para lograr todos los aprendizajes de los niños.
- Cuarta** Solicitar al Ministerio de Educación que capacite dando a conocer a todas las docentes del nivel inicial sobre la importancia del desarrollo del juego libre en los sectores.

Referencias bibliográficas

Caballero, A. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. (Tesis de Licenciatura). Universidad del Atlántico, Colombia.

Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Rafael Landívar, México.

Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial*. Seminario de Aprendizaje en el nivel inicial. Recuperado de <http://maria-auxiliadora.idoneos.com/>

García, K. (2010). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución educativa Gotitas de Solidaridad en el Distrito de Santa María - Huacho*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.

Hans, R. (11 de enero del 2011). *El juego libre en los sectores*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://maestrasinfronteras.blogspot.pe/2011/03/el-juego-libre-en-sectores.html>

Minedu. (2010). *Rutas del Aprendizaje: Fascículo para la gestión del aprendizaje en las instituciones educativas*. Fascículo 1.

Orellana, O., & Martha del Roció, M. (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 Académico 2009-2010.

Propuesta Lúdica Alternativa, Tesis para optar el grado de Licenciatura. Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología.

Porlles, L. (2011). *Juego Libre en los sectores, PELA Inicial UGEL 04*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/pelainicialugel04/juego-libre-en-los-sectores>

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación. Martín Benavides, editor. GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo, Lima, Perú.

Valeazo, A., & Medina, M. (2014). *Los rincones de juego - trabajo y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial ii en los centros educativos interculturales bilingües “AmawtaWasi”, “WwakaKuska” de las comunidades de Vinoyacu alto y ciudadela de la parroquia de San Lucas cantón y provincia de Loja periodo 2012 - 2013*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

ANEXOS

- Matriz de consistencia.
- Instrumentos de medición.
- Sesiones de clase (si corresponde)
- Validación de expertos
- Base de datos.
- Análisis estadístico de la prueba piloto.
- Documento de aprobación de permiso de la IE para aplicar instrumentos.
- Ficha de corrector de estilo.
- Fotografías (opcional)

Anexo 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DESDE LA PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 70 MARÍA MONTESSORI

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES			
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera beneficia el juego libre en los sectores desde la percepción de los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar los beneficios que genera en los niños el juego libre en los sectores desde la percepción de las docentes de I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	Variable: Juego libre			
		Dimensión	Indicador	Ítems	Niveles y rangos
<p>Problemas específicos</p> <p>Problemas específicos 1</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Objetivos Específicos 1</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector de construcción desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE CONSTRUCCIÓN	<p>Considera en el aula un sector de construcción para la hora del juego libre</p> <p>Implementa el sector de construcción</p> <p>Utiliza registros o fichas para evaluar la hora del juego libre</p>	1,2,3,4,5	Leve Moderado Óptimo
<p>Problemas específicos 2</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos 2</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector del hogar desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE HOGAR	<p>Considera beneficioso el sector del hogar durante la hora del juego libre</p>	6,7,8,9,10	Leve Moderado Óptimo
<p>Problemas específicos 3</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector de ciencias desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos 3</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector de Ciencias desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE MÚSICA	<p>Como docente cree que es importante tener en el aula un sector de música</p>	11,12,13,14	Leve Moderado Óptimo
<p>Problemas específicos 4</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector de Música desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos 4</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector Música desde la percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE CIENCIA	<p>¿Por qué es importante el sector de ciencia en el juego libre de los niños?</p> <p>Variedad de instrumentos de laboratorio</p> <p>Flexibilidad para operar los instrumentos</p>	15,16,17,19,20,21	Leve Moderado Óptimo
<p>Problemas específicos 5</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector de Biblioteca desde la percepción docente de la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos 5</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector de la Biblioteca desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE BIBLIOTECA	<p>Por qué será importante el uso de este sector durante el juego libre</p> <p>Qué hace para implementar el sector de la biblioteca</p>	22,23,24,25	Leve Moderado Óptimo
<p>Problemas específicos 6</p> <p>¿Cuál es el beneficio del sector de Arte desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori?</p>	<p>Objetivos Específicos 6</p> <p>Describir cuál es el beneficio del sector de Arte desde la percepción docente de la I.E.I. N.º 70 María Montessori.</p>	SECTOR DE ARTE	<p>Qué importancia tiene el uso del sector durante el juego libre</p> <p>Qué criterios toma para implementar el sector de arte</p>	26,27,28,29,30	Leve Moderado Óptimo

Anexo 2 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

“Encuesta a docentes sobre los beneficios del Juego Libre en los sectores”

Elaborado por Marleni Silva Romero

I. E. I.: _____

Especialidad: _____

Años de Experiencia: _____

Instrucciones: estimadas maestras, esta encuesta busca recolectar datos para determinar los beneficios que tiene el Juego Libre en los sectores del aula, de antemano agradeceré su colaboración al responder.

T.D-Totalmente en desacuerdo (1)

T.A-En desacuerdo (2)

D.A-De acuerdo (3)

E.D- Totalmente de acuerdo (4)

Marcar con el número correspondiente en el casillero que considere usted.

Dimensión	Indicador	Ítems	Escala			
			TD (1)	TD (2)	DA (3)	ED (4)
Sector de construcción	Considera en el aula un Sector de construcción para la hora del Juego Libre.	Como docente facilita a sus niños el uso del sector de construcción con frecuencia.				
		En su actividad docente considera beneficioso el sector de construcción.				
	Implementa el Sector de construcción.	Considera que los materiales utilizados en el sector de construcción desarrollan habilidades en los niños.				
		Considera importante que se debe renovar los materiales en este sector cada cierto tiempo.				
	Evaluación a la hora del Juego Libre.	Considera que se debe evaluar las actividades lúdicas en el sector de construcción.				

Dimensión	Indicador	Ítems	Escala			
			TD (1)	TD (2)	DA (3)	ED (4)
Sector del hogar	Considera beneficioso el Sector del hogar durante la hora del Juego Libre.	Considera beneficioso el Sector del hogar a la hora del juego libre.				
		Dentro del sector del hogar considera que los materiales deben ser renovados frecuentemente.				
		Observa usted que los niños disfrutan al representar sus roles, durante esta actividad.				
		Con qué frecuencia considera usted se deben cambiar los materiales de este sector.				
	Evaluación a la hora del Juego Libre.	Considera que se debe evaluar las actividades lúdicas en este sector.				
Sector de música	Como docente cree que es importante tener en el aula un Sector de música.	Cree usted que los niños desarrollan habilidades al jugar con los instrumentos musicales de este sector.				
		Los niños utilizan todos los materiales con los que cuenta el sector de música.				
		Considera importante renovar el sector con diferentes instrumentos musicales.				
	Evaluación a la hora del Juego Libre.	Usted cree que se debe evaluar el momento del Juego Libre				

Dimensión	Indicador	Ítems	Escala			
			TD (1)	TD (2)	DA (3)	ED (4)
Sector de ciencia	Importancia del Sector de ciencia a la hora del juego libre de los niños.	En su actividad docente considera beneficioso implementar el Sector de ciencias.				
	Variedad de instrumentos de laboratorio.	Considera usted que los materiales de este sector deben ser variados (fungibles y no fungibles).				
	Flexibilidad para operar los instrumentos.	Utiliza usted los materiales del Sector de ciencias en algún momento pedagógico.				
		Considera necesario renovar los materiales del sector cada cierto tiempo				
		Como docente considera usted que este sector incentiva la participación investigadora del niño.				
Evaluación la hora del Juego Libre.	Considera usted que se debe evaluar durante esta actividad a los niños					
Sector de biblioteca	Importancia en el uso de la biblioteca durante el Juego Libre.	Considera usted que el sector biblioteca del aula tiene algún beneficio para el niño, a la hora del Juego Libre.				
	Implementación del Sector de biblioteca	Como docente cree que debe motivar a sus niños para que utilicen este sector a la hora del Juego Libre				
		Como docente cree que debe haber variedad de libros para este sector.				
	Evaluación a la hora del Juego Libre.	Esta de acuerdo que se debe evaluar este momento de lectura a la hora del Juego Libre.				

Dimensión	Indicador	Ítems	Escala			
			TD (1)	TD (2)	DA (3)	ED (4)
Sector de arte	Importancia del uso del Sector de arte a la hora de Juego Libre.	Considera que el Sector de arte es beneficioso para los niños.				
		Considera que la variedad de los materiales que se le presente a los niños en este sector desarrollan alguna habilidad				
	Criterios que toma en cuenta para implementar el Sector de arte.	Considera usted que los niños disfrutan al utilizar la variedad de estos materiales.				
		Considera usted que este sector desarrolla la creatividad del niño.				
		Considera usted que los niños deben exponer sus producciones al finalizar la actividad del Juego Libre.				
	Evaluación la hora del Juego Libre.	Considera que se puede evaluar la actividad del Sector de arte a la hora del Juego Libre				

Base de datos

		D1					D2					D3				D4					D5				D6						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	34	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4
2	42	1	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
3	36	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4
4	48	1	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
5	38	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
6	40	1	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
7	43	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4
8	36	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
9	30	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	32	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4
11	29	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4
12	30	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
13	32	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
14	30	1	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4
15	29	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	29	1	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
17	31	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
18	35	1	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
19	40	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	45	1	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	33	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
22	38	1	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
23	30	1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
24	26	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
25	29	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
26	34	1	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4

Tabla
Prueba de confiabilidad

Estadísticos de fiabilidad				
Alfa de Cron Bach	N de elementos			
,780	30			
Estadísticos total-elemento				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cron Bach si se elimina el elemento
VAR00001	104,19	24,242	-,179	,730
VAR00002	104,08	24,874	-,301	,738
VAR00003	104,04	22,518	,174	,706
VAR00004	103,96	24,038	-,140	,726
VAR00005	104,00	24,640	-,260	,734
VAR00006	104,04	22,438	,191	,705
VAR00007	103,96	23,318	,011	,717
VAR00008	104,08	22,074	,267	,700
VAR00009	103,92	23,514	-,028	,719
VAR00010	104,04	21,478	,401	,690
VAR00011	103,73	22,525	,315	,700
VAR00012	103,88	22,986	,096	,711
VAR00013	104,00	22,080	,275	,699
VAR00014	103,92	22,154	,278	,699
VAR00015	104,00	21,840	,328	,696
VAR00016	103,96	20,918	,553	,680
VAR00017	104,08	21,914	,301	,697
VAR00018	103,92	20,634	,643	,675
VAR00019	103,96	23,078	,063	,713
VAR00020	104,08	21,274	,442	,687
VAR00021	104,08	21,834	,319	,696
VAR00022	104,15	21,735	,340	,695
VAR00023	104,62	20,406	,390	,688
VAR00024	104,19	21,042	,500	,683
VAR00025	104,23	21,145	,486	,685
VAR00026	103,96	22,198	,256	,701
VAR00027	104,00	22,000	,292	,698
VAR00028	103,85	22,055	,339	,696
VAR00029	104,00	21,680	,364	,693
VAR00030	103,92	21,754	,371	,693

CONSTANCIA DE CORRECCIÓN DE ESTILO

Jefatura del Programa de Complementación Académica Magisterial

Universidad César Vallejo Lima Norte

Dejo constancia de haber realizado la revisión y corrección de estilo de la tesis denominada **Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016**, presentada por el/la autor(a) **Marleni Ana Silva Romero** para optar la Licenciatura en Educación.

En el proceso de corrección de la tesis, se consideró los siguientes criterios:

1. La ortografía
2. La coherencia y cohesión del texto
3. La norma internacional APA

Lima, 20 de julio de 2016


Lic. DANIEL PACHAS VÉLEZ 

Docente de Lenguaje y Literatura
DNI: 40473749



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**Beneficios del juego libre en los sectores, desde la
percepción docente en la Institución Educativa Inicial
n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Marleni Ana Silva Romero

ASESOR

Mgtr. Omar García Tarazona

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y
TITULACIÓN**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

PERÚ - 2016

Resumen de coincidencias

24 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	repositorio.unsa.edu.pe	5 %
	Fuente de Internet	
2	repositorio.ucv.edu.pe	2 %
	Fuente de Internet	
3	www.slideshare.net	2 %
	Fuente de Internet	
4	biblio3.url.edu.gt	2 %
	Fuente de Internet	
5	docplayer.es	1 %
	Fuente de Internet	
6	repositorio.une.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
7	repositorio.uladech.ed...	1 %
	Fuente de Internet	
8	repositorio.utn.edu.ec	1 %
	Fuente de Internet	

6:29 p. m.
6/03/2018

Entregados
Quiza de los
2



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CAM | COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL



FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

ENTREGA DE TESIS
APROBADA

ESCUELA DE EDUCACIÓN

ATENCIÓN: (Nombre del responsable de la oficina)

MARIENI SILVA ROMERO (Nombres y apellidos del solicitante) con DNI N.º 25692261 (Número de DNI)

domiciliado (a) en JR. LIBRA 1042 URB. MERCURIO LOS OLIVOS (Calle / Lote / Mz. / Urb. / Distrito / Provincia / Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: del programa: CAM (Nombre del programa) identificado con el código de matrícula N.º (Código de alumno)

de la Escuela de Educación, recurro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

ENTREGA DE TESIS APROBADA A SU AIGNA DESPACHO

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, 20 de JUNIO de 2016

Marieni Silva Romero
(Firma del solicitante)

- Documentos que adjunto:**
- a.
 - b.
 - c.
 - d.

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:
Teléfonos:
Correo electrónico:



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

SILVA ROMERO MARIENI ANA
D.N.I. : 25692261
Domicilio : JR. LIBRA 1042 URB. MERCURIO Los Olivos
Teléfono : Fijo : 4842562 Móvil : 984125011
E-mail : marieni2504@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

[X] Tesis de Pregrado

Facultad : EDUCACION E IDIOMAS
Escuela : EDUCACION
Carrera : EDUCACION INICIAL
Título : LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

[] Tesis de Post Grado

[] Maestría

[] Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

SILVA ROMERO MARIENI ANA

Título de la tesis:

BENEFICIARIOS DEL JUEGO LIBRE DESDE LA PERCEPCION DORANTE EN LA INSTITUCION DE EDUCACION INICIAL N.º 70 MARIA MANZESSOR, VENTANILLA, 2016

Año de publicación : 2016

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. [X]

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. []

Firma : [Signature]

Fecha : 21/06/2018



**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE TESIS**

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 08
Fecha : 12-09-2017
Página : 1 de 1

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, encargado del Programa de Complementación Académica, teniendo a la vista la tesis titulada: "Beneficios del juego en los sectores, desde la percepción docente en la Institución educativa N°70 María Montessori, Ventanilla, 2016", del (de la) estudiante Marleni Ana Silva Romero, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 24 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin por la profesora Elvira Emperatriz León Torres.

La referida profesora León, analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A su leal saber y entender la monografía cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 16 de mayo de 2018



Fernando Eli Ledesma Pérez

DNI: 43287157

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------