

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE Y LA
MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 427 DE RANCHO GRANDE, PEDRO GÁLVEZ, 2022**

TESIS PRESENTADA POR

GARCÍA JARA, María Paula

COTRINA CASTAÑEDA, Julia Raquel

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
INICIAL**

ASESOR: Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

2023

**ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE Y LA
MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 427
DE RANCHO GRANDE, PEDRO GÁLVEZ, 2022**

DEDICATORIA

A nuestros padres, que siguen apoyándonos incondicionalmente en cada paso que damos, a todos nuestros hermanos y familiares que depositaron su confianza en nosotras y que han sabido ser un respaldo muy importante en nuestra vida ya que han hecho posible nuestra superación como profesionales y como personas.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Nuestro más sincero agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, que nos abrió sus puertas para podernos formar como profesionales en la educación.

A todos los docentes que hicieron posible nuestra formación académica.

A la Directora, docentes, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 427 de Rancho Grande, por habernos permitido la ejecución de la presente investigación.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, nos presentamos ante ustedes, para manifestarles que en nuestra condición de ex - estudiantes, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, presentamos a vuestra digna consideración, el presente trabajo de investigación que lleva por título: **ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE Y LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 427 DE RANCHO GRANDE, PEDRO GÁLVEZ, 2022.** El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación correlacional, con su diseño correspondiente.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico. El tercer capítulo trata acerca del marco metodológico. En el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, presentamos la difusión de resultados, las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y anexos de la presente investigación.

En tal sentido, esperamos que con su justo criterio lo evalúen, se nos haga las observaciones del caso, asegurándonos mejorar la respectiva investigación.

Las autoras

ÍNDICE

PORTADA	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema	13
1.2. Problemas específicos	15
1.3. Justificación del problema	16
1.3.1. <i>Justificación legal</i>	16
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	18
1.4. Limitaciones de la investigación	18
1.4.1. <i>Limitaciones bibliográficas</i>	18
1.4.2. <i>Limitaciones de experiencia</i>	18
1.4.3. <i>Limitaciones en el desarrollo de áreas</i>	19
1.4.4. <i>Limitaciones en el tratamiento estadístico</i>	19
1.4.5. <i>Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos</i>	19
1.5. Delimitación de objetivos	19
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	19
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.1.1. <i>Internacionales</i>	21
2.1.2. <i>Nacionales</i>	23
2.1.3. <i>Regionales</i>	26
2.2. Bases teóricas	28

SUBCAPÍTULO I: ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE	28
<i>2.2.1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)</i>	28
<i>2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)</i>	29
<i>2.2.3. ¿A qué llamamos juego?</i>	30
<i>2.2.4. Jugar y explorar no es lo mismo</i>	31
<i>2.2.5. Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo</i>	31
<i>2.2.6. Tipos de juego</i>	31
a. Juego motor.	32
b. Juego social.	32
c. Juego cognitivo.	33
d. El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo.	33
<i>2.2.7. Definición del juego libre en los sectores</i>	34
<i>2.2.8. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores</i>	35
a. Planificación.	35
b. Organización.	36
c. Ejecución o desarrollo.	36
d. Orden.	36
e. Socialización.	37
f. Representación.	37
<i>2.2.9. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores</i>	37
a. El tiempo y el espacio para jugar libremente.	37
b. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores.	39
c. Accesorios deseables.	39
d. Organización de los juguetes y materiales.	40
e. Sectores o cajas temáticas.	41
SUBCAPÍTULO II: MOTIVACIÓN	44
<i>2.2.10. Teoría de las necesidades de McClelland</i>	44
<i>2.2.11. Teoría de las expectativas de Vroom</i>	45
<i>2.2.12. La motivación y su importancia</i>	46
<i>2.2.13. Los tipos de motivación</i>	47
a. Motivación intrínseca.	47
b. Motivación relacionada con el “yo”.	47
c. Motivación centrada en la valoración social.	48

d. Motivación relacionada con la consecución de recompensas externas.	48
2.2.14. <i>¿Cómo motivar al alumno/a?</i>	49
2.2.15. <i>Sistemas de motivación infantil</i>	50
a. Cuentos, canciones, poesías.	51
b. Láminas decorativas.	51
c. Charlas en la asamblea.	51
d. Premios.	51
e. La sonrisa.	51
f. Marionetas.	51
2.2.16. <i>Motivación del rendimiento</i>	52
2.2.17. <i>Función de la motivación en el proceso de aprendizaje</i>	52
2.2.18. <i>Fases de la motivación</i>	53
2.3. Definición de términos básicos	53
2.3.1. <i>Actividad de aprendizaje</i>	53
2.3.2. <i>Aprendizaje significativo</i>	54
2.3.3. <i>Autonomía</i>	54
2.3.4. <i>Creatividad</i>	54
2.3.5. <i>Capacidades</i>	55
2.3.6. <i>Cognición</i>	55
2.3.7. <i>Estrategias de aprendizaje</i>	55
2.3.8. <i>Evaluación</i>	55
2.3.9. <i>Juegos educativos</i>	56
2.3.10. <i>Material didáctico</i>	56
2.3.11. <i>Motivación</i>	56
2.3.12. <i>Socialización</i>	57
2.3.13. <i>Participación activa</i>	57
2.3.14. <i>Valores</i>	57
2.3.15. <i>Cooperación</i>	58

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación	60
3.2. Método de investigación	60
3.3. Diseño de investigación	60

3.4. Población y muestra	61
<i>3.4.1. Población</i>	61
<i>3.4.2. Muestra</i>	62
3.5. Variables de estudio	62
<i>3.5.1. Variable 1</i>	62
<i>3.5.2. Variable 2</i>	62
<i>3.5.3. Operacionalización de variables</i>	62
3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos	64
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales	64
<i>3.7.1. Hipótesis general</i>	64
<i>3.7.2. Hipótesis específicas</i>	64
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	64

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Selección de instrumentos	66
<i>4.1.1. De la variable: actividades en los sectores de juego libre</i>	66
<i>4.1.2. De la variable: motivación</i>	66
4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de resultados	68
<i>4.2.1. De la variable: actividades en los sectores de juego libre</i>	68
<i>4.2.2. De la variable: motivación</i>	76
<i>4.2.3. Prueba de normalidad</i>	79
4.3. Prueba de hipótesis	80
DIFUSIÓN DE RESULTADOS	81
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
ANEXOS	87

RESUMEN

El objetivo general de la investigación viene a ser, determinar el nivel de correlación que se presenta entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022. La hipótesis con que se operativizó es como sigue: existe relación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la muestra tomada. La metodología empleada fue correlacional. La muestra estuvo constituida por 16 estudiantes (12 varones y 04 mujeres), pertenecientes a la institución educativa en mención.

Los resultados obtenidos fueron analizados según los objetivos y las hipótesis formuladas. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico donde se obtuvo como principal resultado que, según la prueba estadística Rho Spearman donde el valor de rho es de 0.725 nos indica que las variables de estudio presentan una correlación positiva alta entre las variables: actividades en los sectores de juego libre y motivación, siendo su valor de significancia un $0,001 < 0.05$, se concluye que, existe relación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

Las principales conclusiones a las que se arribaron, nos indican que, los niveles referentes a las actividades en los sectores de juego libre y motivación en los estudiantes, en ambos casos es regular o medio, tal como se puede evidenciar en el tratamiento estadístico respectivo. Así mismo se plantearon recomendaciones a los docentes y padres de familia, a fin de promover en los estudiantes una serie de actividades que contribuyan a su formación integral; en los anexos se presenta las evidencias y los instrumentos que se aplicaron durante la investigación.

Palabras clave: juego libre, comprensión, pensamiento crítico, habilidades sociales, motivación

ABSTRACT

The general objective of the research is to determine the level of correlation that occurs between the activities in the free play sectors and the motivation in the 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 427 of Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022. The hypothesis with which it was operationalized is as follows: there is a significant relationship between the activities in the free play sectors and the motivation in the 5-year-old boys and girls of the sample taken. The methodology used was correlational. The sample consisted of 16 students (12 men and 04 women), belonging to the educational institution in question.

The results obtained were analyzed according to the objectives and hypotheses formulated. To analyze the information obtained, a statistical analysis was carried out, where the main result was obtained, according to the Rho Spearman statistical test, where the value of rho is 0.725, indicates that the study variables present a high positive correlation between the variables: activities in the sectors of free play and motivation, with its significance value being $0.001 < 0.05$, it is concluded that there is a significant relationship between the activities in the sectors of free play and motivation in 5-year-old boys and girls of the I.E.I. No. 427 of Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

The main conclusions reached indicate that the levels related to the activities in the sectors of free play and student motivation, in both cases are regular or medium, as can be evidenced in the respective statistical treatment.

Likewise, recommendations were made to teachers and parents, in order to promote in students a series of activities that contribute to their integral formation; The annexes present the evidence and the instruments that were applied during the investigation.

Keywords: free play, comprehension, critical thinking, social skills, motivation.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

A nivel internacional, la problemática del trabajo infantil ha hecho reflexionar sobre la importancia del juego, es así que el juego ha sido reconocido como una actividad primordial en la infancia, por organismos internacionales. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, Convención sobre los Derechos del Niño, 2006) en su artículo 31 menciona que, todos los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al entretenimiento y al descanso, es decir tienen derecho al juego, reconociendo este como una actividad de esparcimiento y recreación que tiene características propias de la edad del niño o niña que lo está ejecutando. Así mismo se menciona que todos los Estados pertenecientes a la ONU, llamados también Estados Partes, reconocen el derecho de los niños y niñas al juego en todas sus manifestaciones, lo que le permitirá participar también de la vida cultural de sus pueblos y en las manifestaciones artísticas de forma libre y espontánea. En este sentido, el juego es pues reconocido legalmente como un derecho que tienen todos los niños y niñas en el mundo entero, el cual debe ser respetado y promovido por todas las personas que forman parte de la comunidad (autoridades, asociaciones, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, población en general) brindando espacios adecuados, limpios, libres de contaminación en todas sus formas (visual, sonora, por basura, entre otros) y sobre todo seguros según la edad y las necesidades de los niños y niñas.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2009) considera la importancia del juego como actividad espontánea de los niños y niñas y propone el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en el que se ofrece un tiempo de juego libre y espontáneo en los sectores o espacios organizados del aula, actividad que parte de la planificación de los estudiantes en función a sus intereses de juego y a sus preferencias de juguetes y amigos con los que se desea compartir el juego. Esta propuesta está sustentada en la afirmación de que el juego libre en los sectores apoya el desarrollo de las áreas del currículo y la motivación en el aprendizaje, donde

el niño y la niña a través del juego simbólico que desarrolla interactúa con sus pares haciendo un despliegue de imaginación y creatividad asumiendo roles, resolviendo conflictos, consensuando acuerdos, respetando reglas construidas y acordadas por ellos mismos, asumiendo acciones con autonomía, iniciativa, creatividad y seguridad, lo cual constituye un impacto importante en el desarrollo social y emocional del niño y de la niña.

La Educación está en constantes cambios, no está solamente basada en un proceso de aprendizaje mediante la observación, se enfoca a un modelo activo y participativo, dejando el campo abierto a nuevos métodos para llegar a un aprendizaje significativo. Para lograr este tipo de aprendizajes es que la metodología a utilizar se presente por medio de experiencias concretas y vivenciales, considerando el juego libre en los sectores como una herramienta indispensable para desarrollar en el niño sus potenciales. Para cada niño, el juego, es importante y esencial, es su ventana hacia el mundo, jugando experimenta, inventa nuevas acciones para analizar su reacción y lograr sacar sus propias conclusiones sobre el mundo que lo rodea, el juego aporta una motivación clave para crecer y aprender. Por lo antes expuesto, es indispensable analizar el nivel de interés y motivación de los niños de educación inicial al usar metodologías activas, con el afán de incrementar una nueva forma de trabajo en la que los protagonistas sean los alumnos y pueda captarse dicho interés y motivación con el propósito de mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje. (Carrillo et al. 2020, p. 433)

A nivel regional y provincial, se tiene conocimiento que, durante la ejecución del juego libre, pocos son los niños y niñas que conversan y si lo hacen es para solicitar el cambio del material que eligieron o para quejarse porque alguien no desea compartir los materiales, también se observa que es en el sector del hogar donde pocos niños asumen roles y los representan. Durante el momento de orden, los niños y niñas por la poca práctica de esta actividad, no asumen que el juego ha terminado y a último momento intentan coger otros

juguets, desarman los rompecabezas, intentan terminar de armar sus construcciones, generando desorden y bulla, situación que se acrecienta por la falta de alguna estrategia que le permita percibir el paso del tiempo y la culminación de la actividad. Terminado el juego, existen intentos de socializar los juegos, solamente los más habladores intentan compartir a que jugaron, limitando su intervención a mencionar los juguetes que utilizaron o armaron y a mencionar el nombre de sus compañeros de juego.

Los juegos son de gran importancia ya que ayudarán a que los niños les presten más atención a los temas a realizar y por consiguiente se mantengan más motivados, del mismo modo los ayuda a socializarse un poco más con sus compañeros ya que sus aprendizajes no serán solo transmitidos por su maestra si no también aprenderán de sus compañeros dejando así al juego como la clave para que los niños favorezcan muchas de sus habilidades. Los juegos también deben ser considerados como estrategias pedagógicas ya que ayudan tanto a los niños en su aprendizaje como a las docentes al momento de realizar su clase, haciendo así que los niños y niñas le tomen más importancia al tema a realizar por lo que jugando se aprende mucho mejor.

Todo lo descrito anteriormente, nos conlleva a plantearnos la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de de la Institución Educativa Inicial N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022?

1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las actividades en los sectores de juego libre en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Cuál es el nivel de motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 84-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. *Justificación didáctica*

La presente investigación se justifica, porque aportó con conocimientos teóricos sobre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de edad, así también, dará a conocer la relación que existe entre ambas variables de estudio.

De acuerdo con lo anterior este trabajo de investigación, pone de manifiesto cómo la motivación es un factor que debe estar siempre presente en todo proceso de aprendizaje, donde predomina la voluntad para aprender, porque ante los factores externos que inciden en la motivación es necesario crear el deseo de aprender, siendo éste el motor o impulsor interno que favorezca la participación activa y espontánea de los niños en el aprendizaje.

En síntesis, este trabajo de investigación por su carácter humano, es de gran utilidad, puesto que permitió promover la utilización de actividades en los sectores de juego libre con el propósito de estimular el buen desarrollo motivacional, propicio para el aprendizaje y una disposición afectiva favorable de los niños y niñas, contribuyendo en gran medida al mejoramiento del aprendizaje en la Institución Educativa en mención.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. *Limitaciones bibliográficas*

Carencia de habilidades para ubicar buscadores, revistas u otras fuentes de información en la red.

1.4.2. *Limitaciones de experiencia*

Se debe tener en cuenta que es la primera vez que se realizó una tesis para titulación por lo que su magnitud y detalles de la misma son particulares a otras investigaciones que se ha realizado anteriormente, de allí que se tuvo que revisar reiterativamente la investigación.

1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de áreas

El desarrollo de las áreas de investigación aplicada I, II, y III de manera virtual.

1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico

La escasa experiencia en la sistematización de la información, producto de la aplicación de los instrumentos de investigación referidos a las variables de estudio. sobre todo, en la aplicación de las Normas APA y el tratamiento estadístico.

1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos

Está referido a las dificultades que presentamos en la aplicación de la séptima edición de las normas APA.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Establecer el nivel de desarrollo de las actividades en los sectores de juego libre en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

b. Establecer el nivel de motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Carreño (2019), investigación titulada: “*Propuesta lúdica pedagógica para motivar y potenciar la atención y el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado de transición del Instituto Técnico Aquileo Parra de Barichara Santander*”. Universidad Santo Tomás, Bucaramanga - Colombia, se planteó como objetivo general, motivar y potenciar la atención y el aprendizaje significativo, mediante la implementación de una propuesta lúdica pedagógica con los niños y niñas del grado de transición del Instituto Técnico Aquileo Parra de Barichara Santander, y llego a las siguientes conclusiones:

- La motivación y la atención para los estudiantes de transición fue muy importante trabajarlas ya que por medio de estas se observan actitudes positivas en el desempeño de cada uno, donde hubo una integración más rápida y continua en su actividad de aprendizaje, pues se trabajaron distintas técnicas que llevaron a que el niño y la niña tuvieran un aprendizaje significativo.
- El aprendizaje se concibe como algo que se va dando, pero en realidad si el estudiante tiene motivación va a rendir mucho más, y logrará aprender fácilmente cada una de las temáticas que se encuentren en el plan de estudio.
- Se comprendieron de manera general los conceptos sobre la atención y motivación, considerando las aportaciones de cada autor desde su propia perspectiva, cabe destacar que el tema que se está tratando es de gran importancia desde temprana edad, e incluso en niños mayores, siendo este importante en el aula de clase.
- Es importante cambiar la perspectiva de los niños y niñas en la escuela, donde es fundamental que estén motivados para realizar cualquier tipo de trabajo, que para ello es esencial la atención, por medio de diferentes estrategias que despierten el interés en realizar cada una de las actividades propuestas, además es importante impulsar a los estudiantes hacia nuevas cosas, y a tener un aprendizaje significativo a través de diversas didácticas.

La presente investigación nos habla sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas para el aprendizaje del niño, les ayuda a entender mejor por motivos que el niño aprende a través del juego. Por eso siempre se inicia una clase con alguna actividad lúdica que motive al niño, se sienta en confianza tenga la iniciativa y ganas de aprender, las actividades lúdicas le permiten a los niños y niñas conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando que disfrute de cada una de sus acciones cotidianas.

Montoya y Camacho (2017), investigación titulada: *“El juego cooperativo como estrategia para incentivar la motivación al logro”*. Universidad Libre Bogotá - Colombia, se plantearon como objetivo general, aumentar la motivación al logro en los estudiantes del grado 303 hacia la educación física por medio del juego cooperativo, llegando a las siguientes conclusiones:

- Los juegos cooperativos permitieron un cambio significativo en los niños del grado 303, cambios que no solo les servirá para aplicarlos en el área de educación física, si no que favorecerán en las problemáticas que se les pueda presentar durante su vida. Ya hemos visto los múltiples beneficios de este tipo de juegos debido a que fomentan diversos valores como el respeto a los demás, ayudar y colaborar con todos, no discriminar a nadie, pero sobre todo que estos beneficios serán más fructuosos si empezamos a trabajarlos en edades tempranas.
- Por último y para futuros estudios se recomienda planear las actividades en pro de los juegos cooperativos ya que estos permiten un beneficio colectivo y no individual. Promover Actividades didácticas diferentes a las estipuladas en una clase de educación física. Realizar Actividades que superen las expectativas de los estudiantes. Y por último acoger en las clases el juego cooperativo como forma de enseñar no solo habilidades motrices si no también valores para forjar personas de bien para un mejor futuro.

Esta investigación nos habla sobre lo importante y lo beneficioso que son los juegos cooperativos en los niños porque les ayuda a fomentar diversos valores, apoyarse unos a otros a colaborar entre ellos, interactuar mejor para que logren un objetivo, esto ayuda a que se relacionen más y aprendan a trabajar en equipo apoyándose todos sin pelear. Estos juegos se utilizan para cuando existen niños que nos les gusta relacionarse con lo demás, porque realizando esta actividad les ayudara a que puedan dialogar para poder resolver una determinada situación, no competir si no apoyarse entre sí aprenderán a trabajar juntos y también aprenderán a ganar o a perder como grupo.

2.1.2. Nacionales

Ticlia (2019), investigación titulada: “*Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017*”. Universidad Cesar Vallejo - Trujillo, se planteó como objetivo general, determinar en qué medida el taller de estrategias lúdicas mejora la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1718, Huamachuco 2017, llegando a las siguientes conclusiones:

- En el estudio se identificó el nivel de atención sostenida de los niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa N° 1718, Huamachuco a través del pre test en el cual se observó que el 57% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, lo cual indica que más de la mitad del alumnado no podía tener una atención sostenida, por tanto, las estrategias del proceso de enseñanza no eran las más adecuadas (Figura 1).
- Al encontrar el panorama mencionado en el párrafo anterior se logró diseñar el taller de estrategias lúdicas para mejorar la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa N° 1718, Huamachuco, en el cual se aplicó un total de 13 sesiones y se evaluó 16 ítems en dos dimensiones como estado de alerta y concentración.
- Se logró determinar el taller de estrategias lúdicas para mejorar la atención sostenida de la dimensión estado de alerta de los niños y niñas de 5 años una Institución Educativa N° 1718,

Huamachuco, para el cual se evaluó nueve ítems encontrándose que existen diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo de la Atención Sostenida en su dimensión de Estado de alerta entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo experimental, puesto que el p-valor para la prueba de comparación de Wilcoxon y Mann-Whitney, entre el pre test y post test del grupo experimental es igual a $p < 0,05$, para un nivel de confianza del 95%. Deduciéndose por tanto que fue efectivo el Taller de “Estrategias Lúdicas” en los estudiantes que participaron en el grupo experimental.

- Se llegó a identificar el nivel de atención sostenida después de ejecutar el taller de estrategias lúdicas con los niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa N° 1718, Huamachuco donde a través del post test el estado de alerta tuvo un nivel proceso de 53% y el nivel inicio con un 47%, El nivel predominante del estado de concentración en el post Test es el logrado con un 83%. Además, el nivel proceso baja a un 7% y el nivel destacado sube a un 10%. Por tanto, en el post test de la atención sostenida se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logrado con un 73% y 10% destacado.

- Se logró determinar qué tanto para muestras independientes y relacionadas la prueba t muestra que existen diferencia estadísticamente significativa en el desarrollo de la Atención Sostenida, entre las medias de los grupos experimental y de control en el post test, para un nivel de confianza del 95%, con un p-valor para el test de $p < 0,05$. Concluyéndose finalmente que fue efectivo el Taller de “Estrategias Lúdicas” en los estudiantes que participaron en el grupo experimental. (Tablas 12 y 13).

La investigación nos habla sobre la importancia de las estrategias lúdicas para mejorar la atención del niño, utilizar diversas estrategias es muy interesante porque ayuda en motivación y atención del niño para que pueda concentrarse más al realizar las actividades planificadas, las docentes debemos ser innovadoras al momento de desarrollar alguna actividad, ser creativas para poder lograr su atención del niño y logre adquirir un aprendizaje

significativo. La motivación debe observarse en todo momento para que el niño no se aburra y preste atención, y es aquí donde utilizamos estrategias para lograr nuestro propósito.

Cadillo (2018), investigación titulada: *“La recreación lúdica en el desarrollo de la motivación en los estudiantes del nivel primario de la I.E N° 20335 - El Carmen - Huaura - 2018”*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - Huacho, se planteó como objetivo general, determinar la incidencia de la recreación lúdica en el desarrollo de la motivación en estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 20335 “El Carmen” - Huaura - 2018, llegando a las siguientes conclusiones:

- El material deportivo con el que más le gusta trabajar a los alumnos durante las clases de Física son los balones, con ello desarrollan actividades lúdicas que hace más entretenido el desarrollo de las clases.
- Aparte de los materiales comunes, el docente utiliza otros materiales alternativos (envases de refresco, palos de escoba, entre otros) haciendo más a meno el desarrollo de sus clases.
- Las actividades que más les gusta desarrollar a los alumnos en las clases es jugar y participar en los diferentes deportes colectivos como Fútbol, Kickingball, Voleibol y Baloncesto.
- El uso de los juegos como actividad lúdica despierta mayor interés en los estudiantes durante el desarrollo de sus clases, se sienten motivados y con muchas ganas de aprender.

La presente investigación nos dice que la recreación lúdica es muy importante para el desarrollo de la motivación en los niños, esta actividad ayuda a que el niño genere más confianza consigo mismo e interactuar con sus compañeros, esto se da al momento del juego al participar en distintas actividades de la institución, las actividades lúdicas también hace más entretenido el desarrollo de las clases para que así el niño no se desconcentre y esté interesado en aprender y en jugar, va jugando como aprendiendo.

2.1.3. Regionales

Villanueva (2018), investigación titulada: *“Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca”*. Universidad San Pedro - Cajamarca, se planteó como objetivo general, demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, llegando a las siguientes conclusiones:

- El nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, en la prueba de pre test fue deficiente, con una media aritmética de 4.88 puntos.
- La aplicación de juegos recreativos fortalece las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, con una media aritmética de 16.125 puntos.
- El nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, tuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, lo que refleja que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

La presente investigación nos da a conocer sobre los juegos recreativos como estrategia pedagógica, estos juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños, dichos juegos recreativos son actividades físicas en las que el objetivo principal es entretener a los jugadores, proporcionando placer y diversión, estas actividades les ayuda a los niños a desenvolverse, soltarse más desarrollando sus destrezas y habilidades, el docente debe aplicar diferentes estrategias con la finalidad de lograr que el niño se integre y se sienta en confianza.

Vásquez (2016), investigación titulada: “*Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba - Chota - 2014*”. Universidad Nacional de Cajamarca - Cajamarca, tuvo como objetivo general, determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014, llegando a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la Socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014, así como se demuestra en el cuadro de comparación de la distribución de frecuencias del post test.
- El diagnóstico de los resultados del pre test determina que el nivel de socialización de la mayoría de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014” se ubican en el nivel inicio.
- Al aplicar el Programa de Juegos Recreativos mejoró la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014.
- En función a los resultados del pre test, se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos, el mismo que se desarrolló utilizando sesiones de aprendizaje en un periodo de tres meses con el único propósito de mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.
- Después de aplicar el programa de juegos recreativos se procedió aplicar el post test, cuyos resultados determinan que se mejoró el nivel de socialización pasando del nivel inicio al nivel de proceso con una diferencia de 5,04 puntos demostrando que el desarrollo del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

En la presente investigación nos habla sobre los juegos recreativos y la socialización entre estudiantes, lo importante de esto es que gracias a los juegos el niño pueda lograr dialogar más con sus compañeros e interactuar de una forma adecuada, gracias a los juegos recreativos el niño se distrae y llega a tener más confianza con los demás esto le beneficia para que pueda socializar con sus compañeros aprendiendo todos juntos, le ayuda a generar vínculos de amistad y podrá aprender a compartir interactuar sin pelear con los demás.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE

2.2.1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza, 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède (1983, p. 157) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente

levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. Este autor, postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría sobre el juego, defiende que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que éste es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y que lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica (Navarro, 2002). Siguiendo a este autor, podemos decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, mediante el juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que posee el niño (Ortí, 2004). La “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no solo los niños, sino también las personas adultas se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real (De la Mora, 2004). La crítica principal que se hace a la teoría de la derivación por ficción de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o de fantasía. (pp. 43-44)

2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la

conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. (pp. 45-46)

2.2.3. *¿A qué llamamos juego?*

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2009):

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. (p. 13)

2.2.4. *Jugar y explorar no es lo mismo*

Según el MINEDU (2009):

Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad. (p. 13)

2.2.5. *Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo.*

Según el MINEDU (2009):

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. (p. 13)

2.2.6. *Tipos de juego.*

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

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

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

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

b. Juego social. El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

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

d. El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo.

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

¿En qué consiste el juego simbólico?

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere.

Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste. (MINEDU, 2009, pp. 14-17)

2.2.7. Definición del juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

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

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

b. 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 de cuatro años juega

con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.

c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.

d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.

e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

(MINEDU, 2009, p. 49)

2.2.8. *Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores*

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

a. Planificación. Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.

La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.

Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

b. Organización. Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

c. Ejecución o desarrollo. Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

d. Orden. La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños

deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- ✓ Cuenten a qué jugaron y con quién.
- ✓ Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

e. Socialización. Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

f. Representación. La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días (MINEDU, 2019).

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

a. El tiempo y el espacio para jugar libremente. El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

- **El tiempo.** En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad.

Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas.

Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos.

Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

- **El espacio.** Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad.

Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy “suelos” y poco contenidos. Recordemos que el tipo de juego es el de representación simbólica, donde los niños escenifican con los juguetes y materiales situaciones de su vida diaria. Ellos aprecian, para este tipo de juego, espacios con elementos del entorno que les den la posibilidad de simular que son “casitas” o “refugios”.

Los niños también aprecian muritos o plataformas donde puedan colocar los juguetes, esquinas o rincones donde puedan acomodar las cosas que emplean en sus juegos imaginarios

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad.

Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy “suelos” y poco contenidos. Recordemos que el tipo de juego es el de representación simbólica, donde los niños escenifican con los juguetes y materiales situaciones de su vida diaria. Ellos aprecian, para este tipo de juego, espacios con elementos del entorno que les den la posibilidad de simular que son “casitas” o “refugios”.

Los niños también aprecian muritos o plataformas donde puedan colocar los juguetes, esquinas o rincones donde puedan acomodar las cosas que emplean en sus juegos imaginarios.

b. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores. Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

c. Accesorios deseables. A continuación, presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores. Muchos de estos

accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.
- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa. n Instrumental de juguete de doctor.
- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, frejoles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar a la tienda o a la venta.
- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas y otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.
- Almohadas de diversos tamaños.
- Dados numéricos.
- Tablero de plantado.
- Juegos para contar cuentos.

d. Organización de los juguetes y materiales. Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del

mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.

Si el aula es pequeña y no cuentas con mobiliario suficiente, los juguetes y materiales pueden ser organizados en cajas temáticas. Las cajas serán de cartón pintadas o forradas con papel lustre. Cada una será de un color diferente. En cada caja se guardarán los juguetes correspondientes a los sectores mencionados abajo. La ventaja de este sistema es que los niños pueden transportar las cajas al exterior del aula como si fuera un "sector itinerante o viajero". Una vez que se termina el juego, los juguetes son guardados en las cajas correspondientes y colocadas en el aula, en el lugar donde se haya decidido su almacenaje.

e. Sectores o cajas temáticas.

- **Hogar.** 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. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

- **Construcción.** El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea

escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

- **Dramatización.** Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

- **Biblioteca.** Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas

y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

- *Juegos en miniatura.*

Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura. Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

Los juguetes y materiales correspondientes a juegos en miniatura son:

- Diversos carritos y vehículos, como camiones con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.
- Animales de granja y animales salvajes. Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros.
- Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.
- Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar.
- Telitas pequeñas de 30 x 30 cm.
- Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos disponibles: camitas, sillitas, mesitas, roperito, entre otros.

- Una casita de muñecas hecha de cartón o de madera es deseable y muy valorado por los niños.

- *Juegos tranquilos.*

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años.

La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre (MINEDU, 2019).

SUBCAPÍTULO II: MOTIVACIÓN

2.2.10. *Teoría de las necesidades de McClelland*

McClelland señala que existen tres motivaciones particularmente importantes: la necesidad de logro, la de afiliación y la de poder. Estas motivaciones son importantes porque predisponen a las personas a comportarse en formas que afectan de manera crítica el desempeño en muchos trabajos y tareas. Por su parte, García (2008) aduce que las anteriores son motivaciones sociales que se aprenden de una manera no consciente, como producto de enfrentarse activamente al medio. Explica este autor que las recompensas que suceden a una conducta la refuerzan, lo que aumenta la probabilidad de que se repita. Cuando el comportamiento de las personas opera en un ambiente propicio para obtener resultados satisfactorios, se aprende algo más que la respuesta a un problema, puesto que la forma de comportamiento asociado con el éxito también se ve reforzada.

Parece que en condiciones que estimulan la independencia y moderan la toma de riesgos, la persona adquiere interés por retos de proporciones manejables, que tal vez la

conduzcan a experimentar altos sentimientos de logro. De igual forma, una necesidad fuerte de afiliación o de poder podría ser producto de una historia de recompensas asociadas con el comportamiento sociable o dominante.

Según lo mencionado, las necesidades de logro, de afiliación y de poder son fuertes o débiles dependiendo de asociaciones pasadas con el desempeño y las recompensas obtenidas en la solución de situaciones (Naranjo Pereira, 2009).

2.2.11. Teoría de las expectativas de Vroom

Esta teoría o modelo de la motivación fue elaborada por Víctor Vroom, quien considera que las personas se motivan a realizar cosas y esforzarse por lograr un alto desempeño para alcanzar una meta si creen en su valor, si están seguras de que lo que harán contribuirá a lograrla y si saben que una vez que alcancen la meta recibirán una recompensa, de tal manera que el esfuerzo realizado ha valido la pena. En mayor detalle, la teoría de Vroom señala que la motivación de las personas para hacer algo estará determinada por el valor que asignen al resultado de su esfuerzo (ya sea positivo o negativo), multiplicado por la confianza que tienen de que sus esfuerzos contribuirán materialmente a la consecución de la meta.

Para Vroom, la motivación es el resultado de tres variables: valencia, expectativas e instrumentalidad. La valencia se refiere al valor que la persona aporta a cierta actividad, el deseo o interés que tiene en realizarla. Las expectativas se definen como las creencias sobre la probabilidad de que un acto irá seguido de un determinado resultado. La instrumentalidad se refiere a la consideración que la persona hace respecto de que, si logra un determinado resultado, este servirá de algo. De acuerdo con lo anterior, si una persona no se siente capaz, piensa que el esfuerzo realizado no va a tener repercusión o no tiene interés por la tarea, no tendrá motivación para llevarla a cabo (Naranjo Pereira, 2009).

2.2.12. *La motivación y su importancia*

La motivación es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo.

La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo.

La ausencia de motivación hace complicada la tarea del maestro/a. También decir que la falta de motivación por parte del alumno/a queda a veces fuera del alcance del maestro/a. La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el alumno/a participe en ellas de una manera más o menos activa, dedique y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz.

Es frecuente encontrarse con la queja de muchos maestros y maestras de que sus alumnos/as no tienen interés por aprender, que no se esfuerzan ni parecen mostrar interés por lo que la escuela les ofrece. La cuestión es saber qué hay en el contexto inmediato o remoto, que define el significado de la actividad escolar para el alumno/a, que resulte motivante para algunos alumnos/as o para un alumno/a en determinados momentos y desmotive para otros, y por qué.

La forma de organizar la actividad, el tipo y forma de interacción, los recursos, los mensajes que el maestro/a transmite, la evaluación, unas veces motivan a los alumnos/as y otras no. Idea que determina la motivación -la aceptación o rechazo de la tarea, la persistencia en la realización de la misma o el retorno reiterado a ella sin que medie fuerza coercitiva alguna-. Este hecho ha llevado a los psicólogos/as a estudiar qué tipos de motivación y metas persiguen los alumnos/as, de qué modo influyen en su

comportamiento y qué variables contextuales influyen en que se perciba en un momento dado la consecución de unas como más viables que las otras. (Morón Macías, 2011, p. 1)

2.2.13. Los tipos de motivación

Antes de explicar los distintos tipos de motivación debemos comentar que éstos se basan en los factores internos y externos que engloban al alumno/a. Podemos clasificar la motivación y metas que los alumnos/as persiguen y que determinan su modo de afrontar las actividades escolares en cuatro tipos:

a. Motivación intrínseca. Relacionada con la tarea. La asignatura, tema o centro de interés que en ese momento se está estudiando despierta el interés. El alumno/a se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio. Distinguimos, a su vez, tres tipos:

a) Experimentar que se ha aprendido algo o que se va consiguiendo mejorar y consolidar destrezas previas, el deseo de incrementar la propia competencia.

b) Experimentar que se está haciendo la tarea que se desea hacer para su interés, sino porque uno lo ha elegido. La experiencia emocional que produce la percepción más o menos consciente de este hecho es gratificante.

c) Experimentarse absorbido por la naturaleza de la tarea, superando el aburrimiento y la ansiedad, por lo ella tiene de novedoso y revelador sobre algún aspecto de la realidad o sobre uno mismo.

b. Motivación relacionada con el “yo”. Relacionada con el autoconcepto y la autoestima. Al intentar aprender y conseguirlo vamos formándonos una idea positiva de nosotros mismos, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los alumnos/as van formando poco a poco el auto concepto y la

autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo. Esta situación hace que los niños/as busquen una de estas dos metas:

a) Experimentar que es mejor que otro o, al menos, que no se es peor que los demás.

Equivale a experimentar el orgullo que sigue al éxito en situaciones competitivas.

b) No experimentar que se es peor que otros. Equivale a evitar la experiencia de vergüenza o humillación que acompaña al fracaso. Son parcialmente independientes, se trata de metas cuya consecución no tiene importantes repercusiones sobre la autoestima y el auto concepto.

c. Motivación centrada en la valoración social.

Relacionada con la aceptación y la aprobación que se recibe por parte de las personas que el alumno/a considera superiores a él. La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas. Esta situación hace que los niños/as busquen una de estas dos metas:

a) La experiencia de aprobación de los padres/madres, maestros/as u otros adultos importantes para el alumno/a y la evitación de la experiencia opuesta de rechazo.

b) La experiencia de aprobación de los propios compañeros/as y la evitación de la correspondiente experiencia de rechazo. La consecución de estas metas puede ser instigadora importante de la motivación por conseguir los objetivos académicos, si bien cuando es la única fuente de motivación, éstos adquieren valor instrumental.

d. Motivación relacionada con la consecución de recompensas externas. En este caso estamos hablando de los premios, regalos que se reciben cuando se han conseguido los resultados esperados. Este tipo de metas (conseguir un premio, un regalo, etc.) tampoco se relaciona directamente con el aprendizaje o el logro académico, aunque pueden y suelen utilizarse para instigarlo. (Morón Macías, 2011, pp. 2-3)

2.2.14. ¿Cómo motivar al alumno/a?

Para saber cómo motivar debemos tener en cuenta algunos de los siguientes aspectos:

- Explicar a los alumnos/as los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.
- Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear.
- Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada.
- Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.
- Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores.
- Fomentar la comunicación entre los alumnos/as y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo.
- Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos.
- Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos/as.

Algunas pautas que pueden guiar los modos de actuación de los profesionales en Educación Infantil en su relación con los educandos:

- a)** Organización de la actividad en grupos, a fin de que la consecución del incremento de la propia competencia adquiriera además significado como contribución a la consecución de las metas del grupo, lo que puede facilitar el altruismo.
- b)** Dentro de los límites irrenunciables impuestos por la naturaleza de la actividad a realizar y por los objetivos de aprendizaje a conseguir, dar el máximo de opciones posibles de actuación para facilitar la percepción de autonomía.

c) Centrar los mensajes a dar antes, durante y después de la tarea en los siguientes puntos:

- Antes: Orientar la atención de los sujetos hacia el proceso de solución más que hacia el resultado.

- Durante: Orientar la atención de los sujetos hacia la búsqueda y comprobación de posibles medios de superar las dificultades, para que eviten pensar que no las pueden superar.

- Después:

- ✓ Informar sobre lo correcto o incorrecto del resultado, pero centrado la atención en el proceso seguido y en el valor del incrementado de competencia logrado, si el resultado ha sido un éxito.

- ✓ Facilitar la atribución de los resultados a causas percibidas como internas, modificables y controlables, especialmente si son fracasos.

d) Organizar las evaluaciones a realizar durante el curso de modo que los sujetos se centren no en comparar su ejecución con la de otros sujetos, sino en la búsqueda en ellas y a partir de ellas de información que facilite la consecución de nuevos aprendizajes.

e) Dado que la falta de esfuerzo puede deberse a la percepción objetiva de falta de capacidad para autorregular la propia conducta durante el proceso de aprendizaje, facilitar el desarrollo de tal capacidad mediante la enseñanza explícita de los procesos de pensamiento relevantes. (Morón Macías, 2011, pp. 3-4)

2.2.15. *Sistemas de motivación infantil*

Es fundamental que cualquier tipo de sistema de motivación esté centrado en los intereses y necesidades de los niños/as. En educación infantil, algunos de los sistemas de motivación más adecuados son los siguientes:

a. Cuentos, canciones, poesías. Recursos muy motivadores que hacen que todos los niños/as participen.

b. Láminas decorativas. Al describirlas en clase, todos quieren comentar qué ven en ellas, en qué se parecen a algo suyo.

c. Charlas en la asamblea. Nuestro entusiasmo al hablar con ellos es una de las cosas que les incita a realizar las tareas que les encomendamos lo mejor posible. Además, en ellas, los niños/as quieren aportar sus ideas, inquietudes, sus historias, anécdotas... así, se hacen partícipes de la vida escolar.

d. Premios. A veces hay que recurrir a ellos para que su trabajo se vea realmente recompensado. Para ello, podemos elaborar diplomas (“al niño/a más trabajador/a...”), utilizar pegatinas, regalitos... y sobretodo muchos mimos y caricias, ya que al sentirse queridos quieren realizar el trabajo lo mejor posible para que “su señorita esté contenta”.

e. La sonrisa. Cada vez que un niño/a acaba la tarea asignada correctamente podremos dibujar una gran sonrisa como premio por su buen trabajo realizado.

f. Marionetas. Son un instrumento de grandes posibilidades para la estimulación del lenguaje, la creatividad, la imaginación... Su utilización permitirá que niños/as afiancen contenidos aprendidos y actitudes que han de adquirir. Ej. “Ramón es un niño muy malo que como no se portaba bien, un hada lo convirtió en león y siempre está llorando porque no se puede bañar y huele muy mal”. (Morón Macías, 2011, pp. 4-5)

2.2.16. Motivación del rendimiento

La definición de “Motivación del rendimiento” más corriente y clásica se debe a Heckhausen:

“La motivación del rendimiento puede definirse como el intento de aumentar o mantener lo más alto posible la propia habilidad en todas aquellas actividades en las cuales se considera obligada una norma de excelencia y cuya realización, por tanto, puede lograrse o fracasar”.

Las investigaciones realizadas hasta ahora, han demostrado que la motivación del rendimiento es un fenómeno psíquico muy complejo y que sólo se ha investigado de una manera somera. A continuación, voy a señalar su complejidad con algunos criterios empleados para describir e investigar la motivación del rendimiento. Son en particular:

- La intensidad de la motivación del rendimiento.
- La duración de la acción del rendimiento motivado.
- La dificultad de la tarea.
- La altura de la meta para el alumno y alumna.
- La orientación de la conducta orientada al rendimiento.
- Las faltas cometidas durante el proceso del rendimiento.
- La cualidad del resultado del rendimiento.
- El efecto de los afectos que acompañan al aprendizaje.
- La actitud respecto a la acción orientadora del rendimiento o las diferencias entre alumnos y alumnas (Junco Herrera, 2010).

2.2.17. Función de la motivación en el proceso de aprendizaje

En los informes pedagógicos que el profesor ha de confeccionar aparece a menudo la expresión alumnos y alumnas “perezosos” o “aplicados”, y con más frecuencia todavía, en las conversaciones entre Maestros y Maestras. Al emplear estos dos adjetivos, el Maestro quiere ante todo caracterizar la postura del alumno frente al trabajo.

Un alumno perezoso no encuentra gusto al trabajo en la escuela. Con su conducta provoca constantemente enojo a sus Padres y Maestros. En cambio, un alumno aplicado es el que trabaja con asiduidad y con un cierto fervor, a él se le asignan atributos como “laborioso” y “asiduo”.

Expresiones como “perezoso” y “aplicado” no permiten emitir un diagnóstico matizado sobre el comportamiento del alumnado, en el sentido de que al Maestro no se le exige preguntar por las razones de fondo del rendimiento que han conducido a la caracterización de “perezoso” o “aplicado”. Aquí precisamente comienza la obligación pedagógica del Maestro (Junco Herrera, 2010).

2.2.18. Fases de la motivación

En el proceso de la vida humana podemos distinguir en relación con el desarrollo del motivo del rendimiento diversas fases. Son las siguientes:

- La fase de los motivos provisionales (de 1-3 años).
- La génesis propia del motivo del rendimiento (de 3-4 a 5-6 años).
- La fase de la estabilización del motivo del rendimiento (de 6-14 años).
- La evolución ulterior en la época adulta (de 14-20 años).
- El motivo del rendimiento en la madurez (a partir de los 40) (Junco Herrera, 2010).

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Actividad de aprendizaje

Según Luzuriaga Medina (1960):

La actividad educativa no es pues la actividad arbitraria y caprichosa, nacida de la improvisación, sino que tiene que estar regulada, aunque esta regulación debe ser interna más que impuesta, es decir, ser una autoactividad. La actividad tiene que ir unida

también a los contenidos intelectuales y morales que constituyen nuestra cultura. Y, por último, no debe ser puramente individual sino también cooperativa y social. (p. 13)

2.3.2. *Aprendizaje significativo*

Según Rivera Muñoz (2004):

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia, responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47)

2.3.3. *Autonomía*

Según Luzuriaga Medina (1960):

Significa literalmente el gobierno de sí mismo, y en la pedagogía comprende diversos aspectos o manifestaciones: 1º como fin de la educación moral, en el sentido de la autodeterminación personal, de la conducta por las propias normas, frente a la heteronomía o conducta impuesta por los demás; 2º en la escuela se aplica a la autonomía de los alumnos, en el sentido de su autogobierno que se realiza sobre todo en la educación nueva y que comprende diversas formas. (p. 46)

2.3.4. *Creatividad*

Aptitud o tendencia a crear, es decir, a formar proyectos originales a imaginar y a realizar obras personales. La creatividad, depende en gran medida, del medio socio-cultural; se manifiesta en particular en el trabajo en equipo dentro del aula de clase (“creatividad de grupo”). (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, pp. 181-182)

2.3.5. Capacidades

Según Correa Campos (2005), “Son potencialidades inherentes a la persona humana y que se desarrollan a lo largo de toda la vida, están asociadas a procesos socio - afectivos y cognitivos” (p. 18).

2.3.6. Cognición

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Sinónimo de acto y capacidad de conocimiento. Actividad mediante la cual la información se recibe, selecciona, transforma y organiza por parte del sujeto cognoscente, de manera que genera en él un tipo de conocimiento” (p. 138).

2.3.7. Estrategias de aprendizaje

Según Correa Campos (2005):

Las estrategias metodológicas constituyen un espacio de toma de decisiones respecto al cómo, con qué, y cuándo del aprendizaje. Son importantes para orientar el trabajo pedagógico cotidiano del maestro con los alumnos, pues en su estructuración, el docente pone de manifiesto su estilo metodológico. (p. 20)

2.3.8. Evaluación

Según Picardo Joao (2004):

No cabe duda que la evaluación educativa es una actividad compleja, pero de igual manera constituye una actividad indispensable y fundamental en la labor docente. Es compleja porque dentro de un contexto educativo puede evaluarse prácticamente todo: los recursos, la administración, el currículum, la infraestructura, el desempeño docente, y desde luego también, el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cuando se habla de evaluación inmediatamente se asocia a la idea de realizar mediciones. Sin duda, la evaluación implica realizar mediciones, pero también comprende actividades de estimación cualitativa. (p. 167)

2.3.9. Juegos educativos

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental, y a los que el niño se entrega como a un juego, ya sea en la clase o fuera de ella” (p. 435).

2.3.10. Material didáctico

Según Guerrero Armas (2008):

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, ...). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. (pp. 1-2)

2.3.11. Motivación

Según Picardo Joao (2004):

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera implícita o explícita. El papel del docente en el ámbito de la motivación debe estar centrado en inducir motivos en sus alumnos en lo que

respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social. (p. 262)

2.3.12. Socialización

“Integración del niño en los distintos grupos de los que sucesivamente debe formar parte, de modo que más tarde responda a lo que la sociedad pedirá de él” (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, p. 586).

2.3.13. Participación activa

Según el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021):

La participación supone colaborar, aportar y cooperar para el progreso común, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa. Por otra parte, la participación hace referencia a la capacidad de expresar opiniones y decisiones en los asuntos que les competen. (p. 7)

2.3.14. Valores

En el campo de la ética y la moral los valores son cualidades que podemos encontrar en el mundo que nos rodea. En un paisaje, por ejemplo (un paisaje hermoso), en una persona (una persona solidaria), en una sociedad (una sociedad tolerante), en un sistema político (un sistema político justo), en una acción realizada por alguien (una acción buena), y así sucesivamente.

De los valores depende que llevemos una vida grata, alegre, en armonía, con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas. (Ardila, s.f., p. 5)

2.3.15. Cooperación.

Según Del Mar Rey Cerrato (2009):

“La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla” (p. 2).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es sustantiva, ya que se orienta a resolver problemas fácticos, su propósito es dar respuesta objetiva a interrogantes que se plantean en un determinado fragmento de la realidad y del conocimiento con el objeto de contribuir en la estructuración de las teorías científicas, disponibles para los fines de la investigación tecnológica y aplicada. El ámbito donde se desarrolla la investigación sustantiva es la realidad social y natural. (Carrasco, 2006, p. 44)

3.2. Método de investigación

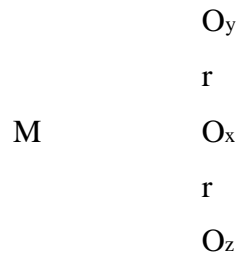
En la presente investigación, se utilizó el método descriptivo. Consiste en describir e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con otros fenómenos tal como se dan en el presente. El método descriptivo apunta a estudiar el fenómeno en su estado actual y en su forma natural; por tanto, las posibilidades de tener un contacto directo sobre las variables de estudio son mínimas.

A través del método descriptivo se determina y conoce la naturaleza de una situación en la medida en que ella existe en el tiempo de estudio; por consiguiente, no hay administración o control de un tratamiento específico. Su propósito es describir: ¿Qué existe con respecto a las variables o condiciones en una situación?. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 27)

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es correlacional. Este diseño o tipo de investigación descriptiva es el más usado en el ámbito de la investigación en educación y la Ciencias Sociales. Está interesada en la determinación del grado de relación existente entre dos o más variables de interés en una misma muestra de sujetos o el grado de relación existente entre dos fenómenos o eventos observados.

Un diagrama de este tipo de estudio sería el siguiente:



En este esquema M es la muestra en la que se realiza estudio y los sub - índices x, y, z en cada O nos indican las observaciones obtenidas en cada una de las tres variables distintas (para el caso diagramado). (Sánchez y Reyes, 1984, pp. 63-64)

En el caso de nuestra investigación las observaciones a obtenerse corresponderían a dos variables: actividades en los sectores de juego libre y motivación (x, y), la M, representa a la muestra de estudio (niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022), finalmente la r hace mención a la posible relación existente entre las variables estudiadas.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Tabla 1

Población de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

SEXO	fi	%
Mujeres	05	31.25
Hombres	11	68.75
Total	16	100.00

Nota. Nómina de Matrícula 2022

3.4.2. Muestra.

Es igual a la misma población, por ser una muestra intencionada.

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable 1

Actividades en los sectores de juego libre.

3.5.2. Variable 2

Motivación.

3.5.3. Operacionalización de variables

Variabes	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable 1. Actividades en los sectores de juego libre	Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2009): El juego libre en los sectores, es una actividad que no recae bajo el control, planificación o influencia del adulto. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de	La hora del juego libre es una actividad espontánea y placentera que se realiza de manera continua y permanente donde permite a los niños y niñas explotar su creatividad y todo su potencial al momento de realizar diversas actividades en los sectores del juego libre.	Planificación	• El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de la actividad.
			Organización	• El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día.
			Ejecución	• El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario.

	los niños. (p. 13)		Orden	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.
			Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.
Variable 2. Motivación	Según Naranjo Pereira (2009): La motivación es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, por cuanto orienta las acciones y se conforma así en un elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige. (p. 153)	Es el motor de la conducta. Es lo que activa al niño para ir hacia una conducta determinada y que dedique su tiempo y su energía en algo que le gusta lo suficiente, lo que les mueve en una dirección y les hace buscar ese objetivo y perseguirlo. Realmente el niño es por naturaleza curioso. Y por naturaleza está despierto ante las cosas	Motivación Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Fuerza personal. • Fijación de metas. • Autoeficacia. • Autoconciencia.
			Motivación Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento social. • Premios e Incentivos. • Intereses y expectativas.

		nuevas, es decir, lo nuevo le provoca fascinación.		
--	--	--	--	--

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Dentro de las técnicas de investigación, se utilizó la observación tanto para la variable actividades en los sectores de juego libre, como para la variable motivación, los ítems se redactaron en función de los indicadores especificados en la operacionalización de variables, recurrimos a las fichas de observación (instrumentos); de igual manera empleamos otras técnicas complementarias como el análisis documental.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

Es probable que haya una correlación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

- a.** El nivel de desarrollo de las actividades en los sectores de juego libre que se presenta en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022, es alto.
- b.** El nivel de motivación en los niños y niñas de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022, es alto.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- a.** Tabulación de datos.
- b.** Elaboración de tablas y gráficos.
- c.** Análisis e interpretación de datos estadísticos.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Selección de instrumentos

4.1.1. De la variable: actividades en los sectores de juego libre

Para la variable actividades en los sectores de juego libre se aplicó una ficha de observación dirigida a los estudiantes, consistente en 20 ítems distribuidos en seis dimensiones con sus respectivos ítems. (Anexo 1).

4.1.2. De la variable: motivación

Para la variable motivación se aplicó una ficha de observación dirigida a los estudiantes, consistente en 20 ítems distribuidos en dos dimensiones con sus respectivos ítems. (Anexo 2).

Se planificó las actividades, para lo cual se utilizó el siguiente cronograma:

Nº	ACTIVIDADES	FECHA
01.	<ul style="list-style-type: none">- Presta atención a las indicaciones de la docente antes de realizar el juego libre en los sectores.- Practica las normas dadas a la hora del juego libre en los sectores.- Practica normas de autogobierno y cogobierno.	05.08.22
02.	<ul style="list-style-type: none">- Escoge con facilidad el sector donde jugará.- Selecciona los juguetes acordes al juego que realizará.- Juega armoniosamente con sus compañeros y compañeras.- Comunica a sus compañeros los materiales que necesita.	12.08.22
03.	<ul style="list-style-type: none">- Asume roles durante el juego libre en los sectores.- Solicita ayuda a la docente durante el desarrollo del juego libre.- Respeta las reglas de los juegos.- Participa en los juegos sin fomentar el desorden.	16.08.22
04.	<ul style="list-style-type: none">- Guarda en su respectivo lugar los juguetes con los que ha jugado.- Ayuda a sus compañeros a ordenar los juguetes.- Expresa cómo se sintió al jugar en los sectores.- Expresa la actividad que realizó en el sector que jugó.	26.08.22
05.	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce las cualidades de sus amigos y amigas.	02.09.22

	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha sugerencias de sus amigos y compañeros. - Respeta las opiniones de sus compañeros. 	
06.	<ul style="list-style-type: none"> - Representa lo que ha jugado a través de actividades gráfico plásticos o grafismos. - Explica lo que significa su representación sobre lo que jugó. 	09.09.22
07.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza sus tareas por su cuenta. - Le gusta destacar como estudiante. - Se valora tal como es. - Se siente contento/a en sus estudios. 	30.09.22
08.	<ul style="list-style-type: none"> - Se esfuerza cada día más en sus estudios. - Establece sus horarios para estudiar. - Demuestra que es capaz de realizar diferentes actividades. 	06.10.22
09.	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por sí mismo lo que quiere. - Mantiene el interés en lo que realiza. - Se esfuerza por aprender para ser estimulado. 	14.10.22
10.	<ul style="list-style-type: none"> - El docente utiliza diversas estrategias en el aprendizaje de sus alumnos. - Su profesor (a) reconoce sus logros. - Su profesor (a) fomenta hábitos de trabajo en equipo. 	21.10.22
11.	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene el apoyo de sus padres para realizar sus tareas. - Tiene el apoyo de sus compañeros para mejorar su aprendizaje. - El profesor incentiva a que participen durante la clase. - Es apoyado en las dificultades que presenta durante la sesión de la clase. 	28.10.22
12.	<ul style="list-style-type: none"> - Es estimulado por sus padres cuando realiza alguna actividad. - Le gusta destacar en su aula. - Realiza acciones bajo alguna condición de sus padres. 	09.11.22

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. De la variable: actividades en los sectores de juego libre

Tabla 2

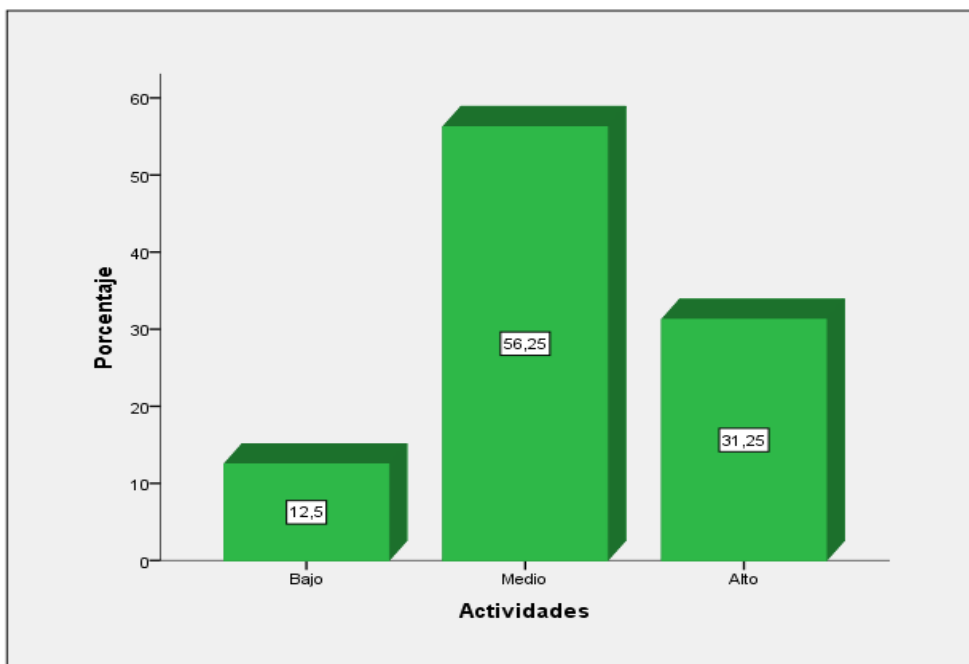
Nivel de desarrollo de las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	32 – 37	2	12,5%
Medio	37 – 43	9	56,3%
Alto	43 – 48	5	31,3%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Nivel de desarrollo de las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 56,3% de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, se encuentran en un nivel medio en lo que respecta a las actividades en los sectores de juego libre; el 12,5% tiene un nivel bajo, y el 31,25% se encuentran en un nivel alto. Se determina que el nivel de las actividades en los sectores de juego libre de la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio es medio.

Tabla 3

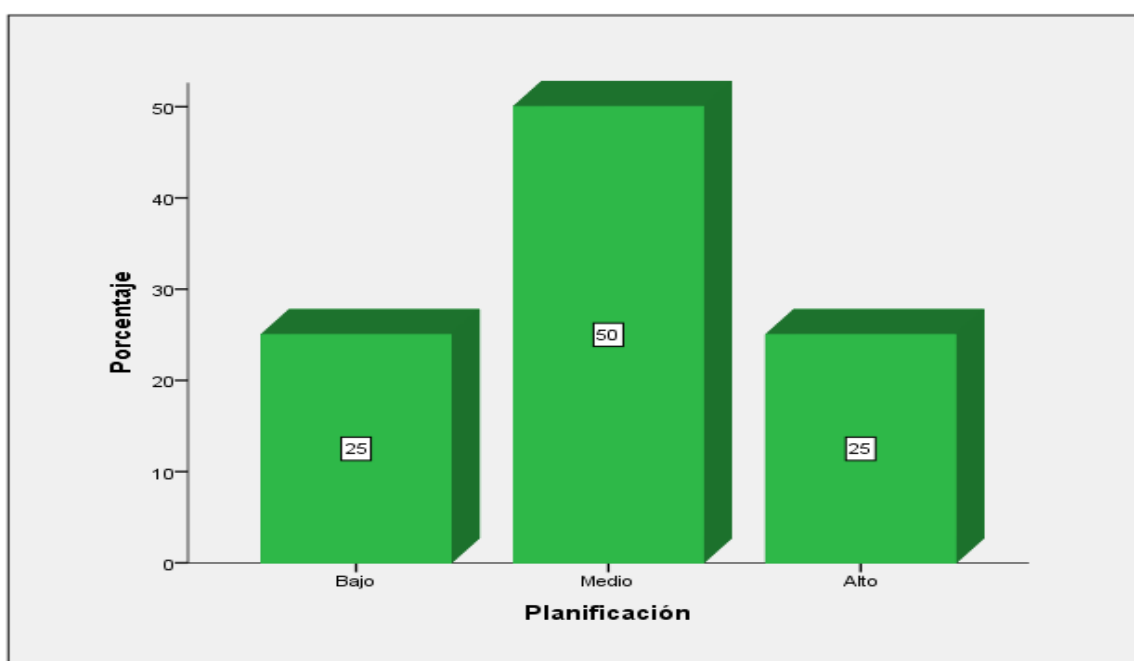
Nivel de desarrollo de la dimensión planificación en las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	9 – 10	4	25,0%
Medio	10 – 11	8	50,0%
Alto	11 – 12	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de desarrollo de la dimensión planificación en las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 50% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de planificación en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 25% tiene un nivel bajo, y el otro 25% pertenecen al nivel alto. Se determina que el nivel de planificación en las actividades en los sectores de juego libre es medio (50%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 4

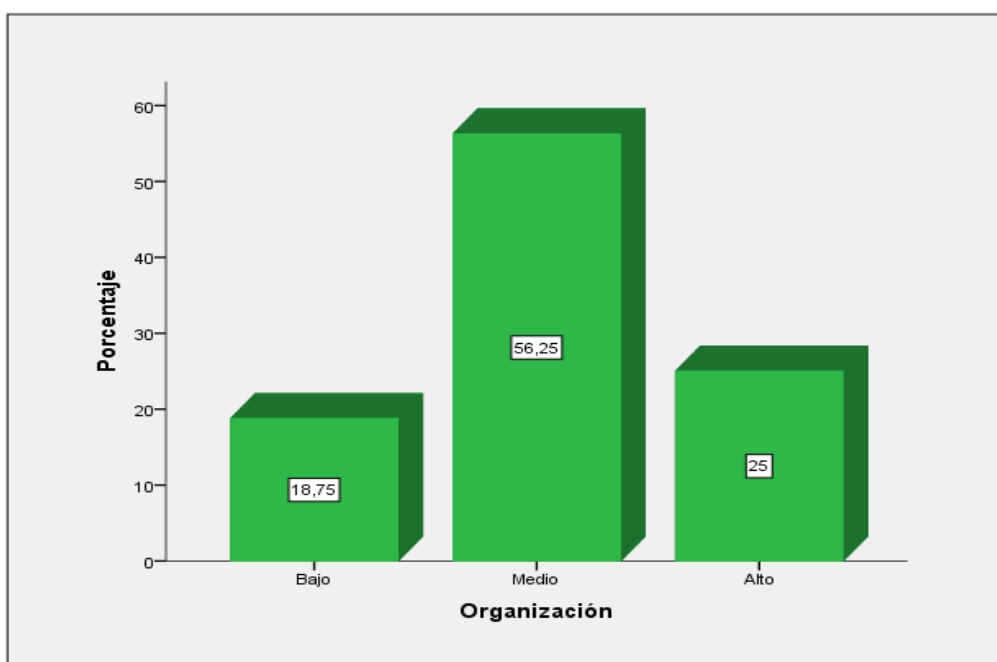
Nivel de desarrollo de la dimensión organización en las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	8 – 9	3	18,8%
Medio	9 – 11	9	56,3%
Alto	11 – 12	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Nivel de desarrollo de la dimensión organización en las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

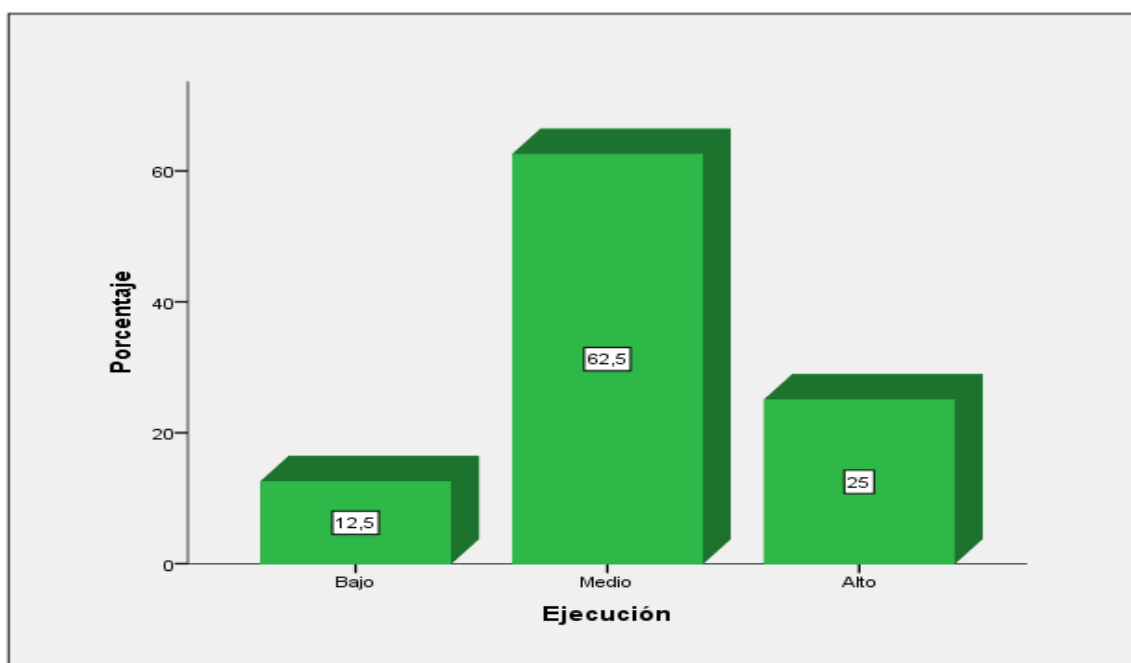
Se observa que el 56,25% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de organización en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 18,75% tiene un nivel bajo, y el 25% de los niños y niñas presentan un nivel alto. Se determina que el nivel de organización en las actividades en los sectores de juego libre es medio (56,25%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 5
Nivel de desarrollo de la dimensión ejecución en las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	6 – 9	2	12,5%
Medio	9 – 12	10	62,5%
Alto	12 – 15	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 4
Nivel de desarrollo de la dimensión ejecución en las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

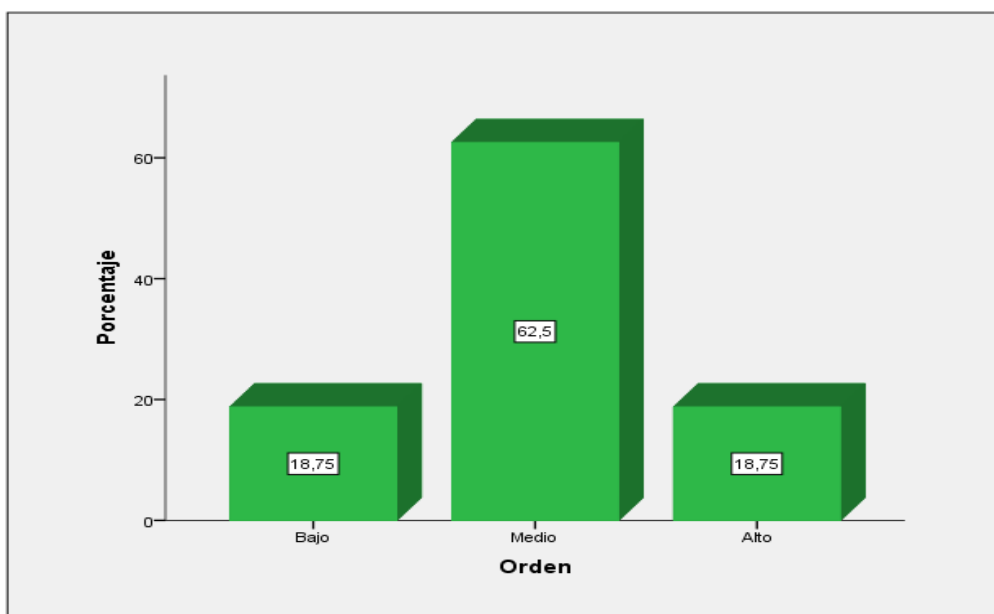
Interpretación

Se observa que el 62,5% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de ejecución en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 12,5% tiene un nivel bajo, y el 25% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de ejecución en las actividades en los sectores de juego libre es medio (62,5%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 6*Nivel de desarrollo de la dimensión orden en las actividades en los sectores de juego libre*

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	8 – 10	3	18,8%
Medio	10 - 13	10	62,5%
Alto	13 – 15	3	18,8%
Total		16	100,0

Nota. Elaboración propia.

Figura 5*Nivel de desarrollo de la dimensión orden en las actividades en los sectores de juego libre*

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 62,5% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de orden en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 18,75% tiene un nivel bajo, y el otro 18,75% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de orden en las actividades en los sectores de juego libre es medio (62,5%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 7

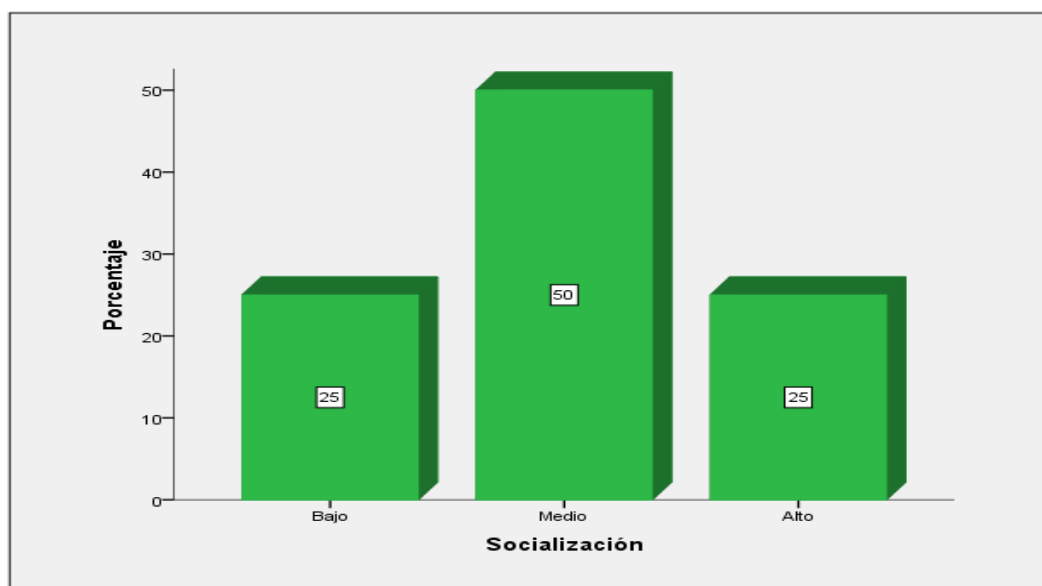
Nivel de desarrollo de la dimensión socialización en las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	5 – 6	4	25,0%
Medio	6 – 8	8	50,0%
Alto	8 – 9	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de desarrollo de la dimensión socialización en las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 50% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de socialización en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 25% tiene un nivel bajo, y el otro 25% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de socialización en las actividades en los sectores de juego libre es medio (50%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 8

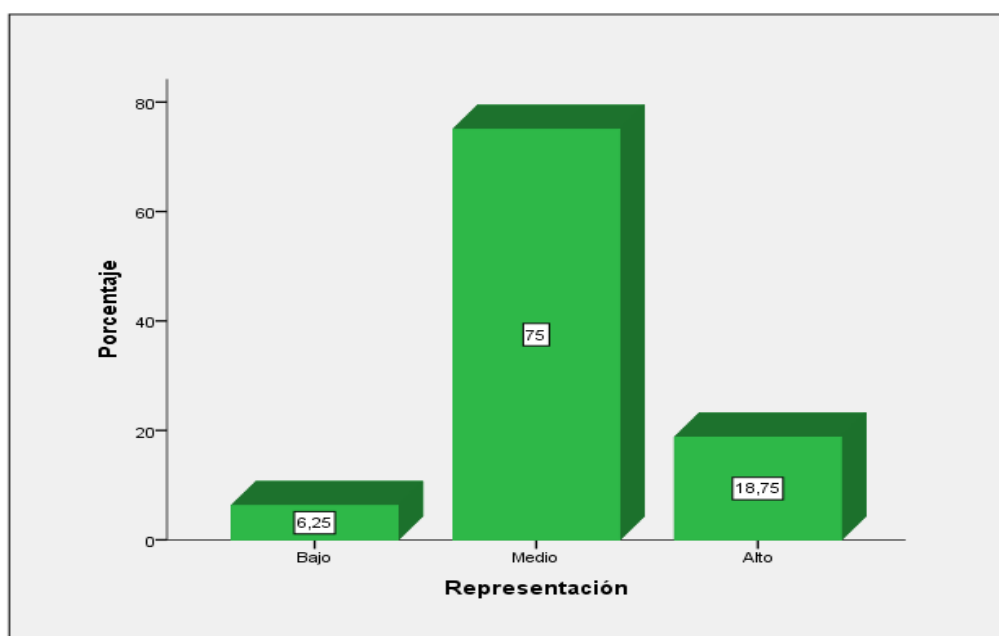
Nivel de desarrollo de la dimensión representación en las actividades en los sectores de juego libre

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	14 – 15	1	6,3%
Medio	15 – 17	12	75,0%
Alto	17 – 19	3	18,8%
Total		16	100,0

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Nivel de desarrollo de la dimensión representación en las actividades en los sectores de juego libre



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 75% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de representación en las actividades en los sectores de juego libre es medio; mientras un 6,25% tiene un nivel bajo, y el 18,75% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de representación en las actividades en los sectores de juego libre es medio (75%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 9*Dimensiones de la variable: actividades en los sectores de juego libre*

ACTIVIDADES		
PLANIFICACIÓN	N	%
Bajo	4	25,0%
Medio	8	53,6%
Alto	4	21,4%
ORGANIZACIÓN	N	%
Bajo	3	18,8%
Medio	9	56,3%
Alto	4	25,0%
EJECUCIÓN	N	%
Bajo	2	12,5%
Medio	10	62,5%
Alto	4	25,0%
ORDEN	N	%
Bajo	3	18,8%
Medio	10	62,5%
Alto	3	18,8%
SOCIALIZACIÓN	N	%
Bajo	4	25,0%
Medio	8	50,0%
Alto	4	25,0%
REPRESENTACIÓN	N	%
Bajo	1	6,3%
Medio	12	75,0%
Alto	3	18,8%

*Nota. Elaboración propia.***Interpretación**

Se observa que la variable actividades en los sectores de juego libre fue evaluada por seis dimensiones. Mostrando su mayor porcentaje en el nivel medio, esto nos indica que es significativo trabajar en los niveles bajo y medio, pues guardan mucha diferencia cuantitativa con el nivel alto, lo que involucra una falta de compromiso por parte de los padres y madres de familia, para que los niños se expresen más al realizar actividades de acuerdo con su edad.

4.2.2. De la variable motivación

Tabla 10

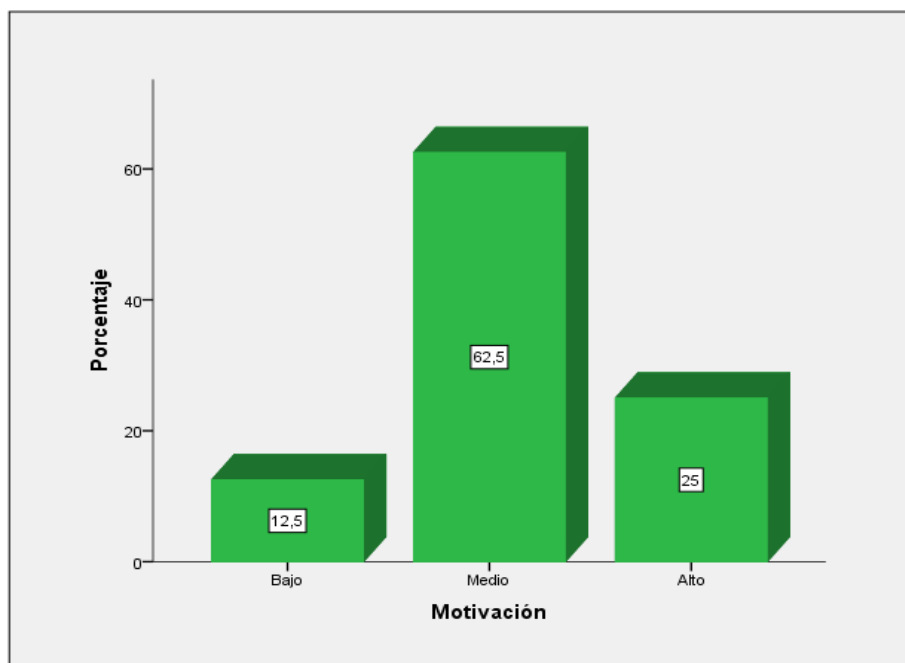
Nivel de motivación en los niños y niñas de 5 años

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	58 – 64	2	12,5%
Medio	64 – 71	10	62,5%
Alto	71 – 77	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Nivel de motivación en los niños y niñas de 5 años



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 62,5% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, se encuentran en un nivel medio en lo que respecta a la motivación; mientras un 12,5% tiene un nivel bajo, y el 25% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto de motivación. Se determina que el nivel de motivación de la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio es medio.

Tabla 11

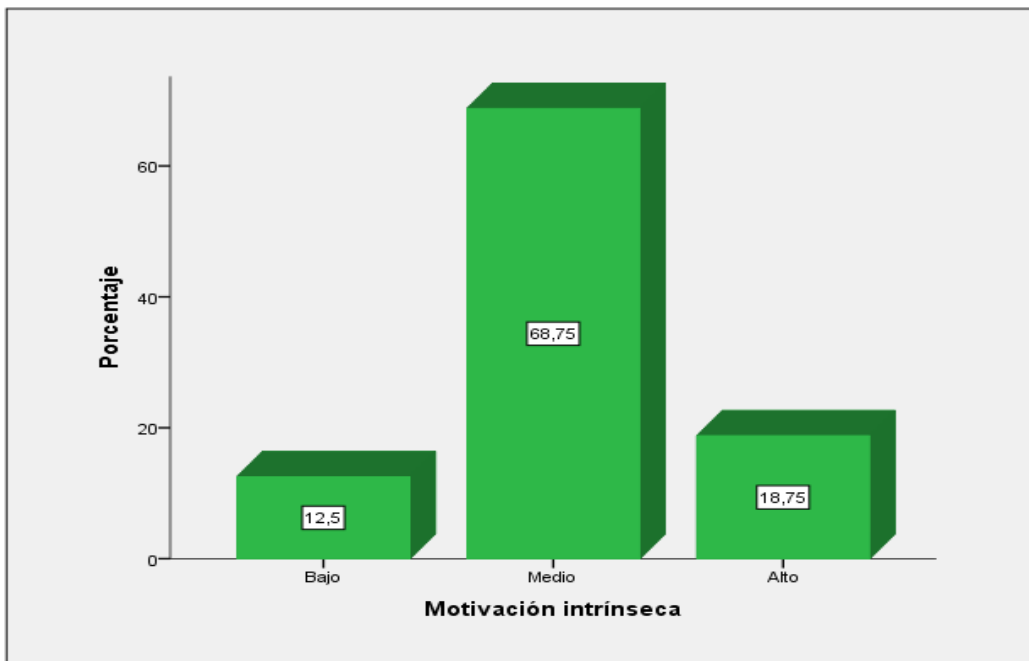
Nivel de motivación intrínseca en los niños y niñas de 5 años

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	29 - 32	2	12,5%
Medio	32 – 36	11	68,8%
Alto	36 – 39	3	18,8%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Nivel de motivación intrínseca en los niños y niñas de 5 años



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 68,75% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de motivación intrínseca es medio; mientras un 12,5% tiene un nivel bajo, y el 18,75% de los niños y niñas encuestados se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de motivación intrínseca es medio (68,75%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 12

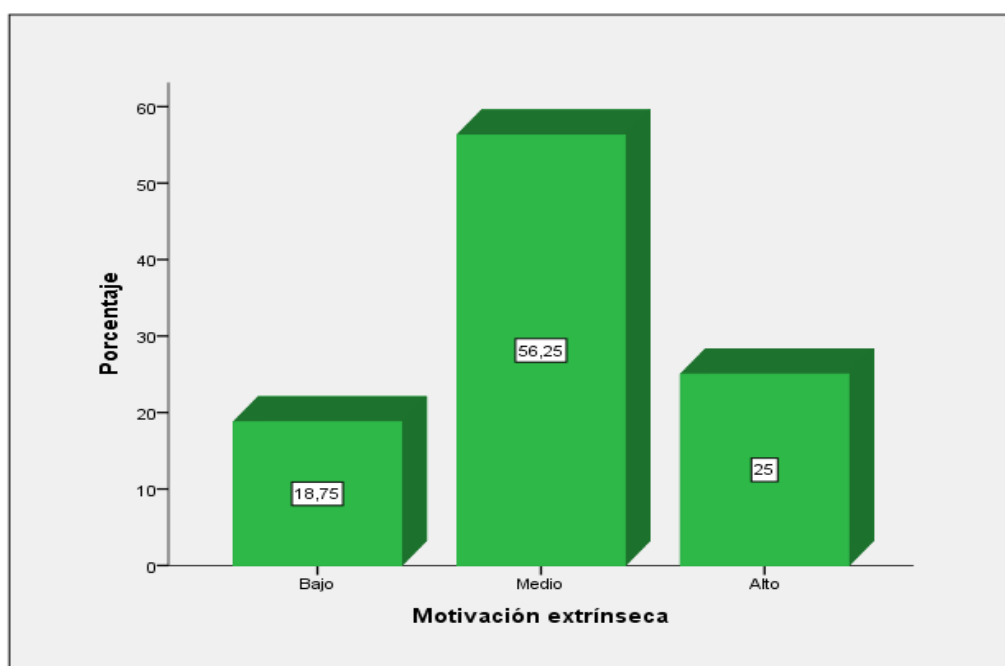
Nivel de motivación extrínseca en los niños y niñas de 5 años

Nivel	Escala	fi	%
Bajo	29 – 32	3	18,8%
Medio	32 – 36	9	56,3%
Alto	36 – 39	4	25,0%
Total		16	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Nivel de motivación extrínseca en los niños y niñas de 5 años



Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se observa que el 56,25% de los niños y niñas de 5 años observados de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, en lo que respecta a la dimensión de motivación extrínseca es medio; mientras un 18,75% tiene un nivel bajo, y el 25% de los niños y niñas se encuentran en el nivel alto. Se determina que el nivel de motivación extrínseca es medio (56,25%) en la mayoría de los integrantes de la muestra de estudio.

Tabla 13*Dimensiones de la variable: motivación*

MOTIVACIÓN		
MOTIVACIÓN INTRÍNSECA	N	%
Bajo	2	12,5%
Medio	11	68,8%
Alto	3	16,8%
MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA	N	%
Bajo	3	18,8%
Medio	9	56,3%
Alto	4	25,0%

*Nota. Elaboración propia.***Interpretación**

Se observa que la variable motivación fue evaluada por dos dimensiones. Mostrando su mayor porcentaje en el nivel medio, esto nos indica que es significativo trabajar en los niveles bajo, pues guardan mucha diferencia cuantitativa con el nivel medio y alto, lo que involucra una falta de compromiso por parte de los padres y madres de familia, para que los niños se sientan motivados en sus actividades que realizan respecto con su edad.

4.2.3. Prueba de normalidad**Ho:** Los datos están distribuidos**Ha:** Los datos no están distribuidos**Tabla 14***Prueba de normalidad*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Actividades	,300	16	,000	,794	16	,002
Motivación	,330	16	,000	,778	16	,001

Interpretación

Se realizó la prueba de la distribución de normalidad de los datos, empleando la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, por tratarse de una muestra menor a 50, la investigación tiene una muestra de 16

estudiantes. Se tuvo como criterio el valor de significancia $p=0,05$; se obtuvo un valor de normalidad para la variable: actividades en los sectores de juego libre es de $\text{Sig.} = 0,002$ y para la variable: motivación un valor de $\text{Sig.} = 0,001$. Ambos valores de significancia son menores a $p=0,05$; por lo tanto, utilizaremos la prueba de hipótesis de correlación “r” de Spearman para medir la correlación de las variables de estudio.

4.3. Prueba de hipótesis

H₀: No existe relación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

H₁: Existe relación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

Tabla 15

Relación entre las variables: actividades en los sectores de juego libre y motivación

Correlaciones				
		Actividades		Motivación
Rho de Spearman	Actividades	Coefficiente de correlación	1,000	,725**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	16	16
	Motivación	Coefficiente de correlación	,725**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	16	16

La hipótesis afirmativa fue planteada para esta investigación de acuerdo con el planteamiento del problema en los siguientes términos: es probable que haya una correlación significativa entre las actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022. Luego de haber aplicado los instrumentos, organizado la base de datos y calculado el coeficiente de correlación de Spearman, el mismo que llega a 0.725 y un sig bilateral de 0.001, se puede decir que la hipótesis ha sido probada de manera afirmativa.

DIFUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados de la presente investigación titulada: “Actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022”, muestran que la variable actividades en los sectores de juego libre llega a un 56.3% en el nivel medio, el mismo que representa a esta variable por ser el más alto, en cuanto a la variable motivación, alcanza su mayor porcentaje en el nivel medio con un 62.5%; ambas variables se encuentran en el mismo nivel, pero a la vez también ambas variables muestran que el nivel alto es el que sigue con 31.3% y 25% respectivamente; toda esta información es importante que lo conozcan tanto la directora de la Institución educativa, así como también las docentes de la institución educativa para que puedan coordinar y tomar alternativas de solución.

CONCLUSIONES

1. Se presenta una correlación positiva alta entre las variables: actividades en los sectores de juego libre y motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022, puesto que coeficiente de correlación de Spearman, llega a 0.725 y un sig bilateral de 0.001, así se evidencia en la tabla 15 de la presente investigación.
2. Existe un nivel medio de actividades en los sectores de juego libre en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, 2022, toda vez que el 56.3% de integrantes de la muestra comparte este porcentaje siendo el mayor de los tres niveles analizados, así se evidencia en la tabla 2 de la presente investigación.
3. Existe un nivel medio de motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, 2022, toda vez que el 62.5% de integrantes de la muestra comparte este porcentaje siendo el mayor de los tres niveles analizados, así se evidencia en la tabla 11 de la presente investigación

RECOMENDACIONES

- 1.** Se recomienda realizar talleres para dotar al docente del manejo de técnicas, estrategias, métodos y procedimientos pedagógicos, para el trabajo a través del juego libre en sectores.
- 2.** Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 427 de Rancho Grande, distrito Pedro Gálvez, trabajar en las reuniones de inter aprendizaje la importancia de seguir la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.
- 3.** Se recomienda a las docentes de la Institución Educativa en mención, buscar estrategias que involucren la participación de los niños y niñas en la planificación.
- 4.** Trabajar con la línea del tiempo y el orden para que el niño pueda conocer que tiempo aún tiene para seguir jugando o prepararse para guardar sus materiales.
- 5.** Desarrollar estudios de profundidad para tener un conocimiento cabal respecto a las variables, dimensiones e indicadores de las variables del estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué - 2015* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima]. Archivo digital. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/ANTECEDENTES%203.pdf>
- A.F.A. Editores Importadores (2007) *Diccionario pedagógico*.
- Ardila, S. (s.f.). *El libro de los valores*. El Tiempo. <https://viajemosaumundollamadopreescolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>
- Cadillo, H. (2018). *La recreación lúdica en el desarrollo de la motivación en los estudiantes del nivel primario de la I.E N° 20335 - El Carmen - Huaura - 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - Huacho]. Archivo digital. <https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4383/HERZON%20MICHAEL%20CADILLO%20RIOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos. https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1
- Carreño, L. (2019). *Propuesta lúdica pedagógica para motivar y potenciar la atención y el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado de transición del Instituto Técnico Aquileo Parra de Barichara Santander* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás, Bucaramanga - Colombia]. Archivo digital. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22154/2020lauracarre%C3%B1o.pdf?sequence=8&isAllowed=y>
- Carrillo, M. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño*. Fundación Koinonia (F.K). <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/TERCER%20LINK%20RAQUEL.pdf>
- Correa Campos, E. (2005) *El abecé del currículo*.

- Del Mar Rey Cerrato (2009). *La cooperación en el aula*. Innovación y Experiencias Educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_REY_2.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Nuevo Siglo. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/PRIMER%20LINK%20RAQUEL.pdf>
- Guerrero, A. (2008). *Los materiales didácticos en el aula*. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Junco, I. (2010). *La motivación en el proceso enseñanza - aprendizaje*. Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/p5sd7327---%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/p5sd7327---%20(2).pdf)
- Luzuriaga Medina, L. (1960) *Diccionario de pedagogía*. Losada, S.A.
- Ministerio de Educación - MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Corporación Gráfica Navarrete S.A. <file:///C:/Users/LENOVO/Documents/SEGUNDO%20LINK%20RAQUEL.pdf>
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. DOWN España. <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>
- Montoya, E. y Camacho, J. (2017). *El juego cooperativo como estrategia para incentivar la motivación al logro* [Tesis de pregrado, Universidad Libre Bogotá - Colombia]. Archivo digital. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11825/MOTIVACION%20AL%20LOGRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morón, C. (2011). *La importancia de la motivación en educación infantil*. Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/p5sd7914%20motivacion.%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/p5sd7914%20motivacion.%20(2).pdf)

- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Sistema de Información Científica. <file:///F:/Libro%206.%20DEFINICI%C3%93N%20CONCEPTUAL.pdf>
- Picardo, O. (2004). *Diccionario pedagógico*. UPAEP. <https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/02/diccionario.pdf>
- Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Facultad de Educación - UNMSM. http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1984) *Metodología y diseños en la investigación científica*. INIDE.
- Ticlia, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo - Trujillo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vásquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba - Chota - 2014* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca - Cajamarca]. Archivo digital. <https://1library.co/document/yd76211y-programa-juegos-recreativos-mejorar-socializacion-estudiantes-inicial-sarabamba.html>
- Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca* [Tesis de maestría, Universidad San Pedro - Cajamarca]. Archivo digital. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACION SOBRE ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE

➤ **OBJETIVO:**

Conocer las actividades en los sectores de juego libre que realizan los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

➤ **INSTRUCCIONES:**

Vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación, en tal sentido pedimos que todos trabajen y se comporten bien para llenar adecuadamente este instrumento.

➤ **ESCALA DE MEDICIÓN:**

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
1	2	3	4	5

DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
Planificación	1. Presta atención a las indicaciones de la docente antes de realizar el juego libre en los sectores.					
	2. Practica las normas dadas a la hora del juego libre en los sectores.					
	3. Practica normas de autogobierno y cogobierno.					
Organización	4. Escoge con facilidad el sector donde jugará.					
	5. Selecciona los juguetes acordes al juego que realizará.					
	6. Juega armoniosamente con sus compañeros y compañeras.					
Ejecución	7. Comunica a sus compañeros los materiales que necesita.					
	8. Asume roles durante el juego libre en los sectores.					

	9. Solicita ayuda a la docente durante el desarrollo del juego libre.					
Orden	10. Respeta las reglas de los juegos.					
	11. Participa en los juegos sin fomentar el desorden.					
	12. Guarda en su respectivo lugar los juguetes con los que ha jugado.					
	13. Ayuda a sus compañeros a ordenar los juguetes.					
Socialización	14. Expresa cómo se sintió al jugar en los sectores.					
	15. Expresa la actividad que realizó en el sector que jugó.					
	16. Reconoce las cualidades de sus amigos.					
	17. Escucha sugerencias de sus amigos y compañeros.					
	18. Respeta las opiniones de sus compañeros.					
Representación	19. Representa lo que ha jugado a través de actividades gráfico plásticos o grafismos.					
	20. Explica lo que significa su representación sobre lo que jugó.					

ANEXO 2

FICHA DE OBSERVACION SOBRE MOTIVACIÓN

➤ **OBJETIVO:**

Conocer el nivel de motivación en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez, 2022.

➤ **INSTRUCCIONES:**

Vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación, en tal sentido pedimos que todos trabajen y se comporten bien para llenar adecuadamente este instrumento.

➤ **ESCALA DE MEDICIÓN:**

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
1	2	3	4	5

DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
Motivación intrínseca	1. Realiza sus tareas por su cuenta.					
	2. Le gusta destacar como estudiante.					
	3. Se valora tal como es.					
	4. Se siente contento/a en sus estudios.					
	5. Se esfuerza cada día más en sus estudios.					
	6. Establece sus horarios para estudiar.					
	7. Demuestra que es capaz de realizar diferentes actividades.					
	8. Decide por sí mismo lo que quiere.					
	9. Mantiene el interés en lo que realiza.					
	10. Se esfuerza por aprender para ser estimulado.					

Motivación extrínseca	11. El docente utiliza diversas estrategias en el aprendizaje de sus alumnos.					
	12. Su profesor (a) reconoce sus logros.					
	13. Su profesor (a) fomenta hábitos de trabajo en equipo.					
	14. Tiene el apoyo de sus padres para realizar sus tareas.					
	15. Tiene el apoyo de sus compañeros para mejorar su aprendizaje.					
	16. El profesor incentivo a que participen durante la clase.					
	17. Es apoyado en las dificultades que presenta durante la sesión de la clase.					
	18. Es estimulado por sus padres cuando realiza alguna actividad.					
	19. Le gusta destacar en su aula.					
	20. Realiza acciones bajo alguna condición de sus padres.					

ANEXO 3.- ALFA DE CRONBACH

Muestra	Ítem																				Ítem																			
	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	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4			
2	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	
3	4	3	5	3	4	3	5	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3	
4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	
5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	3
6	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	5	4	4	4	2	2	4	4	4	5	3	3	5	4	4	4	3	3
7	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
8	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	
9	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
10	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3
11	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	5	3	4	3	4	3	
12	3	3	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	5	3	4	5	4	
13	3	3	4	5	5	5	5	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	5	4	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	
14	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	
15	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	4	2	4	2	2	5	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	5	4	3	2	4	2

Rango	Nivel de Confiabilidad
[0.7 – 0.8[Bueno
[0.8 – 0.9[Muy bueno
[0.9 – 1.0[Excelente

CUADRO RESUMEN

VALORES OBTENIDOS DE ALFA DE CRONBACH

	ALFA DE CRONBACH	NIVEL DE CONFIABILIDAD
ENCUESTA TOTAL	0.812	MUY BUENO
Primer Instrumento	0.742	BUENO
Segundo Instrumento	0.712	BUENO

Con el objetivo de analizar y medir la confiabilidad del instrumento, teniendo una muestra de 15. El valor del Alfa de Cronbach para el instrumento es de 0.812 indicando que el instrumento es confiable, presentando una muy buena confiabilidad. Ambas variables demuestran una relación fuerte y una buena confiabilidad entre sí.

ANEXO 4.- TABLA DE BASE DE DATOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4		
3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3			
4	3	5	3	4	3	5	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	3	3	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	
4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	3		
4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	5	4	4	4	2	2	4	4	4	5	3	3	5	4	4	4	3	3		
3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	
3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	
4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3		
2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3		
3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	5	3	4	3	4	3		
3	3	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	5	3	4	3	3	5	3	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	5	3	4	5	4		
3	3	4	5	5	5	5	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	5	5	4	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3		
3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3		
3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	4	2	4	2	2	5	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	5	4	3	2	4	2			
2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3		

Se tuvo una muestra de 16 niños y niñas.

Escala:

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
1	2	3	4	5

ANEXO 5.- TABLA DE NIVELES DE LAS DIMENSIONES

V1	D1	D2	D3	D4	D5	D6	V2	D1	D2
Medio	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio
Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Bajo
Alto	Alto	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	Alto	Alto	Alto
Medio	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Medio	Bajo	Medio	Medio	Alto
Alto	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Bajo
Medio	Alto	Bajo	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	Medio	Alto
Alto	Medio	Medio	Medio	Alto	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto
Medio	Medio	Bajo	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Bajo
Alto	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio
Bajo	Medio	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Bajo	Bajo	Bajo
Medio	Bajo	Medio	Medio	Medio	Alto	Medio	Medio	Medio	Medio
Alto	Bajo	Medio	Alto	Alto	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto
Medio	Medio	Alto	Medio	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Medio	Bajo
Medio	Bajo	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio
Medio	Bajo	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Medio	Medio	Medio	Bajo
Bajo	Medio	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Bajo	Bajo	Bajo

ANEXO 6.- CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

San Marcos, 09 de noviembre del 2022

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 427 "RANCHO GRANDE"

HACE CONSTAR

QUE LAS ESTUDIANTES DEL IESP "SAN MARCOS" JULIA RAQUEL COTRINA CASTAÑEDA Y MARIA PAULA GRACIA JARA, HAN DESARROLLADO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DENOMINADO: "ACTIVIDADES EN LOS SECTORES DE JUEGO LIBRE Y LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 427 DE RANCHO GRANDE, PEDRO GÁLVEZ, 2022.

FECHA: DESDE EL 5 DE AGOSTO AL 9 DE NOVIEMBRE,

HACIENDO UN TOTAL DE 12 ACTIVIDADES.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada.

Atentamente,



INSTITUTO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL SAN MARCOS
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
LOCAL SAN MARCOS
[Firma]
Prof. Paula M. [Apellido]
DIRECTORA I.E.I. N° 427 - RANCHO GRANDE

ANEXO 7.- FICHA DE VALIDACIÓN DEL PRIMER INSTRUMENTO



PERÚ

Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" – SAN MARCOS

Creado por D.S. 0037 – 92 – ED – del 19 – 10 – 1992



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Catrina Rodríguez Julio Pedro*
- 1.2. Institución donde labora: *I.E.S.P.P. – San Marcos*
- 1.3. Título de la investigación: *Actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 7 años de I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Pablo 2022*
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de Observación sobre la motivación*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				/	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.			/		
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				/	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				/	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				/	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.			/		
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.			/		
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.			/		
PUNTAJES PARCIALES:				12	16	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.	<i>28</i>					
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{28 \times 100}{40} = 70\%$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	X		E: MUY BUENO
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: *San Marcos del 02 de Agosto del 2022*

[Firma]
Firma del experto
DNI. *26624632*

Prolongación Leoncio Prado s/n – San Marcos. Cel. 976 306 520

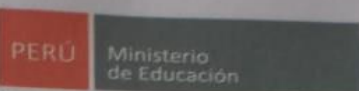


E-mail: info@iespsanmarcos.edu.pe
maedepartor@iespsanmarcos.edu.pe



Web: www.iespsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IESPSANMARCOS>

ANEXO 7.- FICHA DE VALIDACIÓN DEL SEGUNDO INSTRUMENTO



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 92 - ED - del 19 - 10 - 1992

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES:**
- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Gotina Rodríguez Julio Pedro*
 - 1.2. Institución donde labora: *I.E.S.P.P. - San Marcos*
 - 1.3. Título de la investigación: *Actividades en los sectores de juego libre y la motivación en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 427 de Rancho Grande, Pedro Gálvez 2021*
 - 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de Observación sobre actividades en los sectores de juego libre*
- II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			✓		
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				✓	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.			/		
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				✓	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			/		
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				✓	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				/	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.			/		
PUNTAJES PARCIALES:				12	16	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.	28					
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PJE.OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{28 \cdot 100}{40} = 70\%$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	/	E: MUY BUENO	
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)		[84 100]	
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: *San Marcos 02 de Agosto del 2022*

[Firma]
Firma del experto
DNI. *26.6.24.6.82*

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos Cel. 976 306 520



E-mail: info@eespsanmarcos.edu.pe
mesadepartes@eespsanmarcos.edu.pe



Web: www.eespsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/EEPSANMARCOS>

ANEXO 9.- RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DEL PROYECTO



PERÚ

Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS

Creado por D.S. 0017 - 82 - ED - del 10 - 10 - 1992



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 08 de julio del 2022

Visto el Informe N° 10-2022 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM"-JUA en el que el Jefe de Unidad Académica hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación de las estudiantes del VIII Ciclo Académico de la especialidad de Educación Inicial y de Computación e Informática;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d) y el Art. 6, literal a) de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que con Resolución Directoral N°89-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESPP-"SAN MARCOS" se aprobaron los Títulos de los Proyectos de Investigación;

Que en el presente año han ocurrido factores como Cambio de asesorías, Cambio de Institución Educativa para realización de la Investigación, Reajuste en ciertas variables de Investigación y Restructuración de un Grupo de Investigación.

Estando a lo informado por el Jefe de Unidad Académica lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

- 1° DEJAR SIN EFECTO la Resolución Directoral N°089-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.
- 2° APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.
- 3° NOTIFICAR a los docentes y estudiantes que forman parte del anexo como asesores e investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO SAN MARCOS

[Firma]
Mg. Donato M. Romero Cerdán
DIRECTOR GENERAL (R)
C.N. 102/201859