

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



**Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños  
de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Educación Inicial**

**Autora**

**Escudero Castillo, Ela Rosvit**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-7030-1920)**

**Berrospi Espinoza, Hernán**

**Chimbote- Perú**

**2019**

## ÍNDICE

PALABRA CLAVE.....	iii
TÍTULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRAC.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA .....	25
RESULTADOS.....	28
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	31
CONCLUSIONES.....	33
RECOMENDACIONES.....	34
AGRADECIMIENTO.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
ANEXOS.....	39

## PALABRA CLAVE

<b>Tema</b>	Juego libre en sectores-Habilidades comunicativas
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

## KEYWORD

<b>Topic</b>	Free play in sectors-Communication skills
<b>Specialty</b>	Initial education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	5. Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	5.3. Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TÍTULO**

**Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019**

## **TITLE**

**Free play in sectors and communication skills in children of the Educational Institution N ° 80737-Chongos; 2019**

## **RESUMEN**

La investigación tuvo como propósito principal establecer relación entre el Juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019. El tipo de estudio fue básico con diseño no experimental, transversal de corte relacional y se trabajó con una población y muestra de 15 niños entre hombres y mujeres a quienes se les administró dos instrumentos uno con respecto al juego libre de sectores y otro sobre habilidades comunicativas. Para el análisis e interpretación de los resultados se recurrió a la estadística descriptiva e inferencial que con apoyo del software estadístico SPSS versión 22 se procesó la información obtenida. Los resultados encontrados es que existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos”; al hallar una significancia bilateral de  $0,000 < 0,05$ , después de haber aplicada la técnica no paramétrica de la Rho de Spearman. Además, se percibe un coeficiente de correlación de  $0,806^{**}$  el cual significa correlación positiva entre sus dos variables.

## ABSTRAC

The main purpose of the research was to establish a relationship between Free Play in sectors and communication skills in children from Educational Institution N ° 80737-Chongos; 2019. The type of study was basic with a non-experimental, cross-sectional relational design and it worked with a population and sample of 15 children between men and women who were administered two instruments, one regarding free play of sectors and the other on communicative skills. For the analysis and interpretation of the results, descriptive and inferential statistics were used, with the support of the statistical software SPSS version 22, the information obtained was processed. The results found are that there is a significant relationship between free play in sectors and communication skills in children from Educational Institution N ° 80737-Chongos ”; when finding a bilateral significance of  $0.000 < 0.05$ , after having applied the non-parametric technique of Spearman's Rho. In addition, a correlation coefficient of  $0.806^{**}$  is perceived, which means positive correlation between its two variables.

## INTRODUCCIÓN

En el nivel inicial existen dos aspectos de interés que se relacionan al desarrollo del aprendizaje y las estrategias de cómo alcanzarlos para el logro eficiente de la formación del niño

Uno de estos aspectos tenemos al juego como una actividad innata de todo niño e incluso es reconocido como uno de los derechos fundamentales en esta etapa, porque gracias al juego el niño es capaz de socializar con sus pares y demás personas de su medio; principalmente en la etapa de la educación inicial se ha convertido en insumo fundamental para el aprendizaje. Esto también es señalado por la UNICEF (1989) en el Art. 31° de la Convención de Derechos del niño, donde señala que las actividades lúdicas deben ser ejecutadas donde pasa el mayor tiempo, como es su casa y la escuela y por tanto es aquí donde se deben implementar propuestas educativas.

El Ministerio de Educación, desde el año 2009 ya viene incluyendo dentro del Plan de Estudio de la Educación básica y es así en el nivel inicial lo está denominando momentos pedagógicos o espacios que son utilizados como sectores en el aula elaborados con la participación del mismo niño.

Otro de los aspectos, es el uso de la expresión oral que desde el año 2013 el Ministerio ya viene investigando referente al tema en el que encontró que un 45.1% de niños presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas (Ministerio de Educación, 2015).

Asimismo, en la institución Educativa se viene observando que la problemática respecto al juego libre de sectores y el desarrollo de las habilidades comunicativas no se están desarrollando en su plenitud. Por tanto, en el presente estudio se trata de ver si existe relación entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas.

Respecto a los Antecedentes y fundamentación científica, se ha encontrado los siguientes:

Entre los estudios encontrados tenemos a: (Otero, 2015); en el estudio de tipo cuantitativo con diseño correlacional trabajada en una población de 75 estudiantes

del cual recogió información mediante una ficha de observación elaborada por la misma autora y que empleando el coeficiente de Kuder Richardson 20 validó su instrumento; tuvo por propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicas. Llegando a concluir: Se determinó que los niños y niñas alcanzaron un nivel favorable en el juego libre en los sectores, que es el 99 %; asimismo el mismo porcentaje de infantes de 5 años alcanzaron un nivel favorable en las habilidades comunicativas orales. Se determinó que existe una relación significativa, con un valor de  $p < 0,05$  de la variable del juego libre en los sectores con las dimensiones de las habilidades comunicativas de hablar, escuchar y orales de los infantes de 5 años. Asimismo, se identificó en el momento de la planificación que el 28% de los infantes presentaron un nivel desfavorable en otros aspectos complementarios; por lo que se determina que los juegos son actividades rutinarias y esquematizadas (p. 72).

Según (Guevara, 2019), en la pesquisa desarrollada basada en el tipo de investigación descriptiva correlacional no experimental realizada con 60 niños de 5 años en la Institución Educativa “Juan Pablo II”-Callao a quienes suministró como instrumento una lista de cotejo tuvo por finalidad determinar relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral de cuyos resultados se llegó a la conclusión: Se determinó que hay una relación significativa entre las dos variables de estudio aplicados en los infantes de 5 años, se observó que mediante los juegos libres en los sectores los infantes se relacionan con los demás, donde hay intercambio de comunicación y de esta manera logran mejorar su expresión y construcción de significados. Asimismo, entre la dimensión de discriminación auditiva con la variable independiente hay una relación significativa, ya que se observó que los infantes de 5 años tienen la capacidad de distinguir sonidos de palabras de similar pronunciación, encontrándose una alta correlación. En cuanto a la variable de los juegos libres en los sectores con la dimensión de aspecto fonológico se determinó que existe una relación significativa, donde se constató que los infantes de 5 años tienen la capacidad de discernir sonidos y pronunciar adecuadamente sílabas de palabras que se les indica, considerando de esta manera que hay una correlación alta moderada. Se estableció que en la dimensión de aspectos sintácticos y la variable de

juego libre en los sectores hay una relación significativa, se determinó que hay una correlación positiva moderada, ya que los infantes mencionan palabras que les ayudan a crear y formar palabras y oraciones, ayudándoles de esta manera que haga uso del lenguaje oral. En cuanto, a la dimensión semántica y la variable independiente se determinó que existe una relación significativa, se observó que los infantes reconocen objetos por sus significados y su uso, como también la comprensión oral de textos; de esta manera se establece que hay una correlación positiva alta (p. 62).

Asimismo, en Huacho se encontró la investigación llevada a cabo por (Jesus, 2019); que empleó como metodología una investigación básica de nivel descriptivo con diseño no experimental correlacional transaccional en una población de 65 niños entre las edades de 3 a 5 años a quienes se les aplicó una ficha de observación para lograr su objetivos de relacionar la hora del juego libre en sectores con las habilidades comunicativas orales, con lo que llegó a concluir: Se determinó que existe una relación significativa entre las dos variables, estableciendo que hay una correlación positiva, en un valor de 0,871, enfocados en los niños y niñas de la institución educativa parroquial San José. Se estableció que hay una relación entre la dimensión sobre el aspecto de hablar con la variable sobre hora del juego libre, se observó una buena asociación, estableciendo una correlación de Spearman con un valor de 0.880. Asimismo, hay una relación buena de asociación entre la dimensión sobre el aspecto de escuchar de las habilidades comunicativas de los infantes con la hora del juego libre, existiendo de esta manera una correlación de un valor 0,771 (p.54).

Los estudios desarrollados por (Robles, 2017), con niños 147 niños de 5 años de la Red 19 perteneciente a la UGEL 02 ubicada en los Olivos, tuvo por objetivo central de asociar la participación del niño en el juego libre de los sectores con las habilidades sociales a través de la investigación de tipo descriptiva, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental y que recolectó información mediante una ficha de observación y lista de cotejo; del cual concluye: Se estableció que hay una asociación entre las habilidades sociales y el juego libre en los sectores,

demostrándose un valor significativo de 0,774, por lo que se acepta la hipótesis nula. Por lo tanto, se determinó que los infantes de la institución educativa de la Red 19 – UGEL 02, practican el juego motor en un 23.8%, los que realizan el juego social abarcan el 32 %, el 23.1% realizan el juego cognitivo y 21.1% practican el juego simbólico (p. 81).

En la investigación de (Arones, 2017); tuvo por meta analizar la influencia ejercida por el juego libre en sectores ante el desarrollo de habilidades comunicativas en 15 niños de 5 años, al cual aplicó un diseño pre experimental de un solo grupo y recogió información mediante una lista de cotejo que empleando el software estadístico SPSS V22 halló sus resultados para llegar a concluir: Se determinó que los juegos libres en los sectores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los infantes, en la medida que el valor  $W_{+} = -7.548$ , mientras que al ser el  $p\_valor = 0,00$ , que es menor a  $\alpha = 0,05$ , de los cuales se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, que tiene intervalo de 95% y un nivel de significancia de 5%. En cuanto a la dimensión sobre el desarrollo de la expresión y comprensión oral en los infantes, el juego libre en los sectores influyó significativamente, en la medida que el valor de  $W_{+} = -7.204$ , mientras que al ser el  $p\_valor = 0,00$ , que es menor a  $\alpha = 0,05$  se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, con un intervalo de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. Asimismo, se determinó que hay una influencia significativa de los juegos en los sectores en cuanto al desarrollo de la comprensión de textos en los infantes de 5 años, en la medida que el valor de  $W_{+} = -7.554$ , mientras que al ser el  $p\_valor = 0,00$  que es menor a  $\alpha = 0,05$ , se ha tomado la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, con un intervalo de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. En cuanto al desarrollo de la producción de textos en los infantes ha influido significativamente el juego libre en los sectores, en la medida que el valor de  $W_{+} = -7.849$ , mientras que al ser el  $p\_valor = 0,00$  que es menor a  $\alpha = 0,05$ , se ha tomado la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, con un intervalo de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5% (p. 60).

A nivel local, en Nuevo Chimbote se encontró la investigación desarrollada por (Cañari, 2018) en la Universidad San Pedro, cuya investigación estaba orientada a determinar la relación entre el juego libre en sectores y la creatividad en una población de 30 niños, de los cuales se basó en la investigación de carácter descriptivo correlacional; concluye: Se determinó que la mayoría de los infantes de la institución educativa particular El Nazareno realizan el juego libre en los sectores de forma incorrecta en el aula. En el caso del juego libre en sectores del hogar, los infantes lo ejecutan de manera regular. Asimismo, se estableció que la gran mayoría de los infantes ejecutan de manera deficiente el juego libre en el sector de la construcción. En el juego libre del sector de dramatización y del sector de biblioteca, los infantes de dicha institución educativa lo realizan de manera deficiente. Por lo tanto, se concluye que los infantes de 4 años de dicha institución educativa en su mayoría realizan el juego libre en los sectores de manera incorrecta; excepto en el sector de los juegos tranquilos, la mayoría de los infantes lo realizan de forma correcta y eficiente (p.52).

Con respecto a la fundamentación científica, hemos decidido dividirla en dos campos, esto con la finalidad de permitirnos poder evaluarlas con mayor detalle. Es por ello que por un lado tenemos, “el método lúdico en sectores”; seguida por” la habilidad de comunicación del infante”.

Según (Calero, 1998) alude que; “El método lúdico en sectores ” es vital para el desarrollo de capacidades del infante, ya que, los que están expuesto ante este método logran interiorizar con mayor profundidad el exterior. Debido a que les sirve como mecanismo creativo, ya que, el niño es capaz de poder, estructurar, inventar, planificar, crear y sobre todo dar paso a la imaginación sin limitaciones. Consiguiendo así lograr construir sus propias ideas sobre lo que le rodea en base de la experimentación y vivencias.

Sin embargo, cabe mencionar que los resultados dependerán de la cantidad de tiempo que el infante este expuesto ante este método, así como también la calidad de experiencias en el ámbito cognitivo y fisiológico para el niño. No obstante, si se logra ejecutar eficazmente es más que posible que el niño desarrolle una gran imaginación, permitiendo la capacidad de solucionar con mayor facilidad problemas

a diferencia de los niños que no logran dominar este campo. De misma forma, el autor menciona que; A un infante le resulta fácil empezar cualquier actividad lúdica, ya que, este nace en base de lo espontáneo, por ende, la única preocupación es que los adultos no interfieran en la forma de su juego, ya que la mayoría de los padres intervienen en las actividades del niño, con el pretexto del “¡Juega así, es mejor!” o “¡No juegues de esa forma, porque te ensucias!” Es importante aclarar que es posible que los padres no lo hagan con mala intención, sino por falta de información, Sin embargo, esto lo único en lograr será que el infante se vea limitado en la creación de su propia actividad.

El proceso de juego pasa por tres etapas. La primera etapa como ya lo mencionamos nace de lo espontáneo; En la segunda etapa crea, en esta etapa el infante imagina el cómo quiere que su juego sea, luego de tenerlo dentro de un pequeño mapa mental el niño da paso a la tercera etapa la cual consiste en dar vida lo creado, toma en cuenta los siguientes factores: momento que empezará, finalizará, el cómo y con qué podrá jugar, de misma forma hace su ambiente alrededor de lo que busca. Es por ello que gracias a ese momento creativo el niño puede permitirse conocer, asimilar e interiorizar con su entorno y su propio ser, llegando e incluso repetir roles y actitudes que retiene de los adultos, eso sin duda le ayuda como entrenamiento para su futuro, ya que hay una posibilidad de que cuando él sea mayor hará lo enseñado y retenido por sus juegos creativos sin limitación alguna.

Entre las teorías del juego, que fundamenta el presente estudio son:

Antes del siglo XX “el método lúdico “no era considerado como motivo de estudio, causando la limitación conceptual en este el cual era que; solo servía como medio de entreteniendo para los niños en sus ratos libres y ya, Sin embargo, afortunadamente en los inicios del siglo XX, todo esto cambio, debido que fue puesto en marcha una amplia investigación sobre este. Con forma se aumentaba las ansias de querer saber más sobre “el método lúdico” aparecían influyentes reflexiones teóricas de grandes pensadores, entre ellos: Piaget con su teoría cognitiva y Vygotsky, Gross y Bruner con la teoría sociocultural, cabe mencionar que si por sí parecen teorías diferentes, pero llegan a la misma conclusión es cuál es que, el

método lúdico permite conocer el progreso considerable en diferentes aspectos de la vida en los preescolares y escolares los cuales son: una mejor vinculación afectiva con los demás, logra obtener las habilidades comunicativas más desarrolladas, Su destreza en tomar decisiones son más rápidas, y sobre todo el desarrollo en el pensamiento creativo. Es por ello que concluyen que lo lúdico es vital para lograr un crecimiento saludable en la vida de los niños ya sea psíquica o física, puesto que desempeña un progreso para las condiciones de vida para los que lo ponen en práctica.

A lo largo de muchas investigaciones se han buscado el saber el qué tan tanto ayuda la imitación en la vida de los infantes, es por ello que según (Garvey, 1985), el reconocido influyente filósofo Karl Gross pensaba que la acción de imitación en los infantes, son pilares muy importantes en cuanto a la preparación e influencia que recibe el niño para su madurez futura, es decir, si el niño logra captar patrones de comportamientos en los adultos que le rodea logrando que él llega a repetirlos, hasta que estos sean partes de su propio comportamiento. Según Gross estos juegos en donde tenga que protagonizar un personaje exterior es donde realmente él pone en práctica su la imitación el cual afirma el autor que lo beneficiará en su capacidad de defenderse con éxito en su día a día.

No obstante, para, Calero (1998) manifiesta que para Gross: Los juegos donde intervengan dramatizaciones o cambios de roles, son el medio óptimo para la preparación de un infante, debido a que estos los desarrolla para enfrentar la vida. Así mismo, piensa que: “el método lúdico es un intermediario utilizado con el objetivo de progresar capacidades ingénitas para así poder llevarlas a cabo en su modo de vida”

En relación con Piaget elaboro dos de las de las más significativas teorías en la investigación del método lúdico, ya que según precisa, el juego es uno de los agentes más significativos en la ayuda del desarrollo de la capacidad cognitiva total en un individuo, ya que foco iniciativo a progresar es la manipulación y exploración en base de experiencias propias. Es por ello que, en su primera teórica, Piaget asocio

el desarrollo de la capacidad de opinión de los infantes con el método lúdico, ya que gracias a esto el infante pueden asimilar y cuestionar como, por ejemplo, qué piensa sobre la sociedad o las leyes habituales.

En la segunda teoría, Piaget atribuye que el método lúdico es igual a un procedimiento de adaptación en donde los infantes pueden poner en práctica su dinamismo, ya sea, indagando, asimilando con los objetos que le rodea, ya que él considera que, todas criaturas son congénitas en la habilidad de poder crear estructuras mentales sobre lo que lo rodea, puesto que, de acuerdo a eso el ser humano es capaz de apartarse fácilmente, en el caso de los niños no es muy distinto, ya que ellos se involucran con su alrededor para así poder acordarse en el lugar.

Piaget asegura en que:

El infante logra asimilar y distinguir lo que lo rodea, debido a que él llega adquirir información, gracias a que va percibiendo por medio de su exploración, a sus vivencias y observación el espacio que lo rodea. Luego de ello expandirá sus horizontes logrando conseguir descubrir por el mismo el mundo que lo espera. Es por ello que cuando un niño accede entrar a un colegio de nivel inicial es más que fundamental que el niño pueda sentir las cosas, él lo hará gracias a su tacto como, por ejemplo, diferenciando texturas y temperaturas; de igual forma con su gusto, intentará saborear si es posible las cosas e incluso se concentrará en diferenciar los colores de cada objeto. Las maestras de inicial deben asegurarse que el niño pueda percibir cada cosa del lugar, con la razón de que se le pueda facilitar el procedimiento de asociación, asimilación y acomodación, alcanzando e incluso sus conocimientos comunicativos se perfeccionaran (Miretti, 2003, pág. 85).

Por otro lado, Vigostky (1933) estimó que los procesos superiores dentro del ámbito psíquico se clasifican por dos planos el superior e inferior. El primer plano es iniciado cuando un individuo es capaz de socializar y pensar, estos son compuestas por las acciones que hacen que el hombre sea diferente a otros seres vivos que nos rodean estos se pueden adquirir o ser desarrolladas conforme a la maduración psicológica y socialización del sujeto. Sin embargo, el segundo plano

inferior suele ser compuesta por las funciones con las que solemos nacer, las que suelen ser determinadas genéticamente, en conclusión, están limitadas en las actitudes que podemos hacer, lo que hacen pertenecer dentro de una interiorización individual.

Vigostky en su teoría constructivista identifica que, el resultado del desarrollo humano es gracias a la construcción auténtica de la socialización, es decir, para el hombre logre el plano superior en la psicología es fundamental la interacción con su propia especie. Es por ello que Vigostky decidió analizar el desarrollo evolutivo del método lúdico en los infantes, los clasifico por dos grupos. El primer grupo estaba compuesto por niños de 2 -3 años, donde pudo observar que en esta etapa los niños juegan según la significación de su ambiente social con los objetos que más rápido les otorguen. Sin embargo, en el segundo grupo decidió agruparlos por la edad de 3–6 años donde según su resultado puedo percibir que el modo de juego era sociodramático, es decir, los niños intercambiaban roles, con la finalidad de imitación, esto según Vigostky les favorece, ya que, les concede el poder indagar el modo de experiencias que proveen de su círculo más cerca, por ejemplo, su familia. Este tipo de método lúdico se elabora a partir de otro juego el cual es el “simbólico “en el cual es niño logra desarrollar su capacidad de desunir el objeto de su significado, cabe mencionar que suelen ser ejecutado de forma individual.

Desde la otra perspectiva, conforme a (De Borja & Solé, 2005): El juego es una actividad que se debe elegir libremente sin necesidad de restricciones ni limitaciones, ya que su finalidad al cabo es conseguir brindar complacer y recreación en las personas que lo realizan (p.15).

De acuerdo a lo leído consideramos que, el método lúdico es un factor esencial en el desarrollo de un infante. Se no es muy impactante saber que antes del siglo XX no consideraron investigarlo más a fondo, Sin embargo, felizmente se realizaron posteriormente las indagaciones correspondientes, ya que gracias a ello se puedo descubrir el valor tanto lúdico como su gran valor educativo que posee, ya que,

sirve como herramienta de experimentación para los niños, logrando beneficiarlos en su mejora de asimilación de su entorno que lo rodea, a su vez consiguiendo desarrollar destrezas tanto gruesas como finas e incluso habilidades comunicativas y sociales. Pero sin duda la mejor recompensa les ayuda a canalizar y liberar las tensiones manteniendo un equilibrio general en el infante. En conclusión, es necesario difundir esta información tanto a docentes como padres de familia, ya que, muchas veces por desconocimiento suelen limitar el espacio creativo del niño interrumpiendo así un buen desarrollo integral.

Como se mencionaba antes existía una gran limitación conceptual sobre el “juego” debido a falta de investigaciones sobre esta, logrando causar que varias personas le consideren como una pérdida de tiempo e innecesaria, Sin embargo, en la actualidad “el juego es considerado como un agente esencial para el desarrollo en los infantes, ya que, permite que mejore rigurosamente el cerebro del infante.” A través del método lúdico logran potenciar sus capacidades de forma natural y amena, a sí mismo ayuda a estimular la imaginación de los infantes. (Minedu, 2009),

El método lúdico sin intervenciones. (Minedu, 2016), alude que es un comportamiento espontáneo que puede llegar a producir alegría en los infantes; siempre que se tenga en cuenta de que esta actividad no debería ser ni ordenada o impuesta por personas exteriores al juego. Ya que si se llegan a intervenir los infantes no podrán interiorizar el ambiente externo, a diferencia del infante que no es interrumpido, puesto que, este si logrará interiorizar e incluso conseguirá consensuar habilidades comunicativas tanto verbal o no; Causando que el infante aprenda socializar y dialogar con su entorno social. Es por ello la importancia del juego lúdico en base de la construcción de reglas establecidos por ellos mismos, intercambio de roles, etc. Ya que ayudan al infante en el autoconocimiento y de ese modo son capaces de afirmar la identidad que quieren forjar (p.29).

Consideramos que el método lúdico en sectores se tiene que jugar libremente, si presionar al infante, ya que, si, quizás se pretenda que el niño ya establezca de

manera rápida su juego o que siga patrones, sin embargo, debemos ser conscientes de su ritmo de juego y acción. Es por eso que recalcamos más todavía la labor de una maestra de nivel inicial sea paciente y que asegure una disposición oportuna en el interior y exterior del salón, Puesto de que esa forma permitirá que el niño experimente y potencialice sus habilidades motoras.

Según (Zaragoza, 2013), la actividad del juego coopera a diversos sectores, como por ejemplo, la mejora en la organización visomotora y motora; el desarrollo socio afectivo, puesto que el niño empieza a expresar sus sentimientos, potencializa el estímulo de la socialización. También contribuye en el progreso de su capacidad de poder progresar en su habla causando que aumente su léxico.

Es sustancial modificar el entorno de los niños y niñas y convertirlo en un medio lúdico donde se pueda aprovechar cada recurso disponible en el aula, esto con propósito de que los niños y niñas sean incentivados al estudio, investigación, exploración y el descubrimiento de nuevas cosas. Que trate adquirir cada día un mayor conocimiento.

Además, el niño necesita un área donde no tenga restricciones, con el fin de que se pueda desenvolver de manera libre. Debe ser un lugar donde exista una alta iluminación y ventilación. Los niños deben sentir como si relámete estuvieran en su hogar, donde se sientan cómodos. De misma forma se recalca que el lugar debe estar renovando nuevos objetos que puedan manipular los niños, recordemos que los niños son muy observadores y guardan un sentido de exploración muy activa, ellos querrán nuevos objetos que le permitan guardar más información y con esa forma tener potencializada la capacidad de la imaginación y creación, consiguiendo perfeccionar destrezas tanto cognitivas, motoras o perceptuales.

Conforme (Minedu, 2009) reitera que las peculiaridades que debería tener los centros pedagógicos en el ciclo del nivel inicial deberían ser : agradable y cómodo, que sea ecológicos y que sean adaptables a las culturas, ya que, la finalidad es el infante se logre sentir como en casa.

Así mismo, para facilitar y mejorar las cosas serían que: exista sectores que sean distribuidos por diferentes lugares, esto con la finalidad de que el niño sea capaz de decidir con mayor simplicidad la actividad que quiere realizar y sobre todo conseguirá percibir y formar su criterio sobre el espacio que le rodea. Es por ello que hay alternativas que se podrían tener en consideración del cómo distribuir estos sectores el cual podría ser de la siguiente manera: tener una sala de lectura, música, indagación, construcción, arte, dramatización y un lado de juegos más pacíficos. Gracias a esto el infante diseñará el con quién, con qué, cómo y donde jugará con los materiales implementados de acuerdo a la necesidad del niño y sobre todo edad del niño ya que, la maestra a cargo debería de supervisar con cautela los materiales que son específicamente para los niños de 3 -2 años, puesto que estos objetos no deberían a lo mejor ser pequeños, ya que, pueden ser causantes de problemas como, por ejemplo, que el niño se atore o etc.

Por otro lado, como ya se mencionaba el lugar deber seguro y cómodo, esto con el objetivo de que los niños jueguen de manera armoniosa ya sea, colectivamente o individual. En importante recalcar que la mesta supervise más no intervenga en la actividad salvo que los niños le ofrezcan ser parte del juego.

Según (Volodarski, 2006) Federico Froebel fue uno los primeros responsables en colocar el método lúdico como agente predominante dentro de la educación dirigido para infantes. Froebel asimilaba que un niño no podría obtener conocimiento solo escuchando o mirando, sino que para que logre aprender era más que necesario que el niño manipule, explore y asimile por el mismo las cosas. Es por ello que se decidió en crear juegos lúdicos que puedan realizar niños y niñas, es por ello que busco involucrar también a las madres, con el objetivo que ellas guíen a sus hijos en cómo se debería realizar el juego. Friable diseño la forma del juego de acuerdo a lo que quería enseñar. Es por ello la importancia que las maestras tengan que anticipar su planificación en base a sus intereses pedagógicos.

De igual forma (De Borja & Solé, 2005) considera que, el método lúdico es uno de los recursos con mayor importancia en la ayuda del desarrollo de los infantes

en el t3pico de la educaci3n, as3 como tambi3n es una necesidad recreativa para el infante (p. 32). Lo que quiere decir es que, el juego no solo es utilizado como modo de recreaci3n en los tiempos libres de los ni1os, sino que este tambi3n es implementado en las aulas como m3todo pedag3gico con el objetivo de potencializar las habilidades de infantes.

(Garvey, 1985) Afirma que, “el ni1o al inicio empieza siendo un ser solitario en el campo de juego, Sin embargo, con forme se va adecuando al lugar el busca progresivamente la forma en como acoplarse al trabajo colectivo” (p. 23). Es por ello la relevancia del juego libre en sectores sin intervenciones, puesto que le permite autoconocerse y forjar su identidad, ayud3ndole a poder mejorar sus habilidades comunicativas, No obstante, no olvidar que no solo es el trabajo del ni1o sino necesita la cooperaci3n de los padres, que se comprometan, porque ellos son los que acompa1an a su hijo y son referencias principales para las acciones que el ni1o acople para su futuro.

Seg3n (Minedu, 2009), propone que el juego libre en sectores deber3a ser un considerado como una actividad pedag3gica en las I.E. y deber3a llevarse a cabo todos los d3as por lo menos con la duraci3n de una hora, esto con el objetivo de impulsar la interrelaci3n entre los infantes.

El m3todo l3dico en sectores sin intervenciones plantea una ense1anza din3mica y funcional. En el que los escolares consigan interpretar sus vivencias y experiencias, con la finalidad de que exteriorice y capte comprender las distintas fases de su vida frecuentes ya sean irritantes o afables.

Entre las peculiaridades de los juegos libres por sectores o el m3todo l3dico sin intervenciones. Seg3n (Leyva, 2011) cita que las peculiaridades son:

El juego es libre de intervenciones: Es una actividad que surge de forma natural en el infante, sin la necesidad de ser obligada y condicionada por factores externos. Este tipo de m3todo l3dico trae consigo muchos beneficios como el desarrollo de capacidades comunicativas y creativas, Sin embargo, el mejor logro

que puede conseguir es que ayuda a dejar de lado tensiones y emociones que no son favorables para el infante. Además, su compensación en el organismo es que el juego ocasiona alegrías y placer en los infantes. De esa forma da paso a la segunda característica del juego.

La segunda peculiaridad del juego es que produce placer en los infantes: este carácter gratificador ha sido objeto de investigación por distintos autores que, con algunos puntos opuestos, señalan que la complacencia de las pretensiones inmediatas que brinda el juego logran desbordar la capacidad y emoción del infante, mediante las acciones realizadas.

Así mismo el juego puede lograr distinguirse de las conductas serias con los que se relaciona: Este tipo de comportamiento durante el juego se distingue debido a que cuando falta de una determinada pieza que evidenciará la conducta seria. Pero también se tiene que especificar que hay otros casos las disimilitudes surgen por la presencia de factores que son representativos del juego.

En los métodos lúdicos no prevalece el fin, sino el medio: Por ejemplo, si alguien quiere poner en práctica este método lúdico con el objetivo de querer mejorar las habilidades tanto cognitivas y físicas, es importante tener en cuenta la forma en cómo se debe lograr, el resultado dependerá mucho de los medios que se consideraron. Conforme el juego intervenga el uso de parte cognitivas, asimilación y adaptación seria es muy posible conseguir resultados. El mundo exterior se convierte como nuestra herramienta fundamental para que el niño logre progresar en su destreza y así como también logre percibir su mundo exterior. Ya que los comportamientos serán mecanismos para conseguir las respuestas externas. Debido a que, este empieza a diferenciarse cuando se quiere mantener una meta y las acciones que lo conforman.

Recordemos que el juego es una actividad intrínsecamente influenciada por la búsqueda de un momento de diversión y placer, es por ello que: La actitud ante la realidad y el propio comportamiento es propia del individuo que lo realiza: Es decir el juego es una actividad de factibilidad en la que consigue que el infante trascienda totalmente en su propia actividad. Ya que, uno podría observar el juego de un niño,

es posible que logremos interpretar su forma de juego desde un plano exterior. Sin embargo, la índole lúdica viene determinado desde el sujeto que realiza su juego y no desde el observador que lo examina.

Implementación del juego libre en los sectores y sin intervenciones no es un método que se haga a la ligera, sino que tienen la necesidad del compromiso del docente para la anticipación de la planificación cuidadosa, esto con el objetivo de que exista un ambiente de alegría y orden. Por lo cual según menciona (Minedu, 2009) ha dispuesto que las instituciones educativas tengan la obligación de realizar por lo menos 60 minutos diarios de puras actividades lúdicas. Esta hora tendrá que ser respetada y valorada, ya que no tendrán la aprobación de reemplazar esta hora con otra actividad. Así mismo, subraya que cada estudiante deberá contar con su propio espacio donde él pueda llevar a cabo el diseño de su juego autónomo. Si en caso fuese que el salón sea muy pequeño deberán buscar soluciones inmediatas, como, por ejemplo, la implementación de cajas que contengan los materiales a utilizar.

Según (De Borja & Solé, 2005) describe que “el método lúdico recorre todos las fases evolutivas y que en cada uno de ellos la persona se entretiene y se ejercita con actividad lúdica o en caso con juguetes. Permitiendo así que sea agente cooperativo para el desarrollo del ser humano” (p. 36). Cabe señalar que, las distribuciones de los implementos a utilizar dependerán de cada sector, la cantidad tiene que ser necesaria para que los niños puedan representar juegos simbólicos que les posibilite en plasmar su creatividad e imaginación.

Entre las ideas más destacables (De Borja & Solé, 2005) fue que , sustentó que “ El niño tiene la habilidad de convertir cualquier cosa en juguete , ya sea , una caja, una taza o un zapato pueden ser partícipes del juego “(p. 37). No obstante, (Garvey, 1985) afirma que “ El juego puede adquirir una gran variedad de formas. Por ello un modo de examinar sus aspectos es considerando qué recurso es sustancial” (p.21). A lo que se refiere Garvey es que el docente a cargo debe elegir cuidadosamente los juguetes que manipularan los infantes, esto con objetivo de prevenir intoxicaciones, cortes e incluso a que el infante en su búsqueda de

exploración cometa la acción de llevar el objeto a la boca, si el objeto es muy pequeño puede causar una asfixia. Otro aspecto importante es la limpieza de los materiales o sea deben mantenerse sin suciedad, evitar telarañas, sin hongos, con barro, pegajosos, etc. La accesibilidad es otro de esos aspectos: consiste en que los materiales deben estar a la altura de los estudiantes de tal manera que ellos puedan emplearlos en el momento que lo requieran y por último que se encuentren muy bien organizados en nuestra aula; lo cual dichos materiales educativos servirán para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y puedan desenvolverse libremente y en diferentes situaciones. Teniendo en cuenta todas estas condiciones y recomendaciones podemos organizar de forma efectiva los espacios o sectores de tal forma que se desarrolle en forma exitosa la hora del juego libre en los sectores: si tenemos estantes pequeños o mesitas podemos colocar los juguetes de manera ordenada pero sobre todo al alcance de los niños para que sus juegos sean autónomos o como antes mencionamos podrían ser organizados en cajas temáticas bien rotuladas donde el niño pueda saber que hay juguetes hay dentro de ellas.

Aportes del juego en el aprendizaje. El juego simbólico es importante en la etapa infantil del niño porque le permite representar su realidad con juguetes y objetos que se encuentran cerca de él y está asociada con el desarrollo del pensamiento y el lenguaje del niño. Cuando un niño juega simbólicamente se relaciona con otras personas, transforma los objetos adecuándolos a su realidad o a lo que está en su mente. Al utilizar los objetos o materiales concretos el niño está desarrollando su coordinación motora fina a través de los encajes, prensados, enlazados y así mismo desarrollando las nociones y manejo del espacio.

Según Minedu (2009). Cuando el niño juega simbólicamente usa predominante el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

En el área de comunicación se ha constatado que los niños que reemplazan los objetos para simular situaciones usan el lenguaje de una manera más desarrollada, puesto que es una forma de comprender el mundo. Además, se ha comprobado que si un niño utiliza el juego simbólico podrá mostrar habilidades en la lectura y escritura, comprenderá lo que lee, puesto que este proceso es muy similar al proceso de abstracción que usa el niño cuando simula acciones durante su juego. Por lo tanto, los niños que juegan más adquirirán una mejor comprensión lectora porque al momento de jugar desarrollan la habilidad de representar roles y atribuir sentimiento a los muñecos, así como cuando un niño lee un cuento desarrolla un nivel más abstracto porque el niño debe identificar las emociones de los personajes a partir del proceso de atribución que parte de él mismo.

Las dimensiones del juego libre de sectores:

**Planificación:** “Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del diálogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar”. (Otero, 2015, pág. 36).

Según (Minedu, 2015). Planificar es el acto de anticipar, organizar y decidir caminos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, teniendo en cuenta sus aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y capacidades por lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y enfoques en cada caso (p.7).

**Organización:** “Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto MINEDU (2009)” citado en (Otero, 2015, pág. 36).

Según (Gairín, 1996), la organización se define como “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento” (p. 79). La organización se refiere a un grupo de personas que se socializan e interactúan en forma coordinada mediante normas que han sido establecidas para cumplir su misión o propósitos trazados. Es importante reconocer que la organización tiene una razón de ser, es decir, solo se da cuando existen personas que realicen el proceso de comunicación y que estén dispuestas a relacionarse entre sí y coordinadamente.

Según (Hoyle, 1986), la teoría de la organización comprende "un conjunto de perspectivas diferentes a través de las cuales obtenemos una mejor comprensión de la naturaleza de la organización como una unidad social y de la realidad de la vida en las organizaciones” (p.24). Las organizaciones educativas pueden ser objeto de análisis y de gestión de esa realidad. La teoría de la gestión, como teoría práctica, se dirige a capacitar al profesorado para lograr la eficacia de la organización y, simultáneamente, la satisfacción de sus miembros en el trabajo, a través del diseño organizacional, el liderazgo, los procesos de toma de decisiones, la comunicación, etc.

**Ejecución o desarrollo:** “Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan, al interactuar manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente (Minedu, 2009).

Este proceso se desarrolla cuando los estudiantes se colocan en el lugar donde van a desarrollar su juego. Los niños se ubican en cada sector de manera libre y de distintas formas: algunos en grupo, otros de tres o cuatro compañeros y otros de manera solitaria. Aquí los estudiantes se distribuyen en cada uno de los sectores según su preferencia, por tipos de juegos o con los compañeros según su afinidad. Luego que los estudiantes se hayan ubicado en su sector, comienzan a desarrollar todo lo que se han planteado jugar teniendo en cuenta los juguetes que van a usar,

cómo lo van a usar y con quien se van a asociar para jugar. Los niños empiezan a negociar con otros niños qué juguetes usará quién y representarán sus roles. La maestra observa el desarrollo del juego sin alterar la dinámica a menos que se lo soliciten o intervenga en alguna situación crítica entre ellos para salvaguardar su integridad de los propios niños (Minedu, 2009).

**Orden:** “Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden”. (Otero, 2015, pág. 37)

En nuestra vida diaria practicamos el valor del orden que se refiere a colocar las cosas u objetos en su lugar, asimismo este valor nos proporciona confianza y seguridad. Lo primero que debemos desarrollar en los estudiantes como maestras del nivel inicial es la educación del orden porque de esa manera lograremos ciudadanos responsables.

Momento donde la docente interviene anunciando que está por concluir el juego y lo hace anticipadamente 10 minutos antes. Terminado el juego los niños deben guardar todos los juguetes que, utilizado junto a sus compañeros, dejando en orden el aula. Guardar los juguetes es muy importante en el ámbito emocional del niño: guardando sus experiencias para una próxima vez y contribuyendo al orden (Minedu, 2009).

**Socialización:** “Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido”. (Otero, 2015, pág. 37).

Es el proceso mediante el cual el individuo se relaciona con el medio social, desarrollando su forma de pensar, actuar y sentir en una actuación eficaz en la nuestra sociedad. Es importante hacer mención que el hombre aislado de los demás sino en soledad, necesita de otras personas de su misma especie para que pueda vivir en sociedad.

Así también se comparte la idea que la socialización: Es el proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (Rocher, 1990, pág. 30).

En el juego libre de los sectores la socialización se da en el momento donde los niños se sientan en un semicírculo tipo asamblea y expresan a todo el grupo lo que jugaron, con quienes jugaron, de cómo se sintieron y si algo pasó en el desarrollo del juego, etc. La maestra comunica a los alumnos acerca de algunos aspectos que provienen de la conversación corrigiendo alguna idea errónea que tengan los estudiantes. Este momento es muy importante para los niños porque pueden expresar sus sentimientos, deseos, curiosidades, su preocupación por los demás. (Minedu, 2009). Por lo tanto, en la educación inicial la socialización se torna muy importante porque permite a los estudiantes que interactúen con su entorno social, puesto que les permite desarrollarse integralmente, aquí el proceso de interacción con el medio se da recíproco.

**Representación:** “ (Minedu, 2009), en este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes”. (Otero, 2015, pág. 38)

En este momento la maestra brinda oportunidad a los niños para que representen a través de sus dibujos, pintura o modelado lo que jugaron ya sea de forma individual o grupal. Este paso metodológico puede darse todos los días o puede tal vez obviarse según sea necesario (Minedu, 2009).

Para (Bruner, 1984), la representación es un conjunto de reglas mediante las cuales se puede conservar aquello experimentado en diferentes acontecimientos. Podemos representar algunos sucesos por las acciones que requieren, mediante una imagen, palabras u otros símbolos. Decroly hizo aportes muy importantes sobre la globalización de la enseñanza de la totalidad. Se extraen pequeñas porciones de la

realidad de donde surgen “los centros de interés” organizados de un tema central y propone tres momentos: observación, asociación expresión. Decroly inicialmente había pensado utilizar este método para el nivel primario, pero comprendió la necesidad de aplicarlo para los niños de 3 a 6 años.

El juego en la educación inicial. Diversas opiniones mencionan que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (Cuba & Palpa, 2015). “El juego tiene una influencia en el desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”. (Cuba & Palpa, 2015).

Áreas que desarrolla el juego. El autor (Zaragoza, 2013) afirma que el juego contribuye a lo siguiente:

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor:

Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos. Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas:

El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado). Ensayo modos de resolver estas situaciones.

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales: El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos.

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al desarrollo Social: A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, reconoce el compartir y la responsabilidad (p.30-45).

Aspectos a implementar la hora del juego libre de sectores. El tiempo y el espacio para jugar libremente: “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” (Cuba & Palpa, 2015, pág. 52).

Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores Organización de los juguetes y materiales “Se debe 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” (Cuba & Palpa, 2015)

Habilidades comunicativas. (Manzano, 2007) “afirma que el dominio de las destrezas o habilidades promueven las competencias comunicativas e investigativas, asimismo clasifica a las habilidades según su nivel de sistematicidad: Las habilidades lógicas, Las habilidades lingüísticas, Las habilidades comunicativas”. (p.45)

Para Manzano (2007), “las habilidades comunicativas forman un sistema propio de la vida misma; además, las habilidades comunicativas son procesos complementarios, porque primero escuchamos, después hablamos, por último, leemos y escribimos, estableciéndose una relación entre: la audición y expresión oral, la lectura y la expresión escrita”. (p. 45)

Para (Castillo & Sifuentes, 2011) definen que la comunicación oral es un proceso que existe entre dos vías: el emisor y el receptor. El hablante tiene por función codificar el mensaje con un lenguaje apropiado y el que escucha con

comprensión su función es de decodificar o interpretar dicho mensaje. Además, el que escucha se ayuda de señaladores como las palabras, estructuras, gesto, movimiento corporal, acentuación y la entonación que forma parte del significado de interpretación. (p. 38).

(Cassany, 2000), define que las habilidades o competencias comunicativas se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través de su desarrollo, nos volvemos competentes comunicativamente.

**Clasificación de las habilidades comunicativa.** Ferreyros (2016):

### **Habilidades verbales de recepción**

#### **Escuchar**

Es la capacidad de sentir, de percibir sensorialmente lo que transmite otra persona, comprender el mensaje; este aspecto permite al oyente, evaluar la importancia de lo escuchado para responder acertadamente al interlocutor; exige además tomar conciencia de las posibilidades de tergiversación de los mensajes.

#### **Leer**

La lectura es fundamental en el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas del ser humano. Como realización intelectual, es un bien colectivo indispensable en cualquier contexto económico y social. Como función cognitiva, permite el acceso a los avances tecnológicos, científicos y de la información. Da la posibilidad de recrear y comprender mejor la realidad.

Leer, es ser capaz de dialogar críticamente con el texto, tomar una postura frente a él y valorarlo integrándolo en el mundo mental propio.

### **Habilidades verbales de emisión**

#### **Hablar**

Se denomina hablar a la capacidad que tiene el ser humano de comunicarse mediante sonidos articulados. Estos sonidos son producidos por el aparato fonador, que incluye

lengua, velo del paladar, cuerdas vocales, dientes, etc. Esta propiedad es distintiva en el hombre, ya que, si bien está presente en distintas especies del reino animal, es en la naturaleza del hombre en la que alcanza su más alta manifestación, en la medida en que despliega un altísimo grado de complejidad y abstracción en lo referente al contenido.

### **Escribir**

La expresión escrita representa el más alto nivel de aprendizaje lingüístico, por cuanto en ella se integran experiencias y aprendizajes relacionados con todas las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar y leer) y se ponen en funcionamiento todas las dimensiones del sistema lingüístico (fonológica, morfo-sintáctica, léxica-semántica y pragmática).

La escritura es una habilidad compleja, que implica que el escritor tenga conocimientos, habilidades básicas, estrategias y capacidad para coordinar múltiples procesos.

### **Habilidades no verbales**

Las habilidades no verbales son todas aquellas que incluyen el lenguaje corporal y todo lo que no sean las palabras. Es el arte de interpretación de símbolos y señales comunicados por los gestos, expresiones faciales, contacto visual, la postura, etc. El tono de voz por ejemplo es una habilidad no verbal por excelencia porque no es la palabra, sino el matiz de la palabra, es el lenguaje corporal de la palabra. La capacidad de comprender, resignificar y utilizar la comunicación no verbal o lenguaje corporal, es una poderosa herramienta para conectarse con los demás y con la realidad circundante.

En cuanto a la justificación de este estudio se propuso de manera teórica, porque se sistematizo información teórica actualizada que servirán para realizar posteriores investigaciones de carácter no experimental y aplicarlas en talleres, programas, donde se aborden temas de ambas variables. En cuanto a la justificación practico, se dará pautas para que los niños potencien sus habilidades en el juego libre y las habilidades comunicativas orales en el ámbito preescolar. La indagación tuvo una justificación metodológica, ya que el estudio contó con instrumentos que han

confirmado su validez y confiabilidad para su uso en los ambientes escolares para estimar el juego libre y las habilidades comunicativas orales en el nivel preescolar, los que podrán ser utilizados en investigaciones posteriores similares.

Desde un punto de vista social la presente investigación será un gran aporte para los docentes, niños y la comunidad educativa en que se tendrá conocimiento de la influencia del juego libre de sectores en las habilidades comunicativas y a partir de ello plantear mejoras con respecto a cada variable.

El aporte científico que dejará esta investigación será el grado de correlación o asociación entre las dos variables y que serán precedente para futuros investigadores que puedan dar partida a una nueva investigación con mayor complejidad.

Entre los problemas encontrados para dar inicio al presente estudio consideramos lo siguiente:

El juego a través de la historia constituye un medio a través del cual permite al ser humano relacionarse y del mismo modo en generar una comunicación fluida entre los niños. Por tanto, el juego es un derecho que asiste a todo niño y de esta manera transformándose en una herramienta de aprendizaje en las aulas.

En la etapa de educación inicial se han ido olvidando este principio fundamental, porque si se observa se nota que la maestra es la protagonista del juego indicando a los niños que jugar, limitando a que el niño actúe espontáneamente y con expresividad; trayendo como producto una baja creatividad.

Para (Miranda, 2015), señala que el juego es esencial en el desarrollo del hombre, explicándose en base a los precedentes de culturas antiguas como la griega donde la lúdica estuvo presente desde la etapa inicial hasta llegar a la adulta.

El juego es importante para que el niño potencie sus habilidades sociales, cognitivas y comunicativas; observándose que en las instituciones educativas solo se trabaja en el momento pedagógico de la hora del juego libre de sectores; por lo que viendo esa debilidad más el deficiente desarrollo de capacidades comunicativas se

pretende en la investigación describir la relación que guardan entre estas dos variables.

Considerando lo expresado; en la Institución Educativa N°80737 de Chongos los niños muestran dificultades en la utilización y manejo de los pocos materiales y herramientas lúdicas que existen en la mencionada institución en sus diferentes sectores y de la misma manera con respecto a sus habilidades comunicativas para poder solicitar apoyo a su docente; motivo por el que nació la duda e inconsecuencia a establecer relación entre cuanto más es un niño comunicativo para utilizar adecuadamente los sectores de manera lúdica.

Planteándose el enunciado:

¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019?

Conceptuación y operacionalización de las variables

Definición conceptual

El juego en los sectores es una organización didáctica de actividades de recreación y distracción, orientados pedagógicamente a diferentes sectores, el sector del área de comunicación, el sector del área de Ciencia y Ambiente y el sector del área de Personal Social, promoviendo y mejorando el interés, la atención y los niveles de motivación de los niños y las niñas. (Orellana, 2016, p. 57).

Las habilidades comunicativas, es la capacidad cognitiva, procedimental y afectiva que permite a los niños y las niñas desarrollar la expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos, a través de actividades didácticas colectivas, que aseguran la comunicación y la interrelación entre los infantes. (Jiménez, 2015, p. 68).

Definición operacional

Para medir la variable juego en los sectores se tendrá en cuenta que los ítems estén orientados hacia el logro de las dimensiones e indicadores y ser reflejada en el

interés y la motivación que presenta el niño y la niña en el desarrollo de sus actividades.

Las habilidades comunicativas serán medidas mediante la escala de siempre, a veces y nunca y de acuerdo a los ítems que se encuentran organizados en dos dimensiones: hablar y escuchar.

### Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Juego libre de sectores	Planificación	En sus actividades el estudiante expresa sus intenciones	1, 2, 3, y 4
	Organización	Elección libre del juego y organizada.	5, 6, 7 y 8
	Ejecución	Mantiene comunicación con sus compañeros. Juega libremente.	9, 10, 11 y 12
	Orden	Mantienen el orden de los sectores.	13, 14 y 15
	Socialización	Expresa sus ideas y sentimientos vividos en el juego de sectores.	16, 17 y 18
	Representación	Representa gráficamente y plástica lo aprendido.	19 y 20
Habilidades comunicativas	Hablar	Conduce el diálogo con los demás.	1,2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10
		Conduce una adecuada interacción durante el diálogo.	
	Escuchar	Reconoce lo que escucha el estudiante.	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20
		Interpreta lo que escucha el estudiante.	

### Hipótesis

Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.

### Objetivos

#### Objetivo general

Determinar la relación entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.

#### Objetivo específico

Identificar el nivel de participación en el juego libre de sectores por los niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019

Determinar el nivel de habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.

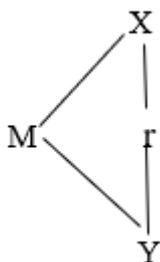
Establecer relación entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.

## METODOLOGÍA

El Tipo y diseño de investigación, queda establecido para el estudio:

El tipo de investigación a emplearse será sustantiva porque responde a problemas teóricos y explicativos y orientados a descubrir las relaciones causales entre fenómenos; como lo señala Walabonso (1998). Correlacional porque permitirá interrelacionar a través de una muestra de estudio el grado de relación existente entre variables.

Con respecto al diseño Hernández et. al. (2003) señala que es no experimental, transaccional o transversal porque recolecta datos en un solo momento y tiempo determinado y tienen como finalidad describir y analizar la incidencia o relación en un momento dado. Cuyo diagrama es:



Donde:

- M: Es la población y muestra de estudio.
- X: Juego libre de sectores
- Y: Habilidades comunicativas

Con respecto a la población y muestra. Se seleccionó la población y muestra a 15 niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N°80737; ubicada en el anexo Chongos distrito de Tayabamba provincia de Patataz y departamento La libertad.

Detallándose en la siguiente tabla:

**Tabla 1***Distribución de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E. N°80737-Chongos*

EDAD	SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
3 años	Única	3	2	5
4 años	Única	3	2	5
5 años	Única	2	3	5
	Total	8	7	15

**Fuente:** Nómina de alumnos 2019

En lo que se refiere a las técnicas e instrumentos de investigación, tenemos por un lado a las:

La técnica más adecuada para la presente investigación es la observación; técnica que permitirá recopilar información sobre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas.

El instrumento que permitirá el recojo de información con respecto a la variable del nivel de juego libre de sectores será una lista de cotejo tipo escala Likert cuya escala es siempre (3), algunas veces (2) y nunca (1) cuyo autor es (Otero, 2015) aplicada a niños de la Parroquia San José de Huaura.

Su validez está dada por especialistas con grados de Maestro y Doctor que laboran en la UPCH y MINEDU (Lissy Canal Enriquez), Universidad Federico Villarreal (Alejandro Sullcahuamán) y Escuela Universitaria de Posgrado (Gonzalo Pareja Morillo).

Su validez estuvo determinada por el instrumento de coeficiente de Kunder-Richardson (Kr20), del cual se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de  $Kr20=0,7218$ .

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Kunder-Richardson (Kr20),	N de elementos
,0,7218	45

Para la variable habilidades comunicativas es una lista de cotejo cuya escala consta de 20 ítems y que está estructurado con cuatro categorías de respuesta siempre, a veces y nunca y distribuidas en las dos dimensiones: hablar y escuchar.

Su validez estuvo determinada por el instrumento de coeficiente de Kunder-Richardson (Kr20), del cual se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de  $Kr20=0,722$

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Kunder-Richardson (Kr20),	N de elementos
,0,722	45

Para el procesamiento y análisis de información. Para la elaboración de tablas y gráficos estadísticos se empleará el Software SPSS versión 23 para hallar los resultados obtenidos en el cuestionario. Entre los estadísticos descriptivos tenemos la tabla de frecuencia y gráficos de barras.

La estadística inferencial permitirá estimar la generalización y toma de decisiones en base a los datos procesados con la estadística descriptiva y mediante la estadística inferencial serán sometidos a una prueba mediante el Coeficiente de correlación de Spearman que es una medida no paramétrica para hallar la correlación o asociación entre dos variables aleatorias continuas.

## RESULTADOS

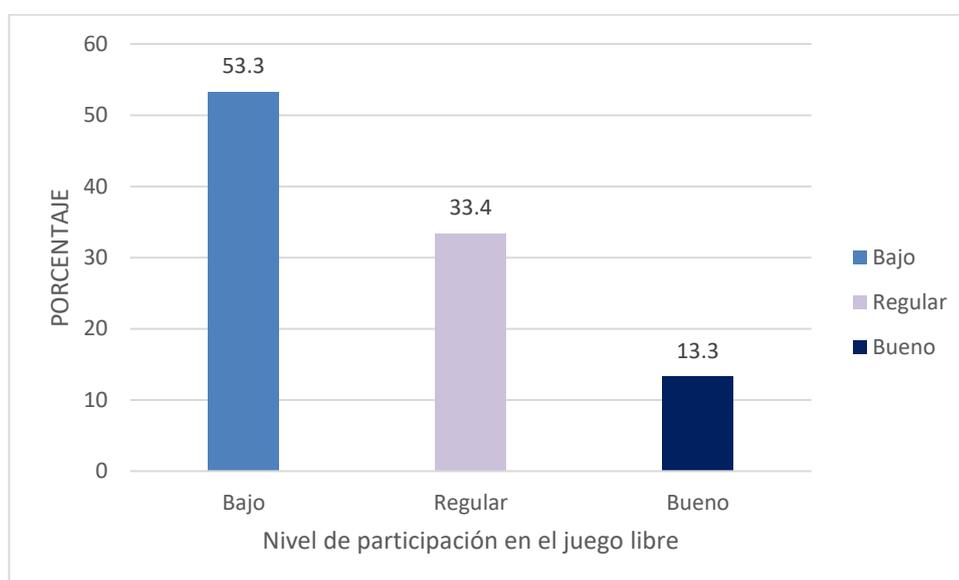
Para hallar los resultados partimos con la compilación de la información que luego fueron procesados con apoyo del software estadístico SPSS versión 22 de las que obtuvimos los resultados teniendo en cuenta los objetivos.

**Tabla 2**

*Nivel de participación en el juego libre de sectores por los niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019*

<i>Nivel de participación en el juego libre de sectores</i>	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	8	53,3	53,3
Regular	5	33,4	86,7
Bueno	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

**Fuente:** resultados de la aplicación del cuestionario.



**Figura 1**

*Nivel de participación en el juego libre de sectores*

**Fuente:** Tabla 2

A partir del análisis de la tabla 2 y figura 1, encontramos que el 53.3% que representan a 8 niños el nivel de participación en el juego libre de sectores es bajo, un 33,4% es Regular y el 13.3% es buena. De los resultados inferimos que el

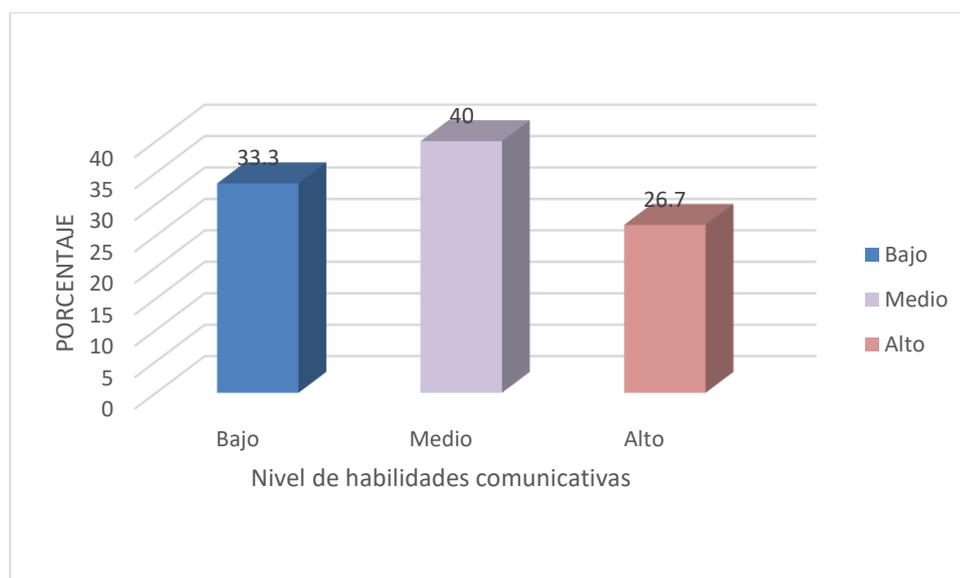
86,7% se ubican entre nivel bajo y regular; concluyendo que los niños no vienen participando en el juego libre de los sectores, producto de la falta de motivación y de que el docente le haga participar de manera creativa y autónoma.

**Tabla 3**

*Nivel de habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	5	33,3	33,3
Medio	6	40,0	73,3
Alto	4	26,7	100,0
Total	15	100,0	

**Fuente:** Resultados de la aplicación del cuestionario



**Figura 2**  
*Nivel de habilidades comunicativas*  
**Fuente:** Tabla 3

La tabla 3 y figura 2 presentan los resultados con respecto al nivel de habilidades comunicativas de los niños de educación inicial de la I.E. N°80737 de Chongos del periodo 2019. Los resultados muestran que el 33.3% logran un nivel bajo, el 40% medio y un 26.7% en alto. Estos resultados reflejan que un 66.7% se

ubican entre medio y alto; significando que los niños requieren mejorar sus habilidades comunicativas.

### Prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

**H<sub>1</sub>:** Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019

Nivel de confianza: 95%

Nivel de error: 0,05

Coefficiente de correlación: 0,806\*\*

Nivel de significancia: 0,000

Toma de decisión: Se acepta la hipótesis de investigación

### Tabla 4

*Relación entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019*

			Nivel de uso de los sectores	Nivel de habilidades comunicativas
Rho de Spearman	Nivel de uso de los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Nivel de habilidades comunicativas	Coefficiente de correlación	,806**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

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

A un 95% de confianza con 0,05 de error se acepta la hipótesis de investigación “Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades

comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos”; al hallar una significancia bilateral de  $0,000 < 0,05$ , después de haber aplicada la técnica no paramétrica de la Rho de Spearman. Además, se percibe un coeficiente de correlación de  $0,806^{**}$  el cual significa correlación positiva entre sus dos variables.

## ANÁLISI Y DISCUSIÓN

Los resultados de la tabla 3 muestran que existe relación significativa entre el uso de los juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas al obtener un nivel de significancia bilateral de  $0,000 < 0,05$ .

Los resultados por (Otero, 2015); alcanzaron un nivel favorable en el juego libre en los sectores, que es el 99 %; asimismo el mismo porcentaje de infantes de 5 años alcanzaron un nivel favorable en las habilidades comunicativas orales. Además, se determinó que existe una relación significativa, con un valor de  $p < 0,05$  de la variable del juego libre en los sectores con las habilidades comunicativas siendo coincidente con los resultados obtenidos en este estudio.

Asimismo, los resultados obtenidos por (Guevara, 2019), son similares con el presente trabajo de investigación en que ambos encontraron relación significativa entre las dos variables de estudio aplicados en los infantes de 5 años, entre los juegos libres en los sectores y las habilidades de comunicación y de esta manera logran mejorar su expresión y construcción de significados. También (Jesus, 2019); encontró resultados semejantes porque determinó que existe una relación significativa y positiva, en un valor de 0,871 entre las habilidades comunicativas de los infantes con la hora del juego libre.

Los estudios desarrollados por (Robles, 2017) son similares a lo encontrado en el presente estudio en lo que concierne a la participación en los juegos libres: practican el juego motor un 23.8%, realizan el juego social un 32 %, el 23.1% realizan el juego cognitivo y 21.1% practican el juego simbólico. Asimismo es corroborado con estudio de (Arones, 2017); quién determinó que los juegos libres en los sectores influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas al obtener un  $p\_valor=0,000 < \alpha=0,05$  y finalmente al comparar los resultados con (Cañari, 2018) quién estableció que la gran mayoría de los infantes ejecutan de manera deficiente el juego libre en el sector de la construcción. En el juego libre del sector de dramatización y del sector de biblioteca, los infantes de dicha institución educativa lo realizan de manera deficiente. Por lo tanto, se concluye que los infantes de 4 años de dicha institución educativa en su mayoría realizan el juego libre en los sectores de manera incorrecta.

## CONCLUSIONES

El nivel de participación en los juegos libres de sectores por los niños de la Institución Educativa N°80737 de Chongos es bajo en un 53.3%, regular 33,4% y el 13.3% es buena. De los resultados inferimos que el 86,7% se ubican entre nivel bajo y regular.

Se identificó el nivel de habilidades comunicativas de los niños de educación inicial de la I.E. N°80737 de Chongos del periodo 2019. Donde el 33.3% logran un nivel bajo, el 40% medio y un 26.7% en alto. Estos resultados reflejan que un 66.7% se ubican entre medio y alto; significando que los niños requieren mejorar sus habilidades comunicativas.

Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos”; al hallar una significancia bilateral de  $0,000 < 0,05$ , después de haber aplicada la técnica no paramétrica de la Rho de Spearman. Además, se percibe un coeficiente de correlación de  $0,806^{**}$  el cual significa correlación positiva entre sus dos variables.

## **RECOMENDACIONES**

A los docentes del nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa N°80737 de Chongos se les recomienda considerar al juego libre de sectores como una actividad permanente durante el momento pedagógico dado a que no se perciben que hacen uso diario y adecuado.

Dado a que se encuentran entre el nivel bajo y medio con respecto al nivel de habilidades comunicativas, se sugiere a los directivos poner en práctica talleres que propicien fortalecer estas habilidades.

Se hace llegar los resultados del presente estudio con el fin de que los docentes y directivos pongan mayor atención en lo que respecta a la participación del juego libre en sectores y a las habilidades comunicativas; priorizando estas áreas.

A los investigadores, tener como precedente el presente estudio para comparar con otras investigaciones o para dar inicio a una nueva investigación de carácter aplicada.

## **AGRADECIMIENTO**

Un profundo agradecimiento a las autoridades, docentes, padres de familia y en principal a los niños quienes fueron los protagonistas del presente estudio. Asimismo, a todos aquellos que contribuyeron para el logro de la investigación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arones, S. (2017). *Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial de cinco años de la I.E.P N 39009/Mx- P El Maestro Del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga*. Tesis para optar el Título Profesional de Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles, Facultad de Educación y Humanidades, Ayacucho-Perú.
- Bruner, J. (1984). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima : Editorial San Marcos.
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. Informe de investigación para obtener el Título Profesional de Educación Inicial, Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Nuevo Chimbote- Perú.
- Cassany, D. (2000). *Enseñar lenguas*. . . Madrid: Graos.
- Castillo, R., & Sifuentes, M. (2011). (2011). *Habilidades Comunicativas y Corrientes Pedagógicas Estrategias para mejorar el aprendizaje del idioma inglés*. Lima-Perú: Editorial Lima.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle, Lima-Perú.
- De Borja, I., & Solé, M. (2005). *Las ludotecas. Instrucciones de Juegos*. . Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L. .
- Ferreyros, J. (2016). *Desarrollo de habilidades comunicativas en niños del pre escolar*. Lima: Paidós. .
- Fidias, G. (2012). *El proyecto de investigación* (6ta. Ed. ed.). Venezuela: Episteme.

- Gairín, J. (1996). *La organización escolar: contexto y texto de actuación*. . Madrid: La Muralla.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata. .
- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de Una Institución Educativa Inicial del Callao*. Tesis para optar el Grado de Maestro, Universidad San Ignacio de Loyola, Escuela de Posgrado.
- Hoyle, E. (1986). *La gestión de las escuelas: teoría y práctica*. . londres.
- Jesus, L. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en Niños de la I.E Parroquial "San Jose" – Huaura 2019*. Tesis para obtener el Título de Licenciada, Universidad Nacional Faustino Sánchez Carrión, Facultad de Educación, HUacho-Perú.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Bogota.
- Manzano, M. (2007). *Estilos de aprendizaje, estrategias de lectura y su relación con el rendimiento académico en la segunda lengua*.
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- Minedu. (2015). *Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes*. . . Lima.
- Minedu. (2016). *Entorno Educativo de Calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del Ciclo II*. Lima: Amauta.
- Miranda, G. (2015). *Uso didáctico de los juegos lingüísticos en las sesiones de aprendizaje*. Lima: Mantaro. .
- Miretti, M. (2003). *La Lengua Oral en la Educación Inicial*. . Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa*

N°245 Palao. Tesis para obtener el Grado de maestro, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Escuela de Posgrado, Lima-Perú.

Robles, M. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016*. Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Lima-Perú.

Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. . Barcelona: Herder. .

Vigotsky, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalba.

Volodarski, G. (2006). *Nivel Inicial Juego- trabajo en red*. . Buenos Aires : Editorial Stella.

Zaragoza, A. (2013). *Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*. Obtenido de Recuperado de <https://bit.ly/2HmNwR5>

## ANEXO

### Instrumento de la variable Juegos libre de los sectores

#### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUAMNIDADES

#### PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

#### LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS		
		3	2	1
	<b>Planificación</b>			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo			
3	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.			
	<b>Organización</b>			
5	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.			
6	Dice por qué eligió el sector del día.			
7	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido			
8	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos			
	<b>Ejecución</b>			
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad			
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales			
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario			
	<b>Orden</b>			
13	Guarda en su lugar los materiales del sector			
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó			
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.			

<b>Socialización</b>				
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy			
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
<b>Representación</b>				
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido			
<b>Total</b>				

**Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)**

## FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>LISTA DE COTEJO</b>	
<b>Elaborado por: Rosa Elena Otero Salazar (2015)</b>	
Nombre	Lista de Cotejo para medir el juego libre en sectores
Autor	Elaborado: Rosa Elena Otero Salazar (2015) Tomado: Escudero Castillo, Ela Rosvit
Procedencia	<b>Tesis:</b> El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N°349 Palao
Año de elaboración	2015
Administración	A niños de 3, 4 y 5 años
Duración del cuestionario	10 minutos aproximadamente por cada niño
Áreas que evalúan los reactivos	Planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación
Grado de aplicación	A niños de la EBR
Validez	<b>Lissy Canal Enriquez</b> DNI N° 23966112 Magíster en Investigación y Educación Superior Especialidad Educación Inicial Labora en la UPCH y MINEDU. <b>Gonzalo Pareja Morillo.</b> DNI N° 08463583 Doctor en Educación Especialidad lengua y literatura. Labora en la escuela Universitaria de Post Grado de la UNFV. <b>Alejandro Sulcahuamán Carrión</b> DNI N° 06620977 Magíster en educación. Especialidad Lingüística. Labora en las Universidades UNFV y Alas Peruanas.
Confiabilidad	Coeficiente de Kuder-Richardson (Kr20), del cual se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de Kr20=0,7218 (Alta confiabilidad)
Calificación	Uso ordinal <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca</li> <li>2. A veces</li> <li>3. Siempre</li> </ol>

ANEXO N° 4

Confiabilidad del instrumento juego libre en los sectores

BASE DE DATOS INSTRUMENTO USO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES																						
PLANIFICACIÓN				ORGANIZACIÓN				EJECUCIÓN				ORDEN			SOCIALIZACIÓN			REPRESENTACIÓN				
ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22	
X1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
X3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
X5	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X6	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
X7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
X8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X9	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
X10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X16	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X20	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
X21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	
X25	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
X27	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X28	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X29	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X32	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	
X33	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	
X34	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	
X35	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
X36	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	
X37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X38	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
X39	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
X40	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	
X41	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X42	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
X43	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
X44	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
X45	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
p	0,90	0,84444	0,6222	0,489	1	0,7333	0,89	0,8889	0,8889	0,84	0,8889	0,822	0,978	0,9	0,76	0,96	0,9	0,7778	0,8667	0,8667	0,91	0,8667
q	0,09	0,15556	0,3778	0,511	0	0,2667	0,11	0,1111	0,1111	0,16	0,1111	0,178	0,022	0,1	0,24	0,04	0,1	0,2222	0,1333	0,1333	0,09	0,1333
p²q	0,08	0,13136	0,2351	0,25	0	0,1956	0,1	0,0988	0,0988	0,13	0,0988	0,146	0,022	0,1	0,18	0,04	0,1	0,1728	0,1156	0,1156	0,08	0,1156
VAR	8,34																					
KR		0,7218																				

Estadísticas de fiabilidad

Kuder-Richardson (Kr20),	N de elementos
,0,7218	45

**Instrumento de la variable Habilidades comunicativas**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUAMNIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**CUESTIOANRIO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS**

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS		
		3	2	1
	<b>HABLAR</b>			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo			
3	Hace preguntas sobre lo que le interesa saber			
4	Hace preguntas relacionadas a lo que escucha			
5	Acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales			
6	Expresa sus ideas de manera continua y espontánea			
7	Se expresa de manera coherente y precisa			
8	Expresa sus ideas con claridad			
9	Se expresa vocalizando bien las palabras			
10	Participa en conversaciones con buena entonación de su voz			
	<b>ESCUCHA</b>			
11	Presta atención y omite cualquier actividad cuando alguien le habla.			
12	Sigue las consignas que indican los demás			
13	Escucha con atención las opiniones demás, sin interrumpir			
14	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando			
15	Escucha a sus compañeros y aporta ideas sobre el tema			
16	Escucha con atención cuando alguien le está hablando.			
17	Crea algunas expresiones nuevas sobre lo que escuchó a sus compañeros			
18	Escucha con atención siguiendo las indicaciones del juego.			
19	Escucha y responde a preguntas que le formula el adulto.			
20	Cede el turno de la palabra cuando alguien quiere hablar y luego sigue expresándose.			
	<b>TOTAL</b>			

**Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)**

## FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>CESTIONARIO SOBRE HABILIDADES COMUNICATIVAS</b> <b>Adaptado por: Escudero Castillo, Ela Rosvit (2019)</b>	
Nombre	Cuestionario para medir las Habilidades comunicativas
Autor	Tomado: Rosa Elena Otero Salazar (2015) Adecuado por: Escudero Castillo, Ela Rosvit (2019)
Procedencia	<b>Tesis:</b> El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N°349 Palao
Año de elaboración	Año de elaboración: 2015 Año de adecuación: 2019
Administración	A niños de 3, 4 y 5 años
Duración del cuestionario	20 minutos aproximadamente por cada niño
Áreas que evalúan los reactivos	Hablar Escuchar
Grado de aplicación	A niños de la EBR
Validez	<b>Lissy Canal Enriquez</b> DNI N° 23966112 Magíster en Investigación y Educación Superior Especialidad Educación Inicial Labora en la UPCH y MINEDU. <b>Gonzalo Pareja Morillo.</b> DNI N° 08463583 Doctor en Educación Especialidad lengua y literatura. Labora en la escuela Universitaria de Post Grado de la UNFV. <b>Alejandro Sulcahuamán Carrión</b> DNI N° 06620977 Magíster en educación. Especialidad Lingüística. Labora en las Universidades UNFV y Alas Peruanas.
Confiabilidad	Coficiente de Kunder-Richardson (Kr20), del cual se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de Kr20=0,722 (Alta confiabilidad)
Calificación	Uso ordinal  1. Nunca 2. A veces 3. Siempre

### Confiabilidad del instrumento de Habilidades comunicativas orales

BASE DE DATOS INSTRUMENTO DE DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES																									
	HABLAR												ESCUCHAR												
	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22	ITEM23	ITEM24	
K1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K3	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
K4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
K5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K6	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	
K7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
K8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K14	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	
K15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K21	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
K22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K24	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K26	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K27	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K31	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
K32	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K33	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
K34	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
K35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
K36	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K37	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
K38	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
K39	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
K40	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
K41	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
K42	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
K43	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0
K44	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	
K45	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
p	0,8888	0,6	0,7333	0,7778	0,7333	0,8111	0,8889	0,9333	0,8889	0,7778	0,9333	0,7556	0,7333	0,9333	0,8889	0,9333	0,8889	0,9444	0,9778	0,8222	0,9333	0,8444	0,7556	0,9333	
q	0,1111	0,4	0,2667	0,2222	0,2667	0,1889	0,1111	0,0667	0,1111	0,2222	0,0667	0,2667	0,2667	0,0667	0,1111	0,0667	0,1111	0,156	0,0222	0,1778	0,0667	0,1556	0,2444	0,0667	
q²	0,0887	0,16	0,1956	0,1734	0,1956	0,0808	0,0876	0,0623	0,0876	0,1734	0,0623	0,1956	0,1956	0,0623	0,0876	0,0623	0,0876	0,131	0,0278	0,1467	0,0623	0,131	0,1848	0,0623	
VNR	0,5232																								
KR	0,7225																								

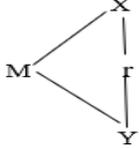
Estadísticas de fiabilidad	
Kunder-Richardson (Kr20),	N de elementos
,0,7225	45

**Matriz de consistencia lógica y metodológica**

**Matriz de consistencia lógica**

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES		
Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019	¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019?	Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.	Determinar la relación entre el juego libre en sectores y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.	Juego libre de sectores	Planificación	En sus actividades el estudiante expresa sus intenciones		
					Organización	Elección libre del juego y organizada.		
					Ejecución	Mantiene comunicación con sus compañeros. Juega libremente.		
					Orden	Mantienen el orden de los sectores.		
					Socialización	Expresa sus ideas y sentimientos vividos en el juego de sectores.		
					Representación	Representa gráficamente y plástica lo aprendido.		
			Habilidades comunicativas	Habilidades comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar el nivel de participación en el juego libre por los niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019</li> <li>➤ Determinar el nivel de habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019.</li> </ul>		Hablar	Conduce el diálogo con los demás.
								Conduce una adecuada interacción durante el diálogo.
							Escuchar	Reconoce lo que escucha el estudiante.
								Interpreta lo que escucha el estudiante.

### Matriz de consistencia metodológica

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	TÉCNICAS E INSTRUMENTO	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS
<p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>El tipo de investigación a emplearse será sustantiva porque responde a problemas teóricos y explicativos y orientados a descubrir las relaciones causales entre fenómenos; como lo señala Walabonso (1998).</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>No experimental, transaccional o transversal porque recolecta datos en un solo momento y tiempo determinado y tienen como finalidad describir y analizar la incidencia o relación en un momento dado. Cuyo diagrama es:</p>  <pre> graph TD     M --- X     M --- Y     X --- Y     </pre>	<p>la población y muestra a 15 niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N°80737; ubicada en el anexo Chongos distrito de Tayabamba provincia de Pataz y departamento La libertad.</p>	<p>La técnica más adecuada para la presente investigación es la Observación; técnica que permitirá recopilar información sobre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas.</p> <p>El instrumento para la variable del nivel de juego libre de sectores será una lista de cotejo tipo escala Likert cuya escala es siempre (3), algunas veces (2) y nunca (1) cuyo autor es (Otero, 2015).ç</p> <p>Para la variable habilidades comunicativas una lista de cotejo que consta de 20 ítems y que está estructurado con cuatro categorías de respuesta siempre, a veces y nunca y distribuidas en las dos dimensiones: hablar y escuchar.</p>	<p>Para la elaboración de tablas y gráficos estadísticos se empleará el Software SPSS versión 23 Entre los estadísticos descriptivos tenemos la tabla de frecuencia y gráficos de barras.</p> <p>La estadística inferencial permitirá estimar la generalización y toma de decisiones en base a estadística inferencial y mediante el Coeficiente de correlación de Spearman que es una medida no paramétrica para hallar la correlación o asociación entre dos variables aleatorias continuas.</p>

