

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



**Juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños
de 5 años de la institución educativa N°80855-Pataz; 2020**

**Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación
inicial**

Autora

Gámez Pizán, Maritza Nelly

Asesor (ORCID: 0000-0001-5854-9731)

Valverde Sarmiento, Alan Omar

Chimbote – Perú

2020

ÍNDICE

TEMA	
PALABRAS CLAVE	i
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT.....	iv
ÍNDICE.....	v
INTRODUCCIÓN.....	6
METODOLOGÍA.....	31
RESULTADOS	36
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	54
CONCLUSIONES	55
RECOMENDACIONES.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS Y APÉNDICE.....	62

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego libre en sectores
Especialidad	Educación inicial

KEYWORD

Topic	Free play in sectors
Specialty	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Subárea	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general

TÍTULO

“Juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la Institución Educativa N°80855-Pataz; 2020”

"Free play in sectors and multiple intelligences in 5 year old children of the educational institution N°80855-Pataz; 2020"

RESUMEN

El presente estudio denominado juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°80855-Pataz; 2020, pretende determinar de qué manera se relaciona el juego libre de los sectores y las Inteligencias múltiples en los estudiantes de 5 años, la metodología del estudio es de tipo no experimental con su diseño descriptivo correlacional, la población y muestra estuvo conformado por 15 niños de 5 años, la técnica e instrumento fueron la observación y el cuestionario; los resultados de la relación entre el juego libre de sectores y las Inteligencias múltiples, según el coeficiente de correlación de Spearman, se obtuvo un valor de fue de p-valor= 0.000, cuyo valor nos señala, que existe una relación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020. Como conclusión final se determina que hay una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las Inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta” de Pataz.

ABSTRACT

The present study called free play in sectors and multiple intelligences in 5-year-old children of the Educational Institution N°80855-Pataz; 2020, aims to determine how the free play of the sectors and multiple Intelligences is related in 5-year-old students, the methodology of the study is non-experimental with its correlational descriptive design, the population and sample was made up of 15 children of 5 years, the technique and instrument were observation and questionnaire; the results of the relationship between the free play of sectors and the multiple Intelligences, according to the Spearman correlation coefficient, a value of was of p-value = 0.000 was obtained, whose value indicates to us, that there is a significant relationship between free play in sectors and multiple intelligences in 5-year-old children of the educational institution No. 80855 "César Acuña Peralta"-Pataz, 2020. As a final conclusion, it is determined that there is a significant relationship between free play in the sectors and multiple Intelligences in 5-year-old children of the Educational Institution No. 80855 "César Acuña Peralta" of Pataz.

INTRODUCCIÓN

Para sustentar el estudio se recurrió a diversas consultas de estudios e investigaciones a nivel internacional, nacional y local, que tienen relación con el tema tratado, éstos trabajos previos aportaron a la investigación datos de utilidad, tales como; la metodología aplicada, los procedimientos de investigación, la población/muestra estudiada, los resultados y conclusiones, resultados, etc., que contribuyeron a mejorar el estudio. A nivel internacional, Obando (2019) elaboró una tesis denominada el uso de la metodología de rincones de trabajo y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años de edad, tesis en educación, realizado en la facultad de educación, de la universidad laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil de Ecuador, el objetivo principal del estudio fue el análisis de la incidencia de la metodología de rincones de trabajo en el desarrollo de la creatividad de los niños, el método de la investigación fue no experimental, de tipo descriptiva y de campo, la población y muestra estuvo conformada por 85 participantes, entre directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, el autor usó como técnica a la observación sistemática, con el propósito de conocer las posibles causas que afectaban a los niños el desarrollo de su creatividad, finalmente el estudio llegó a la conclusión que es necesario el arte, asimismo facilitarle al niño lecturas, para que pueda desarrollar la creatividad, inteligencia espacial, junto a la capacidad de análisis, en el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje. El estudio aportó a nuestra investigación, porque nos permitió conocer que los niños a través de los sectores o rincones de trabajo, como lo denomina el estudio, desarrollan en los niños, su creatividad, lectura y arte, que forma parte de nuestros indicadores de las dimensiones de las variables del estudio.

Asimismo, Cáceres (2017) realizó una investigación sobre rincones de aprendizaje y su relación con las inteligencias múltiples, para la universidad Rafael Landívar, de Quetzaltenango, de Guatemala. El estudio tuvo como objetivo el involucramiento de los docentes en el uso de los rincones de aprendizaje, para fortalecer las inteligencias múltiples de los niños; el enfoque metodológico empleado consistió en el desarrollo de las inteligencias múltiples, teniendo como punto de partida

los rincones de aprendizaje para la mejora de la calidad educativa, a través de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los estudiantes, la muestra poblacional se conformó con 357 colaboradores en el estudio; entre directivos, docentes, estudiantes y los padres de familia; el estudio utilizó como técnicas e instrumentos de recolección de la información a las entrevistas a directivos, fichas de diagnóstico, ficha institucional, y un cronograma al final para lograr cumplir los objetivos señalados en la propuesta; el estudio llegó a las siguientes conclusiones: a) que los profesores tengan mayor conocimiento sobre la importancia de los rincones de aprendizaje y como desarrollar las inteligencias múltiples, b) los docentes se actualizaron mediante talleres, en el los cuales se le brindaron técnicas de rincones de aprendizaje, para la realización del trabajo dentro de las aulas, que se articulan con los procesos de la inteligencias múltiples, sirviendo como apoyo a los docentes, para ser incorporados en las prácticas de aprendizaje de los estudiantes, resultando beneficioso para los niños. El estudio nos sirve como punto de partida a nuestra investigación, tomando en cuenta a las inteligencias múltiples con los rincones de aprendizaje, que son similares a los sectores de nuestra escuela.

Así también, Solís (2018) realizó una investigación denominada el enfoque mixto entre el juego en relación a la concepción sexual, en relación al género de los niños de inicial, estudio realizado en la facultad de ciencias y humanidades de la universidad técnica de la ciudad de Ambato, de Ecuador; el objetivo principal del estudio fue observar los esquemas tradicionales, así como las diversas características, junto a las conductas y actitudes que están asociadas a un determinado sexo, sea mujer o varón; el enfoque del estudio fue cualicuantitativo, de carácter social, las técnicas e instrumentos de la investigación para recoger la información fue la observación y la entrevista, apoyados con la modalidad bibliográfica para investigar diversas tesis, libros de campo, así como, artículos de revistas indexadas; la población de la investigación fue de 80 niños, finalmente se llegó a la conclusión que el concepto de género en los niños está en proceso de construcción y que los juegos escolares tradicionales no permiten interactuar entre ambos sexos, con resistencia de los niños ante el uso juguetes que no condicen con su género. El estudio, nos va a permitir la

identificación de la variable sobre los juegos en los sectores de nuestra investigación, que utilizan los niños y las niñas.

A nivel nacional, tenemos a Velásquez (2018) que desarrollo una investigación sobre la aplicación de un programa para el desarrollo de juegos para los niños, en una institución de la región de Ancash, tuvo como objetivo principal determinar como la aplicación de un programa para los juegos de los niños, ayude a mejorar el lenguaje verbal de los niños, el método desarrollado por el estudio fue preexperimental, su población muestral estuvo constituida por 45 niños, la técnica del estudio fue la observación sistemática, mediante la aplicación de un test, llegando a la conclusión que el programa que se aplicó a los niños, mejoró en forma significativa el lenguaje de los niños. El estudio nos permite ampliar los conocimientos sobre los juegos en los niños de 5 años, que contribuye a mejorar nuestra investigación.

Por otro lado, Sullón (2019) desarrolló una tesis relacionado con las actividades lúdicas aplicado al desarrollo de las inteligencias corporales de los estudiantes de 5 años de una institución educativa de inicial del distrito de Ayabaca de la región de Piura; el objetivo principal del estudio fue demostrar como las actividades del juego o lúdicas desarrollan la inteligencia corporal o cinestésica, el método del estudio fue cuantitativo, de forma descriptiva, la población muestral estuvo conformado por 27 niños; el instrumento aplicado al estudio fue el inventario para la variable de las inteligencias múltiples y el diario de campo, para la variable de las actividades lúdicas o de juegos. el estudio concluyó que las actividades lúdicas son estratégicas y significativas para el desarrollo de la inteligencia cinestésica. Es importante el estudio, porque nos permite conocer a la inteligencia cinestésica, que forma parte de nuestra variable de las inteligencias múltiples.

Asimismo, tenemos a Guevara (2019) quien desarrolló un estudio sobre el juego libre en sectores en relación al desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años; su objetivo fue determinar qué relación significativa existe entre el juego libre en los sectores, con relación al desarrollo del lenguaje de los niños, el método empleado por el investigador, fue cuantitativo, cuasiexperimental y su diseño fue descriptivo correlacional, su población muestral fue conformada por 60 estudiantes, la técnica que se aplicó fue la observación, asimismo, el instrumento fue la lista de cotejo,

finalmente se llegó a la conclusión, que hay una relación significativa, entre el lenguaje oral de los niños y el juego en sectores.

A nivel local, tenemos a Cabrera (2018) quien realizó una investigación denominada el juego libre en sectores para el logro del desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños de una I.E. de Trujillo, que se desarrolló en la Universidad “César Vallejo”. Cuyo objetivo fue determinar la relación entre el juego libre y el desarrollo interpersonal; el método del estudio fue cuantitativo, cuasiexperimental, asimismo, la población del estudio se conformó con 65 estudiantes, finalmente se llegó a la conclusión, que la aplicación del programa de los juegos libres de los sectores, mejoró el desarrollo de la inteligencia múltiple interpersonal. La investigación nos permite ampliar nuestro estudio, por cuanto, sus variables forman parte de nuestro trabajo.

Así también, Rodríguez (2019) desarrolló un estudio denominado El juego libre, utilizado como estrategia para la mejora de la expresión oral de los niños de cinco años de una escuela en Santiago de Chuco, de la Libertad, desarrollado en la universidad la católica de Trujillo. El objetivo principal fue determinar cómo el juego libre mejora la expresión oral de los niños, el estudio desarrollo el método pre experimental; la población muestral estuvo conformada por dieciséis niños, la técnica usada en el estudio fue la observación sistemática, con el instrumento de una guía de observación. Llegando a la conclusión que el juego libre no incide en la expresión oral de los niños. Es significativo el aporte del estudio, en nuestro trabajo, porque nos permite conocer a plenitud como el juego libre en sectores, tiene una relación significativa con las inteligencias, como la del estudio, en referencia a la inteligencia verbal/lingüística.

La investigación se fundamenta de acuerdo a las variables tratadas, en lo referente al juego libre en los sectores, Borja (2005) menciona que el juego es una actividad placentera, espontánea y libre; es como una fuente de alegría y de satisfacción; en la sociedad, o podemos ver en la recreación, en la diversión y en el tiempo libre que se disfruta, que puede ser elegido de forma libre; es el juego un elemento natural, espontáneo y básico en la vida de los niños, siendo divertido, sin ninguna presión, resulta divertido, que se use como un recurso de la didáctica,, donde

los niños experimente e interpreten la realidad, permitiéndoles asumir roles, aprender reglas, así como, desarrollan su motricidad fina y gruesa.

Es así, que, Huizinga (2012), que en las primeras décadas del siglo XX estableció que el juego era anterior a la cultura, puesto que como él mismo afirmaba: los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar, incluso llegó a considerar que la civilización humana no ha añadido ninguna característica al concepto de juego, porque es lógico pensar que lo ha hecho tan suyo y lo ha modernizado de tal forma que no se entiende al ser humano sin la capacidad de la especie de crear juegos, compartirlos con sus semejantes y transmitirlos de generación en generación a sus descendientes.

Por otro lado, Minerva (2002) en su artículo de investigación escrita, "El juego una estrategia importante", señalando que el juego es una importante estrategia para el estudiante, para conducirlo al mundo del conocimiento. En la actualidad el juego es considerado una de las actividades de disfrute, agradables y gozo que desarrolla las habilidades.

Para Piaget (1986) uno de los grandes investigadores, que han aportado mayor conocimiento en relación al juego libre y su importancia en el desarrollo integral del infante, vinculado con la capacidad del juego, representar o simbolizar en el primer año de vida y cómo se desarrolla en el segundo y tercer año, siendo la base para el desarrollo del juego social.

Así también Minedu (2010) a través de una guía de orientación de la hora libre de juego en sectores, en las aulas de los niños, hace mención que el tipo de juego le permite el desarrollo de actividades diversas, trata de canalizar los juegos de forma espontánea, para el logro de las actividades o acciones y las capacidades que desarrolla en el aula, respetando los intereses y las necesidades de los estudiantes, así también, los procesos evolutivos, ritmos y los de aprendizaje.

Caba, (2004) señala que el juego representa una forma innata para conocer el mundo. Para conectarse a través de las experiencias de los sentidos, los objetos, sentimientos, las personas; siendo los juegos en sí mismo, ejercicios recreativos en la solución de los problemas, como una forma espontánea de la exploración del mundo.

Minedu (2016) en cuanto al juego libre, señala que es una actividad placentera y espontánea, que por ningún motivo debe ser impuesta o dirigida, por cuanto, permite al niño representar lo que hay y sucede en su derredor, también, consensuar diversas formas de comunicación, en el desarrollo del lenguaje oral y no verbal; Zaragoza (2013) señala que el juego busca desarrollar áreas múltiples, dentro de ellos: el desarrollo sicomotor, motora, equilibrio, movimiento, coordinación visomotora, así también, el desarrollo socioemocional, afectivo del niño.

Volodarski, (2006) responsable y fundador de la ubicación del juego, dentro de un lugar importante para la educación inicial, en la historia, señaló que el niño no solo aprende observando y escuchando debe, además, hacer, manipular, creando así, los juegos didácticos para los infantes, trabajando con las madres de familia, como guías en los juegos que desarrollen los niños, es importante, porque se anticipó a la forma de planificar, por cuanto, es la maestra la que debe de pensar primero en los intereses del estudiantes, para poder enseñar.

Por otro lado, la pedagoga Montessori, transformó en trabajo el juego espontáneo antes mencionado, poniendo al alcance de los niños diversos materiales para que los niños los manipule y resuelva las dificultades totalmente libres; fue Montessori, la que introdujo el mobiliario en las aulas, acorde al tamaño de los niños, transformando a la escuela como si fuera la casa de las familias de los niños, para que se manejen con total libertad, tal como, en sus respectivos hogares.

Así también, Garvey (1985) hace mención que el juego toma diversas formas, dentro de ellas la consideración al material que se utiliza, como un recurso central. Referente a lo que menciona Garvey, es necesario la selección rigurosa el material con los cuales van a jugar los niños, tomando en cuenta, las condiciones necesarias en la realización del juego como: la seguridad, la toxicidad, si son punzantes, filosos, pesados; con los cuales pueden causar daños en la salud de los niños, bolsas que podrían causar asfixias; otro aspecto, es la limpieza e higiene de los materiales. La accesibilidad es otro de esos aspectos; o sea donde se ubican los materiales, para que estén al alcancen de ellos, para que lo puedan emplear, de acuerdo al momento preciso que necesiten y deseen, además que deben estar sumamente organizados en el aula. Es primordial la transformación del ambiente de los niños, es

un medio o espacio para aprovechar la totalidad de los recursos que se tengan en el aula.

Minedu (2015) recomienda para el juego libre, se tiene que contar con las características siguientes: seguros y estables, saludables, flexibles, deben ser saludables, estéticos, ecológicos y ser adaptables a la cultura, de los estudiantes. Donde el niño disfruta del juego, en la compañía con sus pares o solo, interactuando por todos los sectores del aula. Se debe de contar con lo necesario y suficiente para permitir un juego armonioso, colectivo y autónomo, debidamente rotulados para su identificación, con imágenes coloridas y letras que se perciban fácilmente y en un ambiente seguro y agradable. Son los niños los que deciden sus actividades que desea realizar, con el apoyo de sus pares, decidiendo cómo y con quien desean jugar. Donde la profesora cumple su rol de mediadora, para solucionar los problemas que se presenten e intervenir lo menos posible en el juego, salvo que sean los niños los que la inviten a la profesora a participar con ellos, del juego que están realizando.

Debemos señalar que el juego libre, comprende a los factores o dimensiones, como la planificación, la organización, la ejecución, el orden, la socialización y la representación del mismo. En la primera dimensión denominada como la planificación, Minedu (2015) menciona que es la forma de anticipación o de prevención y organización del juego libre en los sectores, la planificación decide los caminos o rutas flexibles para la acción, proporcionando en los niños determinados aprendizajes, tomando en cuenta las actitudes, la realidad y las diferencias, para el logro de las exigencias y diversas posibilidades que propone la actividad pedagógica planteada por el docente, de acuerdo a las estrategias y los enfoques que corresponden.

Por otro lado, en la organización Gairín (1996) menciona que se refiere a la forma como las personas actúan e interactúan, socializando en forma coordinada, respetando previamente las normas, establecidas, con la finalidad de cumplir con la misión o propósito trazados, necesarios, con una razón de ser, existe cuando las personas se comunican y se relacionan entre sí y coordinan, cada una de las acciones propuestas en la planificación.

Hoyle (1986) menciona que la organización comprende, a un conjunto de perspectivas diferentes, a través de las cuales se obtiene una mejor comprensión de

la organización, como unidad social y del contexto, en la vida de las organizaciones. Según el Minedu (2009) menciona que los niños toman la decisión para elegir el lugar que prefieren, en su mayoría, otros demoran en su decisión, otros lo hacen autónomamente el juego que van a desarrollar, donde plasman una idea que lo transforme en acción, si algún niño tiene problemas la profesora como mediadora ayuda al niño a decidir en qué sector debe jugar. siendo la ejecución, el proceso que se desarrolla en el lugar en que los niños van a desarrollar su juego, éstos se ubican en cada sector de manera autónoma y de formas diversas; algunos en grupo, otros de 3, 4 y otros de forma solitaria. Como hemos señalado los niños se ubican en el sector de su preferencia y de acuerdo a los tipos de juego que participan con sus compañeros afines a sus intereses; después, desarrollan todo lo que se les ha indicado para que jueguen, teniendo en cuenta, los juguetes que elijan para el juego.

Minedu (2009) menciona que la profesora en su rol de mediadora participa solamente observando el desarrollo del juego de los niños, sin inmiscuirse ni alterar la dinámica del juego que realizan los niños, a menos que lo soliciten, es conveniente la intervención frente a una situación crítica que haya, entre ellos, con la intención de la salvaguarda de la integridad de los menores.

De igual manera, Volodarski (2006) menciona que la escuela no es el ambiente donde los niños estén permanentemente sentados, si no, por el contrario, son ellos mismos los que buscan el juego, teniendo a su alcance los recursos necesarios para la realización del juego, por lo tanto, el material debe de estar en buen estado, así también, el ambiente donde se desarrolla el juego debe ser el adecuado y el juego lo realiza de manera espontánea, totalmente libre.

También la dimensión del orden; según Minedu (2009) menciona que se conoce como orden, cuando los objetos están ubicados en el lugar que les corresponde para que los niños los utilicen durante el juego libre en los sectores, que además cuentan con la debida seguridad, a éste proceso se le llama orden. Y corresponde a la mediadora o maestra a enseñarles a los niños q desarrollar éste proceso importante, para formar ciudadanos responsables; es el momento durante el juego libre, donde la mediadora interviene y anuncia la conclusión del juego, por lo tanto, los niños guardan sus juguetes que han usado, dejando ordenado el ambiente del

aula, así guardando los juguetes en el lugar donde le corresponde. Es necesario motivar a los niños para que sean ordenados, de tal manera, cuando ordenan los juguetes, útiles escolares, cuentos, loncheras, etc., se les está dando la oportunidad para que participen, siendo necesario agradecerles por su apoyo y por su colaboración, demostrarles la importancia su participación, cuando dejan en orden sus juguetes y demás materiales, con los cuales han participado del juego; les permite socializar, relacionándose con el entorno donde juegan. Es importante mencionar que el individuo aislado o solo, necesita de otras personas, en éste caso el niño necesita socializar con sus pares para que pueda desarrollarse en escuela.

Según Rocher (1990) señala que es un proceso mediante el cual individuo interioriza y logra aprender en su vida; de los elementos naturales y socioculturales, donde se desarrolla, integrándolos a la estructura de su personalidad, siendo influenciados por las diversas experiencias y de aquellos agentes y actores sociales de significancia, para que pueda adaptarse al entorno donde se desarrolla. La socialización es un proceso que forma parte del juego, por ejemplo, en los niños, cuando se sientan en un círculo tipo asamblea y pueden expresar lo que sintieron durante el juego, contando todo lo que pasaron en el desarrollo del juego, entre otras acciones que deseen expresar libremente.

Minedu (2009) sobre la dimensión de socialización, indica que la mediadora, o sea la profesora, comunica a los estudiantes sobre diversos aspectos que provienen de la conversación entre los estudiantes, algo que los niños no comprenden o no entienden, o están en error, para la corrección oportuna, es importante para que puedan expresar todo lo que sienten, sin ninguna traba o interrupción por la maestra, además es importante porque pueden expresar diversas situaciones durante el juego con sus pares, despertando así el interés, la curiosidad, los sentimientos hacia los demás.

Finalmente, en la representación, según Minedu (2009) menciona que éste proceso es importante, porque la profesora brinde a los niños la oportunidad para que representen del juego que han realizado, a través de pinturas, dibujos, diversos modelados, tanto individual o grupal.

Bruner (1984) menciona que el proceso denominado representación, no es nada menos, que el conjunto de normas y reglas, con las cuales, que se experimenta en diversos hechos o sucesos que se puede representar a través de imágenes, símbolos o palabras algunos sucesos. Los niños lo pueden realizar al término del juego, para revivir los acontecimientos vividos. En lo referente a los sectores o cajas temáticas que se ubican dentro del aula, tenemos al hogar, es el sector donde los niños recrean, cuentan con dos espacios definidos; la cocina/comedor y el dormitorio, lugares donde los niños representan diversos roles, tal como lo hacen los padres de familia en el hogar. Realizan diversas acciones, como: la de preparar los alimentos, el dormir de los niños, reproducen las conversaciones de la familia, incorporando algunas veces a otros familiares y vecinos. Este sector debe de contar con juguetes como las muñecas tipo bebé, los utensilios de la cocina, cubiertos para el comedor, así como, mesitas, camita, telas para cubrir y otros accesorios del hogar, es necesario indicar que los accesorios deben corresponder a las características socioculturales de los niños.

La caja temática de la construcción, está conformada por materiales que sirven para el armado de puentes, casas, pueblos, carreteras, establos o corrales, entre otros implementos de tamaño pequeño, para las creaciones que los niños espontáneamente elaboren o “construyan” espontáneas. Estas edificaciones contribuyen al desarrollo de la innovación y de la creatividad en los niños, porque incorporan diversos personajes, entre animalitos, muñequitos, automóviles, camiones y otros medios y recursos, para despertar la imaginación y la inventiva, propio de los niños. Proceso que ayuda también al desarrollo de la matemática, para lo que tienen que utilizar los materiales para el desarrollo de éste proceso, contar con bloques de madera de diversos tamaños largos, cortos y anchos, latas, cubos, soguillas, cuerdas, tubos de plástico, bloques de rompecabezas, tipo LEGO, entre otros.

En relación a la caja temática denominado como dramatización, es el lugar donde los niños desarrollan diversas habilidades, que cumplen una función simbólica, donde los niños asumen diversos roles, haciendo del sector más ágil, que en algún momento puede suplir al hogar, la tiendita, la farmacia peluquería, escuelita, entre otros espacios. Es importante, éste sector, porque permite en los niños, el

desarrollo de habilidades de tipo comunicativo, así mismo, refuerza la autoestima, la autonomía, las habilidades sociales: En este sector se desarrollan los roles de la vida diaria de los niños, por cuanto, representan a los personajes que ellos mismos desean representar, éste sector debe estar implementado con los siguientes materiales: disfraces, títeres, máscaras, mantas, telas, entre otros.

Así también, la caja temática de la biblioteca es un sector importante, porque busca desarrollar en los niños, diversas habilidades comunicacionales, por otro lado, es una estrategia para el desarrollo del plan lector; por ello, debe estar implementado adecuadamente con muebles apropiados para dicho sector, repisas, anaqueles, libreros, etc., donde los niños tendrán acceso a los textos creados y elaborados por ellos mismos. Para que el sector contribuya al desarrollo de la lectura, se hace necesario que la profesora, como mediadora y los padres de familia brindaran su apoyo para dicha implementación, es necesario, que se cuente con papel, colores, crayolas, crayones, para el dibujo, de la misma forma, contar con una pizarra pequeña para que practiquen la escritura emergente, debiendo estar ambientado con material apropiado para la lectura, para lograr estimular a los niños, con materiales como cuentos, textos con imágenes creativas que motiven y estimulen la lectura, deben estar a disposición, de tal manera que lo usen en cualquier momento.

Finalmente, la caja temática de los juegos tranquilos, es un sector del aula donde están implementados los materiales y recursos educativos, son los que permiten el pensamiento comunicativo y matemático, acorde al juego elegido por los niños. Estos juegos cuentan con reglas que se deben aprender a tomarlos en cuenta y cumplirlas.

Por otro lado, las Inteligencias múltiples, es un término polisémico, siendo objeto de muchas controversias, tanto, en su significado y en los factores que lo conforman, de ahí que muchos investigadores, psicólogos, pedagogos e investigadores, han planteado muchas formas para medirla, partiendo del origen del término, a través de las aportaciones de varios autores, a lo largo de la historia.

Tenemos a Galton (1883) que indagó sobre la concepción de la inteligencia, siendo uno de los primeros en dicha indagación, que está basado en el

análisis de las características físicas de los individuos, en la forma y tamaño de su cráneo y las relacionó con la capacidad intelectual.

Darwin, es así que, en 1883, en el libro de Galton intitulado sobre las demandas que tiene la facultad humana; recogiendo la forma de la medición de la inteligencia del humano, el desarrollo en la curva de distribución de la información a través de los datos que obtuvo de sus investigaciones. Así también, el psicólogo alemán Stern introdujo un nuevo término, al que denominó cociente intelectual, que se entiende, que es la proporción que los individuos humanos tenemos, entre la edad mental y la edad cronológica (Gardner, 2010).

Por otro lado, Guilford (1967), Thomson (1939) Thurstone (1938) le dan un nuevo enfoque al concepto de inteligencia y sostienen que, al realizar una tarea, estas se activan mediante vínculos estructurados y son independientes entre ellos, que al combinarse obtenemos el rendimiento intelectual. Semejantes al desarrollo de las competencias, hoy en día, cuando decimos que éstas son más significativas y de calidad, cuando las capacidades se combinan unas con otras.

Asimismo. Hardy (1992) surgido en el siglo pasado, en la década de los años 50, señala que la inteligencia es una concepción nueva del ser humano, lo entiende como una máquina, afirma al respecto que la inteligencia artificial podría aportar y sugerir muchos recursos cognitivos y que una persona puede utilizarlos para ser más inteligente, señala que aquellas personas que actúan de forma inteligente, es porque realizan una tarea más exigente que los demás. Se crítica el enfoque, por cuanto, se hace un paralelismo entre la inteligencia humana y la artificial.

Gardner (1983) considerado el “padre de las inteligencias múltiples” menciona que los resultados de la aplicación de un test psicométrico para determinar el cociente intelectual, nos acercan a la idea del éxito, por ejemplo, que tiene un estudiante en la escuela o universidad, así también, señala que un test no puede determinar el proceso mediante el cual una persona resuelve problemas, porque los test no tienen conexión ni se relacionan entre sí, se alejan pues de la realidad, teniendo que apoyarse en el lenguaje y en las habilidades que disponen las personas, para el

conocimiento de diversos hechos, definir palabras, con la finalidad de encontrar conexiones, asimismo las diferencias entre los conceptos verbales.

De otro lado, Gardner (1995) señala que una inteligencia implica la habilidad necesaria para la resolución de problemas o para elaborar productos que son de importancia en una determinada comunidad o en un contexto cultural. Partiendo de esta aclaración de Gardner, se debe percibir a la inteligencia humana como un constructo único y estático, con la finalidad de darle un sentido contrario, enfocado desde una perspectiva dinámica y plural; cuando se habla de inteligencias múltiples, Gardner no niega el potencial de los genes, pero hace la salvedad, que estas inteligencias son independientes entre cada una de ellas, teniendo la capacidad de combinarse entre sí. Gardner (1985) señala que el tener una inteligencia, lleva implícitamente la habilidad para la solución problemas, elaboración de productos, que resulten importantes en una determinada comunidad o contexto cultural; hay diversos tipos de inteligencias múltiples, señala Gardner, las cuales forman parte del uso de habilidades que la persona alcanza a desarrollar.

Según Gardner (2001) las inteligencias múltiples se distribuyen en dimensiones o campos de la inteligencia humana, como la inteligencia verbal/lingüística, lógico-matemática, espacial, inteligencia cinestésica, musical, intrapersonal e interpersonal (Matos, 2012, p.10).

En cuanto a la inteligencia verbal lingüística Armstrong (2006) menciona que es una facultad que tiene la persona y que consiste en la forma como se expresa el individuo, puede ser de forma escrita o hablada; haciendo el uso correcto de la estructura del lenguaje, la fonología, la sintaxis, semántica, entre otras; ésta inteligencia es característico en los investigadores, escritores, poetas u oradores.

Para la inteligencia lógico-matemática, Armstrong (2006) menciona que es una facultad de las personas que destacan en el manejo de números, como lo realizan los individuos que hacen uso de la matemática, dentro de ellos; los contables, los estadistas, entre otros, así como las habilidades para razonar correctamente, del cual hacen uso los científicos, los especialistas en lógica, entre otros.

Mientras tanto, la inteligencia espacial de Gardner, para Armstrong (2006) señala que la facultad de ésta inteligencia está ligada a la creatividad, a la innovación; es así, que las personas que poseen ésta inteligencia perciben el espacio de manera precisa, se basan en la percepción, lo desarrollan los arquitectos, los pintores, los dibujantes, los interioristas, los estudiantes que desarrollen ésta inteligencia, son sensibles al color, las líneas, las formas, los espacios, de la misma forma, el concepto de profundidad, representan ideas gráfica y visualmente, orientándose de forma correcta, a éstos estudiantes les gusta diseñar, dibujar, garabatear, construir, rompecabezas, etc.

En lo referente a la inteligencia sonora musical, Armstrong (2006) señala que es la facultad humana para desarrollar la capacidad de expresarse, percibiendo a través de las distintas formas musicales que hay en el entorno de las personas. Esta inteligencia lo desarrollan los compositores, los artistas, bailarines, los cantantes, los danzantes, entre otros. Los estudiantes que desarrollan esta inteligencia suele silbar, tararear todo el tiempo, cantar, tocan diversos instrumentos.

También la inteligencia cinético corporal, lo menciona Armstrong (2006) señalando que ésta facultad desarrolla la capacidad de expresión a través del cuerpo, a través del cual, expresan sentimientos, ideas; como lo realizan los mimos, los bailarines, los actores, atletas, etc., teniendo la capacidad para crear. Los estudiantes que desarrollan esta inteligencia, tienen habilidades, dentro de ellas, la fuerza, la flexibilidad, velocidad, la coordinación, entre otras, los individuos que desarrollan estas habilidades, les fascina saltar, bailar, tocar, gesticular; en general todas aquellas que impliquen el desarrollo de diversas manualidades.

Así también la inteligencia ambiental o naturalista, lo señala Armstrong (2006) menciona que las personas destacadas con esta inteligencia entienden el mundo natural, las plantas, los animales, observando de manera científica el ambiente o la naturaleza que los rodea, en general con el medio ambiente. Esta inteligencia lo desarrollan los ecologistas, los biólogos, los agrónomos, los granjeros, los que trabajan en los zoológicos, criaderos, etc.

Por otro lado, la inteligencia interpersonal, Armstrong (2006) menciona que los individuos interactúan con los demás los estados de ánimo, asimismo, los sentimientos de otras personas que se manifiestan empáticamente en cada una de sus acciones, siendo capaces de influir en los demás, fácilmente consigue amistades, se encuentran en la sociedad o comunidad formando grupos, participan en reuniones, generalmente son líderes y organizadores en diversas actividades, como por ejemplo, los profesores, psicólogos, vendedores, entre otras actividades.

Finalmente, la octava inteligencia intrapersonal, señala Armstrong (2006) que esta inteligencia es la facultad que los individuos tienen con otras personas, que implica el conocimiento de sí mismo, para desenvolverse con eficacia, conociendo sus debilidades y fortalezas, o sea, sus puntos débiles y fuertes; la capacidad se relaciona con el autoconcepto y la autoestima. Quienes desarrollan ésta facultad, son capaces de expresar sentimientos, es capaz de distinguir sus propias emociones y aprenden de sus errores, quiere decir que son más autónomos, por otro lado, tienen la capacidad de reflexionar y son autocríticos, muestran interés por saber el significado de las cosas, así mismo, de lo que ocurre a su alrededor, son capaces de plantearse objetivos y metas personales, dentro de esta inteligencia se encuentran los sacerdotes, filósofos, psicólogos, psiquiatras, entre otros.

Existen consideraciones sobre la teoría de las inteligencias múltiples (IM), Armstrong (2006) menciona algunas consideraciones que se deben de tener en cuenta, para su aplicación práctica de las inteligencias múltiples en el aula: a) los individuos tenemos ocho inteligencias múltiples; el modelo defiende que todas las personas poseemos ocho inteligencias, lo importante es como cada individuo lo utiliza o combina cada una de ellas, de forma indistinta, además entender que podemos tener inteligencias más desarrolladas que las otras inteligencias.

De tal forma que cada estudiante hará uso de la forma que le sea más aprovechable, viable, fácil y cómoda, para lo cual los profesores deberán de incentivar otras competencias o capacidades, para ser usadas por los estudiantes y puedan desenvolverse eficiente y eficazmente en el desarrollo de sus aprendizajes; b) los individuos pueden desarrollar cada una de las ocho inteligencias hasta que resulten

competentes; con un rendimiento aceptable, una adecuada estimulación, formación y enriquecimiento en el logro de aprendizajes significativos, en el aula, durante el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, podría ser que un estudiante no sea competente en el cálculo, querrá decir que no ha desarrollado eficazmente la inteligencia lógico/matemática, pero posee otras inteligencias, como la música, la cinestesia u otra inteligencia, porque le encanta bailar, danzar, etc.

Por otro lado, pudiera ser que les llegue a gustar e interesarse por la matemática, a través de la música o el movimiento que, al conjugar estos elementos, es posible que salga una canción, formando parte de la matemática; c) las inteligencias funcionan de modo complejo, relacionándose entre ellas; esta consideración es sumamente importante para la realización de una actividad, lo que indica, que podemos estar usando diferentes inteligencias al mismo tiempo y d) existen muchas formas y maneras de ser inteligentes en cada inteligencia o facultad.

Se debe de entender y tomar en cuenta, que si no se cumple con algunos requisitos determinados no eres inteligente. Así, por ejemplo, si alguien desarrolla la inteligencia de la música, es posible por cuanto debe de poseer un oído especial para percibir las melodías de la música que, al sólo escuchar una canción, una vez o dos, pueda interpretarla en el órgano musical o piano, sin embargo, no puede leer las notas musicales.

Concluiremos entonces, que hay una diversidad en cuanto al manejo o uso de las inteligencias múltiples y que esta abarca una multitud de aspectos, en cada una de ellas. Para la investigación se utilizó como dimensiones de estudio de la variable de las inteligencias múltiples a: Inteligencia Verbal-lingüístico, lógico-matemático, sonora musical, espacial, corporal cinestésico, naturalista o ambiental, interpersonal, intrapersonal.

En cuanto a la justificación, debo mencionar que el estudio permite aportar en educación los conocimientos sobre cómo actúan las inteligencias múltiples en diversas situaciones de la vida de los individuos, abriendo camino para entender como el ser humano aprende, así como, las consecuencias de la estimulación temprana, que parte desde la etapa infantil, para que los niños a través de las experiencias del

juego se estimulen desde pequeños, contribuyendo a la formación y desarrollo del cerebro; por las diversas conexiones neuronales que estos presentan, para el desarrollo de variadas inteligencias y en cada una de las acciones que realiza el estudiante, así por ejemplo, cuando los niños participan en el juego, el cerebro de inmediato de manera natural se desarrolla, en la ejecución del juego y genera conexiones entre ellas, permitiendo la producción de hormonas, como las endorfinas y las llamadas encefalinas, útiles para el cerebro, así también, el desarrollo de la serotonina, acetilcolina y la dopamina, los beneficios contribuyen a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, respondiendo a la tendencias actuales, para la creación e innovación, respondiendo a los lineamientos del currículo nacional de educación básica, que plantea el Minedu.

Por otro lado, el estudio permite el desarrollo de las competencias, destrezas, habilidades, que los niños utilizan a través del juego; por ejemplo, en el aprendizaje de diversas melodías, que luego, redundará en su formación musical; en lo que respecta al desarrollo de la inteligencia verbal-lingüística, para la formación de futuros oradores, conferencistas, políticos, maestros, líderes, entre otras profesiones.

En general, el presente estudio aporta como beneficio social, diversas aptitudes de todo tipo, desde las habilidades sociales o blandas, la creatividad, el deporte, el oído musical, hasta las destrezas motrices, la toma de decisiones, la lógica o la resolución de problemas; quienes desarrollen éstas inteligencias, estaremos formando músicos, atletas, oradores, científicos, filósofos, escritores, líderes espirituales, artistas en dibujo y pintura, ecologistas, literatos, economistas, ingenieros entre otras profesiones, acorde al desarrollo de cada una las inteligencias múltiples.

De tal manera que el estudio enfoca la problemática, teniendo en cuenta que los niños son seres que se encuentran siempre en contacto con sus pares, pero a pesar de esta constante interacción se generan algunos conflictos para el desarrollo de los aprendizajes en las aulas, como en el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional, comunicacional y otras áreas de aprendizaje.

De otro lado, a nivel internacional, el año 2016, se realizó un estudio en Madrid, España, donde se llegó a identificar que niños en las edades de 3,4 o 5 años,

no lograron alcanzar los niveles fundamentales en el desarrollo cognitivo, motor, socioemocional o afectivo; según el estudio de la Escuela de Salud T.H. Chan, realizado por la universidad de Harvard, en Estados Unidos, donde se estimó que de los 240 millones de niños de edad preescolar en 132 países, 80,8 no desarrollan el conjunto básico de inteligencias y que deben ser apropiadas para su edad. Por otro lado, se dice que, para el desarrollo de las inteligencias múltiples, deben realizarse a través del juego libre. Es el desarrollo del lenguaje, entre otras habilidades y destrezas, las que son necesarias para el desarrollo integral del niño/a.

Finalmente, lo que busca la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”, de Pataz, es brindar una educación de calidad a los niños, a través de una práctica pedagogía constructivista basada en competencias, que se ve afectada porque seguimos utilizando en el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje, estrategias metodológicas y didácticas tradicionales; otra limitación en cuanto al desarrollo de las sesiones de aprendizaje de los niños, es el aburrimiento frente a ella, o no comprenden, por lo tanto, no participan activamente de ellas. Por otro lado, las profesoras no cuentan con los materiales didácticos, que motive y despierte la curiosidad de los niños, por cuanto, permanecen sentados y con desgano.

Por ello el estudio establecerá la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando estrategias que tomen en cuenta las inteligencias múltiples, a través de los juegos de los niños de 5 años y de esa manera respondan a la mejora de los aprendizajes en el aula. El estudio planteó el siguiente problema: ¿Cuál es la relación significativa entre juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la I.E. N° 80855 “¿César Acuña Peralta”- Pataz, 2020?

La conceptualización de la variable del estudio de juego libre en sectores, según Minedu (2018) lo define; como un momento pedagógico que propone el juego libre en sectores o espacios educativos utilizando materiales adecuados e incentivando la interacción con los demás, que se realizará diariamente en el aula o patio de la institución educativa.

En referencia a las inteligencias múltiples, Gardner (2001) define a las inteligencias múltiples como el flujo cerebral que nos permite elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, convirtiéndose en una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor. De acuerdo al autor a través de esta cita da a conocer que las inteligencias múltiples, permiten solucionar problemas en los diversos campos de la vida, en la cual podemos elegir la mejor opción para la solución, influyendo en el contexto social y cultural y en el desenvolvimiento de los individuos día a día.

En cuanto, a la definición operacional, el juego libre en sectores, está determinado por el conjunto de estrategias planificadas que van a ser utilizadas para medir la variable, de acuerdo a la secuencia metodológica de las dimensiones: planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación, que están distribuidos en 22 ítems, medidos con un instrumento de escala ordinal.

Así también, las inteligencias múltiples, se les define como el conjunto de estrategias debidamente planificadas para la medición de la variable, acorde a la secuencia metodológica de las dimensiones: inteligencia lingüístico verbal, espacial, lógico-matemático, musical, corporal kinestésico, natural interpersonal e intrapersonal, en 22 ítems, medidos con un instrumento de escala ordinal. Con referencia a la operacionalización de éstas dos variables, se presenta el siguiente cuadro:

Operacionalización de la variable de inteligencias múltiples

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V1: Juego libre en sectores	Planificación	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.	Del 1 al 4
	Organización	El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día.	Del 5 al 8
	Ejecución	El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario.	Del 9 al 12
	Orden	El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.	Del 13 al 15
	Socialización	El estudiante expresa sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.	Del 16 al 19
	Representación	El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	Del 20 al 22
V2: Inteligencias múltiples	Inteligencia verbal-lingüística	Expresión oral	Del 1 al 3
	Espacial	Resolución de problemas	Del 4 al 6
	Lógico-matemática	Juegos matemáticos	Del 7 al 8
	Naturalista	Creatividad científica	Del 9 al 11
	Interpersonal	Cooperación	Del 12 al 14
	Intrapersonal	Autoestima	Del 15 al 16
	Musical	Creatividad	Del 17 al 20
	Cinestésica	Movimiento	Del 21 al 24

Hipótesis

Existe correlación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Objetivos específicos

- a) Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- b) Identificar el nivel de uso de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

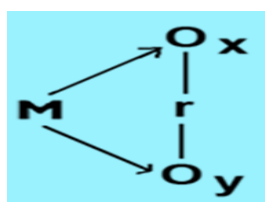
METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

En referencia al tipo de investigación, el estudio es descriptivo correlacional y los niveles, Hernández R. & Baptista (2010) señala que los tipos de investigación son de tipo explicativo, exploratorios, descriptivo, correlacionales; de lo expresado por Hernández, el estudio es tipo descriptivo, correlacional, por cuanto, medimos con la mayor precisión las variables, que luego se describen, para compararlo con los resultados obtenidos.

El diseño planteado para la investigación según Hernández, Fernández y Baptista, (2014) señala que el término diseño, se refiere al plan o estrategia que se concibe para la obtención de la información que se desea. El diseño del estudio es no experimental, por cuanto, se realizó deliberadamente, sin manipular las variables, solamente observamos los fenómenos en su ambiente de forma natural, luego se procedió al análisis

El estudio corresponde al diseño no experimental, de corte transversal correlacional, según Sánchez y Reyes (2015) se orienta a determinar el grado de relación existente entre dos o más variables. El esquema siguiente, corresponde al diseño planteado:



Donde:

M : Muestra constituida por los niños de 5 años.

Ox: Observación del juego en sectores

Oy: Observación de las inteligencias múltiples

R : Representa la relación entre ambas variables.

La población muestral estuvo constituida por 15 niños de 5 años, de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, por ser un grupo pequeño.

Tabla 1

Población y muestra del estudio

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
05 años	Única	6	9	15

Fuente: Nomina de matrícula de la I. E. N° 80855, 2021

Técnicas e instrumentos de investigación

Según Hurtado (2008) menciona que las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.

Técnicas

La observación fue la técnica que facilito recoger información pertinente entre la relación del juego en sectores y las inteligencias múltiples. Según Zapata (2006) menciona que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular.

Instrumentos

Para la medición de la variable del juego libre en sectores, se utilizó la guía de observación, que consta de 22 ítems. Para medir las dimensiones del estudio, se organizó de acuerdo a las dimensiones de la variable, correspondiente, con una escala tricotómica, se empleó la observación simple y directa. La escala y el índice respectivo en la variable juego libre en sectores, para este instrumento es: Alto (2), Regular (1) y Deficiente (0)

Tabla 2

Valoración expresiva de la escala Likert del cuestionario de la variable Juego libre en sectores

Deficiente	Regular	Alto
0	1	2

En cuanto a la medición de la variable de Inteligencias múltiples, se hizo uso de la ficha de observación, con 24 ítems, para medir las dimensiones, según el instrumento fue organizado en las dimensiones de la variable correspondiente con una escala tricotómica, porque tienen tres categorías, se empleó la observación directa.

La escala y el índice respectivo en la variable Inteligencias múltiples para este instrumento es: Alto (2), medio (1) y bajo (0)

Tabla 3

Valoración expresiva de la escala Likert del cuestionario de la variable Inteligencias múltiples

Bajo	Medio	Alto
0	1	2

Validez

Para la validez del instrumento del juego libre en sectores, se realizó a juicio de experto; siendo 3 los expertos que analizaron dicho instrumento.

Tabla 4

Validez del instrumento de la variable juego libre en sectores, por juicio de expertos

N°	Expertos	Condición	Resultados
1	Lidia Reyes Sandoval	Magister	Aplicable
2	María Antonieta del Pilar Rodríguez Miñano	Magister	Aplicable
3	Milagritos Jacinto Reinoso	Magister	Aplicable

Nota: Los expertos determinaron que los instrumentos de validez son aplicables

Confiabilidad de los instrumentos

Los instrumentos fueron sometidos al proceso de confiabilidad, para ello, considerando el software SPSS versión 25, aplicando el método de consistencia

interna, por lo cual, se utilizó la información que se recopiló en cada dimensión, obteniéndose los resultados:

Confiabilidad

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos del estudio, se realizó a través de una prueba tipo piloto, con una muestra, con características parecidas a las que se aplicó en la investigación. Una vez obtenidos los puntajes totales se realizó el cálculo con el coeficiente Alfa de Cronbach y KR20 para la medición de la confiabilidad entre los elementos de los respectivos instrumentos de recolección de información.

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento de juego libre en los Sectores

KR 20	N° de elementos
0.832	15

El resultado obtenido indicó que el instrumento de la variable del juego libre en los sectores, es a confiable con una puntuación de 0,832 puntos; acorde a los índices de confiabilidad por Hernández R., Fernández & Baptista (2010) la confiabilidad del instrumento de la variable 1: juego libre en los sectores y sus dimensiones son muy buenas, porque demuestra una alta precisión de dicho instrumento.

Tabla 6

Confiabilidad del instrumento de las Inteligencias Múltiples

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.84	15

El resultado nos permite señalar que el instrumento de la variable de las inteligencias múltiples es confiable con una puntuación de 0,84 puntos.

Análisis y procesamiento de la información

Para la realización del estudio se pidió permiso a la directora de la I.E. N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz y a los padres de familia, para la aplicación de ambos instrumentos: la lista de cotejo del juego libre en los sectores y la ficha de observación de la variable Inteligencias múltiples, en el aula de 5 años, con los protocolos de bioseguridad por la pandemia, en la distribución del aula, se tuvo en cuenta el distanciamiento social, la respectiva mascarilla. Trabajándose en forma individual y con un tiempo de 15 minutos por niño mientras éste juega, en forma libre, sin interrupción. El aula estuvo iluminado, ventilado, con mobiliario cómodo, donde los niños estuvieron atentos a las indicaciones de la maestra.

Para la demostración de la relación entre ambas variables, entre el juego libre en sectores con las inteligencias múltiples, se realizó a través del programa informático SPSS, versión 25, de igual forma, los resultados se representaron en forma gráfica, a través del diagrama de barras en los cuales se distribuyeron los datos para luego realizar el procesamiento estadístico, a través de la estadística descriptiva e inferencial.

Prueba de la hipótesis

Se dice que una investigación es científicamente válida, cuando es sustentada con información que deben ser verificables y que responda a lo que ha planteado el investigador/a, porque desea demostrar la hipótesis que, planteado en el estudio, con la claridad en los objetivos, con un nivel y profundidad de la información. En el estudio se realizó un análisis descriptivo e inferencial con la prueba de coeficiente, llamada correlación Spearman. Según Soto (2014) señala que la prueba de correlación de Spearman o correlación de Pearson, son utilizadas para encontrar el grado de correlación de las variables de la investigación.

RESULTADOS

Los resultados de la investigación, obtenidos, luego de la aplicación de los instrumentos de ambas variables, de acuerdo a los objetivos establecidos para la investigación como son:

- Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- Identificar el nivel de aprendizaje desarrollado de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Análisis de los resultados

Respecto al objetivo: Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020

Tabla 7

Uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Nivel	N° de niños	%
Deficiente	0	0.0
Regular	2	13.3
Alto	13	86.7
Total:	15	100

Fuente: Guía de observación aplicado a niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.

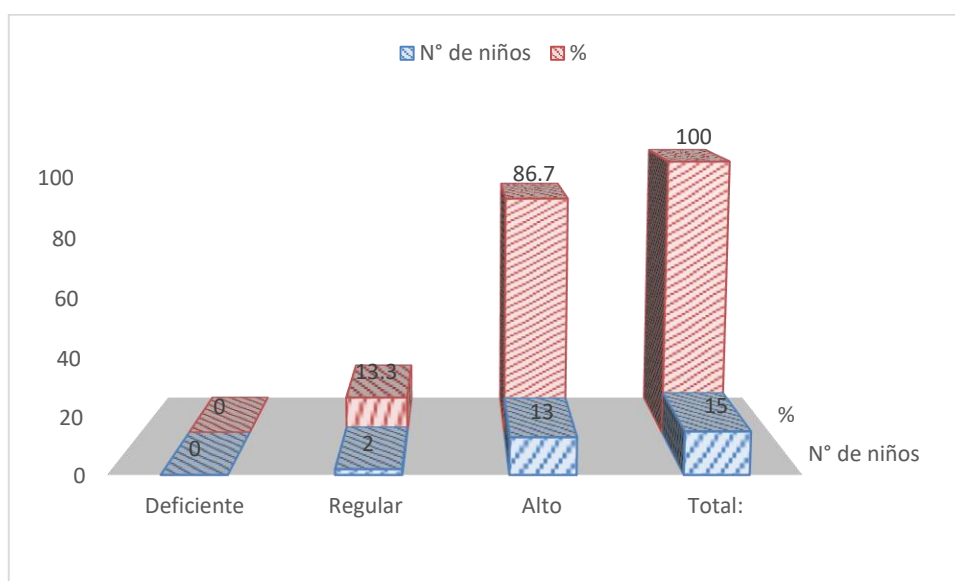


Figura 1: Resultados de la variable Juego libre en los sectores

La tabla y la figura muestran que, el 86.7% de los niños observados participan en un nivel alto en el juego libre en los sectores, el 13.3. % participan regularmente.

- Respecto al objetivo: Identificar el nivel de uso de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Tabla 8

Uso de las Inteligencias Múltiples de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Nivel	N° de niños	%
Bajo	0	0.0
Medio	1	6.7
Alto	14	93.3.
Total:	15	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.

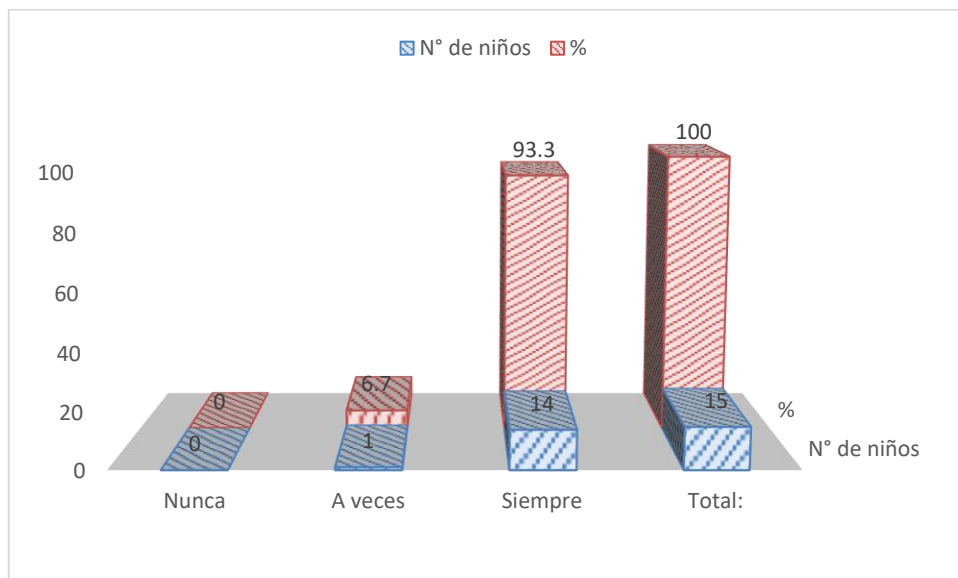


Figura 2: Resultados de la variable Inteligencias múltiples

En la tabla 8 y la figura se muestran que del 100% de los estudiantes, un 93.3 %, indican un nivel alto; un 6.7 % un nivel medio, con respecto a la variable inteligencias múltiples.

Respecto al objetivo: Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

1. Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula: H0. No existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

2. Establecer nivel de significancia

Nivel de significancia $\alpha = 5\%$

Margen de error = Al 5% (0.05)

Regla de decisión: $p > \alpha =$ acepta H0 $p < \alpha =$ rechaza H0

Tabla 9

Correlación entre el juego libre en los sectores y las Inteligencias múltiples en los estudiantes de 5 años de una Institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.

			Juego libre en sectores	Inteligencias múltiples
Rho de Spearman	Juego libre en sectores	Coefficiente de correlación	1,000	0,617***
		Sig. (Bilateral)	.	,000
	N	15	15	
	Inteligencias múltiples	Coefficiente de correlación	0,617***	1,000
Sig. (Bilateral)		0,000	.	
	N	15	15	

En la tabla 9, se presentaron los resultados de la contratación de la hipótesis general de las variables de Juego libre en sectores y las Inteligencias múltiples, que fue aplicado a los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.; la relación entre ambas

variables fue significativa, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de $p=0,000$, (donde $(\rho < 0.01)$), por lo tanto, se interpreta que existe una correlación significativa entre las variables de juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el presente estudio se investigó la relación entre la variable de Juego libre en sectores y las Inteligencias múltiples en la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta” de Pataz.

De acuerdo al resultado estadístico obtenido, de la prueba de hipótesis general se obtuvo un valor p -valor= 0.000, cuyo valor nos señala, que existe una relación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020. Coincidiendo con lo afirmado por Obando (2018) del Ecuador, donde comprobó que en la ejecución de la metodología de rincones de trabajo, se hacía necesario para enriquecer su creatividad, inteligencia espacial, que es una de las inteligencias múltiples, cuya capacidad de análisis durante el proceso educativo, contribuyen a mejorar los sectores públicos; así también lo señalado por el Minedu (2009) donde menciona que los sectores o espacios educativos en el aula, forman parte del momento pedagógico, que propone el juego libre; lo cual, nos permite señalar que el juego libre en los sectores propone un aprendizaje activo y dinámico a través de los sectores de trabajo, donde los niños representan lo vivido, para entender las diversas situaciones de su vida cotidiana, también sostiene que el juego simbólico se torna vital en la vida de los niños, porque a través de él son capaces de representar sus vivencias, descubren también, como y quiénes son y desean ser, expresan sus emociones, deseos, miedos y a partir de estas construyen significados sobre su mundo. También en la investigación de Cáceres (2017) de Guatemala, donde mencionó la importancia de los rincones de aprendizaje y el desarrollo de las inteligencias múltiples para el trabajo de los profesores. De igual manera, Guevara (2019) encontró que si existe una relación significativa entre el juego libre y los sectores con el lenguaje oral de los niños.

Al aplicar la lista de cotejo sobre el uso del juego libre en sectores, el 86,7 % (Fig. 1) de los niños se encuentra en un nivel alto.

Al aplicar la ficha de observación del nivel de aprendizaje de las inteligencias múltiples, un 93.3 % (Fig. 2) de los niños se encuentran en un nivel alto.

Finalmente, podemos señalar que se ha cumplido con los objetivos planteados, al encontrar una correlación significativa entre un nivel alto del juego libre con las inteligencias múltiples.

CONCLUSIONES

Acorde con los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis general, donde el valor del coeficiente de correlación es $p=0,000$, se concluye finalmente que hay una correlación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

Como resultado del objetivo principal, se determina que hay una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las Inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta” de Pataz.

Se identifica que el uso del juego libre en los sectores, es de un nivel alto, en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.

Se identifica que el nivel de aprendizaje de las Inteligencias múltiples es de un nivel alto en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz.

RECOMENDACIONES

A los docentes considerar el juego libre de sectores como herramienta fundamental para favorecer el desarrollo de inteligencias múltiples, a través de acciones que promuevan el manejo de competencias y capacidades, en el trabajo con sus estudiantes.

A la directora se le recomienda monitoreo permanente en los momentos del juego libre en los sectores, orientando al personal docente, con el objetivo de ayudar a los niños y niñas a seguir potenciando sus inteligencias múltiples.

Se sugiere dar a conocer a los padres de familia, los resultados del estudio, invitándoles a involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos, promoviendo y desarrollando las inteligencias múltiples diversas, que los niños deben desarrollar en sus hogares.

A la comunidad en general, tomar en cuenta los resultados del estudio, con la intencionalidad de promover acciones que involucren estrategias en las escuelas, para fomentar el uso de las inteligencias múltiples, en la educación básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2002) *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y desarrollarlas*. Editorial Narcea, España.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Basilio, R. (2011). *Test de Inteligencia Múltiples*. <https://es.slideshare.net/rabari86/test-de-inteligencias-múltiples>.
- Borja (2005). *El juego elemento básico en la vida de un niño*. Rosario: Editorial Homo Sapiens Ediciones.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).
- Caballero, A. (2010). *“El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla”*. Tesis de pregrado. Universidad del Atlántico, Colombia.
- Calero, M. (2008). *Educación Jugando*. Lima: Editorial San Marcos.
- Cuba, N. & Palpa, E. (2015). *“La hora del 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”*. Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima.
- Elisondo, R. (2015). *La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje*. (1) 4. Recuperado de <http://www.redalyc.org/jatsRepo/447/44741347027/index.html>
- Espinoza V. (2018). *“El juego libre en sectores y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial los Ruiseñores Arequipa-2018”*. Tesis

- Gairín, J. (1996). *La organización escolar: contexto y texto de actuación*. Madrid: Editorial La Muralla. 86
- Galton (1883). “*Inquiries into human faculty and its development*”. Basic books.
- Garavito, E. (2017). “*Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 84 del distrito de taraco y la I.E.I. 194 “Corazón de Jesús” del distrito de acora – 2016*”. Tesis de pregrado Universidad Nacional Del Altiplano. Puno.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. (2ª ed.). Colombia: Fondo de cultura económica Ltda.
- Gardner, H. (2010). *Inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata. Guzmán (2017). “*Creatividad y Aprendizaje*” *El Juego Como Herramienta Pedagógica*. Madrid España: NARCEA, S.A.
- 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 de posgrado. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima
- Guinea Larreategui (2016). *Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay*. Tesis
- Hans, R. (11 de enero del 2011). “*El juego libre en los sectores*”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://maestrasinfronteras.blogspot.pe/2011/03/el-juego-libre-ensectores.html>

- Hernández R., Fernández & Baptista. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial. Mcgraw Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Hoyle, E. (1986). *La gestión de las escuelas: teoría y práctica*. En: E. Hoyle y A. McMahon (Eds), *La gestión de las escuelas*. London: Editorial. Kogan.
- Hurtado. J. (2008) *Metodología de la investigación, una comprensión holística*. Ediciones Quirón - Sypal. Caracas. Venezuela.
- Matos, F. (2012). *Inteligencias múltiples en estudiantes de tercer grado de secundaria*. Tesis para optar el grado académico de maestro en educación con mención en psicopedagogía. Lima, Perú.
- Meneses y Monge (2001). *“El juego en los niños: enfoque teórico”*. Revista de Educación. Universidad de Costa Rica. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minedu (2009). *La hora del juego libre en los sectores* primera edición Lima Perú.
- Minedu. (2010). *Rutas del Aprendizaje: Fascículo para la gestión del aprendizaje en las instituciones educativas*. Fascículo 1.
- Ministerio de Educación del Perú (2018). *La hora del juego libre en los sectores*
- Obando León, V. D. (2019). *El uso de la metodología de rincones de trabajo y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años de edad en la escuela particular mixta libros & acuarelas en el periodo 2018-2019* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2019.).
- Oseda, D. (2011). *Cómo aprender y enseñar investigación Científica*. Huancavelica, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Palomino, L. & Vargas E. (2014). *“Desarrollo de mi Práctica Pedagógica en la Hora del Juego Libre, en los Sectores en niños de 5 años de la Institución*

Educativa Inicial N° 277- 32 Kapulí San Carlos de San Jerónimo – Andahuaylas, 2014”. Tesis Universidad Nacional de San Agustín. Apurímac.- Perú. [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/ UNAS/2115/EDSpamal.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNAS/2115/EDSpamal.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodríguez, D. (2019). *El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública*, Santiago de Chuco, La Libertad.

S./A. (2009). *Instrumento de Observación y Evaluación de las Inteligencias Múltiples*. Recuperado de URL: <https://es.slideshare.net/PathCuriel/instrumento-de-observacin-y-evaluacin-de-inteligencias-mltiples>.

Sánchez, H. & Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Bussines Suport

Silva, M. (2016). “*Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*”. Universidad Cesar Vallejo. Lima. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solís (2018) *La relación, desde un enfoque mixto, entre el juego y el concepto de género en los niños y niñas de la unidad educativa González Suárez*. Universidad Técnica de Ambato, de Ecuador.

Soto, I. (2014). *La tesis de Maestría y Doctorado en cuatro pasos*. Lima. DIOGRAF.

Tiching (2013). *El blog de educación y TIC*. Recuperado el 20 de abril de 2015 de <http://blog.tiching.com/?s=howard+gardne>

Torres, C. M. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere, 6(19), 289-296.

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

Valverde, J. (2015). *“El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote – 2014”.* Tesis de pregrado. Universidad Nacional del Santa.

Velásquez (2018) *Programa de juegos infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de edad de una institución educativa pública de Ancash.* Escuela de posgrado. Universidad Antenor Orrego, de Trujillo.

Zapata (2006). *La observación.* (pag.145).

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS CON FICHA TÉCNICA

El instrumento fue la Guía de observación sobre el juego libre en los sectores, que consta de 22 ítems

Autora: Rosa Elena Otero Salazar

Modificada por: Martha Mariella del Pilar Guevara Zuloeta de Gonzales Aplicación: individual

Duración: 15 minutos por alumno aproximadamente.

Muestra y grupo de aplicación: 15 alumnos

Significación: Prueba construida con la finalidad de recoger información sobre el uso del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años.

Dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

Para medir las dimensiones, según el instrumento se organizó según las dimensiones de la variable juego libre en los sectores, correspondientes con escala dicotómica, porque tienen dos categorías, para dicho instrumento se empleó la observación simple directa.

La escala y el índice respectivo en la variable juego libre en sectores, para este instrumento es: alto (2), regular (1), bajo (0)

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO LIBRE

I.- DATOS INFORMATIVOS

EDAD : 5 Años

SEXO : Femenino () Masculino ()

APLICADO :

FECHA : _____

II.- INTRODUCCIÓN:

La presente ficha de observación facilitará recoger información pertinente al juego libre en sectores. Los ítems tienen 3 alternativas: Alto (2), Regular (1), Deficiente (0)

Nº	DIMENSIONES	Alto 2	Regular 1	Deficiente 0
PLANIFICACION				
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.			
ORGANIZACIÓN				
5	Elige 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.			
EJECUCIÓN				
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.			
ORDEN				
13	Guarda en su lugar los materiales del sector.			
14	Deja limpio el espacio donde jugó.			
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.			
SOCIALIZACIÓN				
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.			
REPRESENTACIÓN				
20	Elige 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			

Para medir la variable de las Inteligencias múltiples fue la ficha de observación, que consta de 22 ítems.

Ficha técnica:

Nombre: Prueba de Inteligencias Múltiples.

Autor: Gardner Año: 2008

Dimensiones: Lingüístico-verbal, espacial, lógico-matemática, naturalista, interpersonal, intrapersonal, musical y cinestésica.

La escala y el índice respectivo en la variable juego libre en sectores, para este instrumento es: alto (2), medio (1), bajo

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS INTELIGENCIAS
MÚLTIPLES

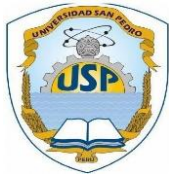
I.- DATOS INFORMATIVOS

EDAD : 5 Años
 SEXO : Femenino () Masculino ()
 APLICADO :
 FECHA : _____

II.- INTRODUCCIÓN:

La presente ficha de observación facilitará recoger información pertinente a las inteligencias múltiples. Los ítems tienen tres alternativas: Alto, medio, bajo.

Nº	DIMENSIONES	Alto	Medio	Bajo
LINGUISTICO VERBAL				
1	Le gusta escuchar cuentos, historias, libros, cartas			
2	Le gusta participar y dar su opinión de manera coherente.			
3	Le agrada leer, contar cuentos, chistes, hablar y memorizarlos.			
ESPACIAL				
4	Le gusta diseñar y resolver laberintos.			
5	Le gusta transformar creando algo nuevo.			
6	Le gusta dibujar con muchos colores.			
LOGICO MATEMATICO				
7	Le agrada trabajar con números, relaciones, clasificaciones y experimentar.			
8	Le gusta los rompecabezas y juegos que requieren de la lógica.			
NATURALISTA				
9	Aprende mejor cuando trabaja al aire libre.			
10	Reconoce y clasifica especies			
11	Cuida el medio ambiente.			
INTERPERSONAL				
12	Entiende a los amigos y resuelve conflictos.			
13	Demuestra agrado y facilidad en hacer amigos.			
14	Le gusta trabajar en grupo.			
INTRAPERSONAL				
15	Reconoce lo que le gusta y le molesta.			
16	Regula su comportamiento.			
MUSICAL				
17	Recuerda las melodías de las canciones.			
18	Le gusta escuchar música y cantar.			
19	Demuestra interés en aprender a tocar un instrumento musical.			
20	Responde cuando alguien pone música.			
CINESTESICA				
21	Utiliza los movimientos de su cuerpo como expresión corporal.			
22	Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles.			
23	Manifiesta habilidades deportivas.			
24	Le encanta desarmar cosas y volver armarlas.			



UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80855-PATAZ; 2020.

1.2. INVESTIGADORA

GAMEZ PIZAN MARITZA NELLY

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- b) Identificar el nivel de aprendizaje desarrollado de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

II. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACION:

Con respecto a la población se considera dos aspectos, las características globales de la población y el tamaño de la muestra.

Los estudiantes de la Institución Educativa N° 80855, pertenecen a la zona de la sierra del Perú, y el tamaño de su población está conformada por 15 niños.

Tal como se muestra en la siguiente tabla.

**Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa
Cesar Acuña Peralta- 2020**

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
05 años	Única	6	9	15

Fuente: Nomina de matrícula de la I. E. N° 80855 2020

III. POBLACIÓN MUESTRAL

La población muestral es de 15 niños, por ser “grupo pequeño”

IV. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación

V. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. Apellidos y nombres del informante:

Reyes Sandoval, Lidia

2. Profesión y/o grado académico:

Educación Inicial

3. Institución donde labora:

Institución Educativa N°1765

ANEXO II: FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES

Variable	Dimensiones	INDICADORES	Indicadores de evaluación								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Juego libre en sectores	Planificación	- Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		X		
		- Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		X		
	Organización	- Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	X		X		X		X		
		- Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	X		X		X		X		
	Ejecución o desarrollo	- Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	X		X		X		X		
		- Dice por qué eligió el sector del día.	X		X		X		X		
	Orden	- Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		X		
		- Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	X		X		X		X		
		- Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	X		X		X		X		
		- Guarda en su lugar los materiales del sector.	X		X		X		X		
		- Deja limpio el espacio donde jugo.	X		X		X		X		
		- Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X		
		- Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	X		X		X		X		
		- Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	X		X		X		X		
- Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		X		X		X		X			
- Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		X		X		X		X			

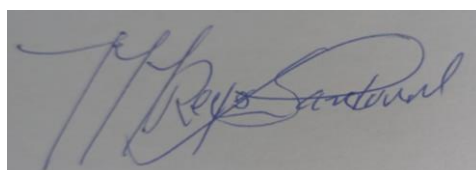
ANEXO II: FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Indicadores de evaluación								Observaciones
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Inteligencias múltiples	Lingüístico verbal	Expresión oral	Le gusta escuchar cuentos, historias, libros, cartas	X		X		X		X		
			La gusta participar y dar su opinión de manera coherente.	X		X		X		X		
			Le agrada leer, contar cuentos, chistes, hablar y memorizarlos.	X		X		X		X		
	Espacial	Resolución de problemas	Le gusta diseñar y resolver laberintos.	X		X		X		X		
			Le gusta transformar creando algo nuevo.	X		X		X		X		
			Le gusta dibujar con muchos colores.	X		X		X		X		
	Lógico matemático	Juegos matemáticos	Le agrada trabajar con números, relaciones, clasificaciones y experimentar.	X		X		X		X		
			Le gusta los rompecabezas y juegos que requieren de la lógica.	X		X		X		X		
	Naturalista	Creatividad científica	Aprende mejor cuando trabaja al aire libre.	X		X		X		X		
			Reconoce y clasifica especies	X		X		X		X		
			Cuida el medio ambiente.	X		X		X		X		
	Interpersonal	Cooperación	Entiende a los amigos y resuelve conflictos.	X		X		X		X		
			Demuestra agrado y facilidad en hacer amigos.	X		X		X		X		
			Le gusta trabajar en grupo.	X		X		X		X		
	Intrapersonal	Autoestima	Reconoce lo que le gusta y le molesta.	X		X		X		X		
Regula su comportamiento.			X		X		X		X			
Recuerda las melodías de las canciones.			X		X		X		X			
Musical	Creatividad	Le gusta escuchar música y cantar.	X		X		X		X			
		Demuestra interés en aprender a tocar un instrumento musical.	X		X		X		X			
		Responde cuando alguien pone música.	X		X		X		X			
	Cinestésica	Movimiento	Utiliza los movimientos de su cuerpo como expresión corporal.	X		X		X		X		
			Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles.	X		X		X		X		
			Manifiesta habilidades deportivas.	X		X		X		X		
			Le encanta desarmar cosas y volver armarlas.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Excelente trabajo, felicitaciones por haber elegido un tema tan interesante como es los juegos en los sectores y relacionarlos con las inteligencias múltiples.

Pataz, 2 de julio de 2020

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Lidia Reyes Sandoval'.

.....
Ms. Lidia Reyes Sandoval

DNI N° 48345321



UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1.1.TITULO DEL PROYECTO DE:

**JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80855-
PATAZ; 2020.**

1.2. INVESTIGADORA

GAMEZ PIZAN MARITZA NELLY

1.3.OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- b) Identificar el nivel de aprendizaje desarrollado de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

Con respecto a la población se considera dos aspectos, las características globales de la población y el tamaño de la muestra.

Los estudiantes de la Institución Educativa N° 80855, pertenecen a la zona de la sierra del Perú, y el tamaño de su población está conformada por 15 niños. Tal como se muestra en la siguiente tabla.

**Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa
Cesar Acuña Peralta- 2020**

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
05 años	Única	6	9	15

Fuente: Nomina de matrícula de la I. E. N° 80855 2020

c) **POBLACIÓN MUESTRAL**

La población muestral es de 15 niños, por ser “grupo pequeño”

d) **NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación**

e) **DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

1. Apellidos y nombres del informante:

Rodríguez Miñano, María Antonieta del Pilar

2. Profesión y/o grado académico

Educación Inicial

3. Institución donde labora:

Institución Educativa: Jardín de Niños N°1602

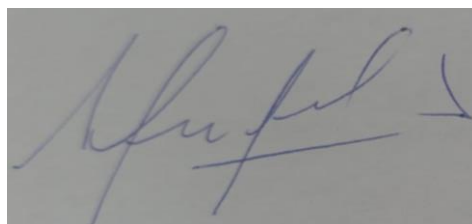
ANEXO II: FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES											
Variable	Dimensiones	INDICADORES	Indicadores de evaluación								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Juego libre en sectores	Planificación	- Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		X		
		- Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		X		
	Organización	- Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	X		X		X		X		
		- Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	X		X		X		X		
	Ejecución o desarrollo	- Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	X		X		X		X		
		- Dice por qué eligió el sector del día.	X		X		X		X		
	Orden	- Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		X		
		- Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	X		X		X		X		
		- Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	X		X		X		X		
		- Guarda en su lugar los materiales del sector.	X		X		X		X		
		- Deja limpio el espacio donde jugo.	X		X		X		X		
		- Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	X		X		X		X		
	- Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X			
	- Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X			
	- Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	X		X		X		X			
	- Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	X		X		X		X			
- Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	X		X		X		X				
- Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	X		X		X		X				

FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES												
Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Indicadores de evaluación								Observaciones
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Inteligencias múltiples	Lingüístico verbal	Expresión oral	Le gusta escuchar cuentos, historias, libros, cartas	X		X		X		X		
			La gusta participar y dar su opinión de manera coherente.	X		X		X		X		
			Le agrada leer, contar cuentos, chistes, hablar y memorizarlos.	X		X		X		X		
	Espacial	Resolución de problemas	Le gusta diseñar y resolver laberintos.	X		X		X		X		
			Le gusta transformar creando algo nuevo.	X		X		X		X		
			Le gusta dibujar con muchos colores.	X		X		X		X		
	Lógico matemático	Juegos matemáticos	Le agrada trabajar con números, relaciones, clasificaciones y experimentar.	X		X		X		X		
			Le gusta los rompecabezas y juegos que requieren de la lógica.	X		X		X		X		
	Naturalista	Creatividad científica	Aprende mejor cuando trabaja al aire libre.	X		X		X		X		
			Reconoce y clasifica especies	X		X		X		X		
			Cuida el medio ambiente.	X		X		X		X		
	Interpersonal	Cooperación	Entiende a los amigos y resuelve conflictos.	X		X		X		X		
			Demuestra agrado y facilidad en hacer amigos.	X		X		X		X		
			Le gusta trabajar en grupo.	X		X		X		X		
	Intrapersonal	Autoestima	Reconoce lo que le gusta y le molesta.	X		X		X		X		
Regula su comportamiento.			X		X		X		X			
Recuerda las melodías de las canciones.			X		X		X		X			
Musical	Creatividad	Le gusta escuchar música y cantar.	X		X		X		X			
		Demuestra interés en aprender a tocar un instrumento musical.	X		X		X		X			
		Responde cuando alguien pone música.	X		X		X		X			
Cinestésica	Movimiento	Utiliza los movimientos de su cuerpo como expresión corporal.	X		X		X		X			
		Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles.	X		X		X		X			
		Manifiesta habilidades deportivas.	X		X		X		X			
		Le encanta desarmar cosas y volver armarlas.	X		X		X		X			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Buena investigación, muchas felicitaciones por desarrollarlo y que los beneficios sean para los estudiantes, que lo aprovechen en pro del mejoramiento de la calidad de sus aprendizajes en los niveles educativos, que a continuación proseguirán los niños: primaria y luego secundaria.

Pataz, 03 de julio de 2020



.....
Ms. María A. del Pilar Rodríguez Miñano

DNI N° 41653412



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1.1. TITULO DEL PROYECTO DE:

**JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80855-
PATAZ; 2020.**

1.2. INVESTIGADORA

GAMEZ PIZAN MARITZA NELLY

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.
- b) Identificar el nivel de aprendizaje desarrollado de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.

II. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

Con respecto a la población se considera dos aspectos, las características globales de la población y el tamaño de la muestra.

Los estudiantes de la Institución Educativa N° 80855, pertenecen a la zona de la sierra del Perú, y el tamaño de su población está conformada por 15 niños. Tal como se muestra en la siguiente tabla.

Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa Cesar Acuña Peralta- 2020

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
05 años	Única	6	9	15

Fuente: Nomina de matrícula de la I. E. N° 80855 2020

III. POBLACIÓN MUESTRAL

La población muestral es de 15 niños, por ser **“grupo pequeño”**

IV. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación

V. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2. Apellidos y nombres del informante:

Jacinto Reinoso, Milagritos

3. Profesión y/o grado académico:

Educación Inicial

4. Institución donde labora:

Institución Educativa: Jardín de Niños de Salaverry-Trujillo

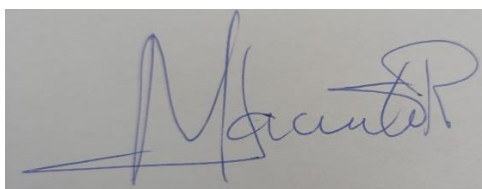
ANEXO II: FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES											
Variable	Dimensiones	INDICADORES	Indicadores de evaluación								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Juego libre en sectores	Planificación	- Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		X		
		- Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		X		
	Organización	- Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	X		X		X		X		
		- Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	X		X		X		X		
	Ejecución o desarrollo	- Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	X		X		X		X		
		- Dice por qué eligió el sector del día.	X		X		X		X		
	Orden	- Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		X		
		- Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	X		X		X		X		
		- Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	X		X		X		X		
		- Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	X		X		X		X		
		- Guarda en su lugar los materiales del sector.	X		X		X		X		
		- Deja limpio el espacio donde jugo.	X		X		X		X		
		- Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	X		X		X		X		
		- Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	X		X		X		X		
	- Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X			
	- Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	X		X		X		X			
	- Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	X		X		X		X			
	- Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	X		X		X		X			
- Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	X		X		X		X				
- Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	X		X		X		X				

FICHA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES												
Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Indicadores de evaluación								Observaciones
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Inteligencias múltiples	Lingüístico verbal	Expresión oral	Le gusta escuchar cuentos, historias, libros, cartas	X		X		X		X		
			La gusta participar y dar su opinión de manera coherente.	X		X		X		X		
			Le agrada leer, contar cuentos, chistes, hablar y memorizarlos.	X		X		X		X		
	Espacial	Resolución de problemas	Le gusta diseñar y resolver laberintos.	X		X		X		X		
			Le gusta transformar creando algo nuevo.	X		X		X		X		
			Le gusta dibujar con muchos colores.	X		X		X		X		
	Lógico matemático	Juegos matemáticos	Le agrada trabajar con números, relaciones, clasificaciones y experimentar.	X		X		X		X		
			Le gusta los rompecabezas y juegos que requieren de la lógica.	X		X		X		X		
	Naturalista	Creatividad científica	Aprende mejor cuando trabaja al aire libre.	X		X		X		X		
			Reconoce y clasifica especies	X		X		X		X		
			Cuida el medio ambiente.	X		X		X		X		
	Interpersonal	Cooperación	Entiende a los amigos y resuelve conflictos.	X		X		X		X		
			Demuestra agrado y facilidad en hacer amigos.	X		X		X		X		
			Le gusta trabajar en grupo.	X		X		X		X		
	Intrapersonal	Autoestima	Reconoce lo que le gusta y le molesta.	X		X		X		X		
Regula su comportamiento.			X		X		X		X			
Recuerda las melodías de las canciones.			X		X		X		X			
Musical	Creatividad	Le gusta escuchar música y cantar.	X		X		X		X			
		Demuestra interés en aprender a tocar un instrumento musical.	X		X		X		X			
		Responde cuando alguien pone música.	X		X		X		X			
Cinestésica	Movimiento	Utiliza los movimientos de su cuerpo como expresión corporal.	X		X		X		X			
		Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles.	X		X		X		X			
		Manifiesta habilidades deportivas.	X		X		X		X			
		Le encanta desarmar cosas y volver armarlas.	X		X		X		X			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Excelente estudio, felicito su trabajo, además sugiero que sea recomendado a las instituciones educativas de su zona o UGEL, con la finalidad de ser aplicado en los niños de inicial.

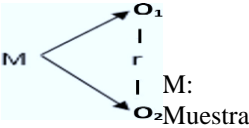
Pataz, 04 de julio de 2020

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Milagritos Jacinto Reinoso'.

.....
Ms. Milagritos Jacinto Reinoso

DNI N° 41375239

ANEXO 2
MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA Y METODOLÓGICA

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la Institución Educativa N°80855-Pataz; 2020.	Problema general ¿Cuál es la relación entre juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la I.E. N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020?	Hipótesis general Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y las inteligencias múltiples en niños de 5 años de la institución educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020	Objetivo general Determinar la relación significativa entre el juego libre en los sectores y las inteligencias múltiples en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020. Objetivos específicos Identificar el uso del juego libre en los sectores, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020. Identificar el nivel de aprendizaje desarrollado de las Inteligencias múltiples, por los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 80855 “César Acuña Peralta”-Pataz, 2020.	Variable 1: Juego libre en sectores Variable 2: Inteligencias Múltiples	Planificación Organización, Ejecución o desarrollo Orden, Socialización Representación Inteligencia Lingüístico verbal Espacial Lógico-matemático, Musical, corporal Cinestésico, Natural Interpersonal Intrapersonal	Tipo: Propósito: Básica Alcance: Transversal Métodos: Descriptivo Diseño: No experimental Correlacional  O1: Observaciones en la variable Juego libre en sectores. O2: Observaciones en la variable Inteligencias Múltiples. r: Relación entre ambas variables

ANEXO 3: CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE JUEGO LIBRE EN SECTORES

Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Total
1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	0	1	2	2	1	2	0	1	2	32
2	2	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	35
3	2	2	1	2	0	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	0	2	2	1	2	2	34
4	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	0	2	1	2	1	2	2	2	1	2	35
5	0	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	0	2	2	2	1	2	1	2	34
6	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	36
7	2	2	0	1	0	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	33
8	2	1	2	2	2	0	2	1	1	2	2	2	1	2	2	0	1	2	1	2	2	2	34
9	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	0	1	2	1	2	1	2	2	2	2	35
10	1	0	1	2	2	2	0	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	33
11	2	1	2	0	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	0	2	1	2	2	2	35
12	1	2	1	2	1	2	2	2	1	0	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	33
13	2	2	2	1	2	1	2	0	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	36
14	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	0	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	35
15	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	0	1	2	0	2	2	2	1	2	1	31
Total	26	22	22	24	24	21	25	23	21	21	25	23	20	24	23	22	23	26	22	23	24	27	511
p	0.23	0.8	0.67	0.7	0.47	0.43	0.6	0.1	0.37	0.03	0.5	0.43	0.3	0.03	0.5	0.4	0.43	0.4	0.4	0.43	0.23	0.8	
q	0.77	0.2	0.33	0.3	0.53	0.57	0.4	0.9	0.63	0.97	0.5	0.57	0.7	0.97	0.5	0.6	0.57	0.6	0.6	0.57	0.77	0.2	
p*q	0.18	0.16	0.22	0.21	0.25	0.25	0.24	0.09	0.23	0.03	0.25	0.25	0.21	0.03	0.25	0.24	0.25	0.24	0.24	0.25	0.18	0.16	4,05
Varianza																							20,3

Confiabilidad de la variable: Juego libre en sectores

Se aplicó $KR-20 = (22/21) (1 - 0,2) = (1,05) (0,80) = 0,832$

Interpretación: El resultado indica que el instrumento de la variable Juego libre en sectores, es altamente confiable con una puntuación de 0,83 puntos.

ANEXO 4: CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Ítems	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total	
1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	41
2	2	1	0	1	2	2	1	2	2	2	1	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	2	2	2	2	33
3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
4	2	2	1	0	1	2	2	1	2	1	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	2	2	1	2	2	32
5	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	0	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	39
6	2	1	0	1	2	2	2	2	1	0	1	2	2	2	2	1	0	1	2	2	1	2	2	2	1	33
7	2	2	2	2	2	1	0	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	41
8	2	1	2	2	1	2	2	0	1	2	2	2	2	2	1	0	1	2	2	2	2	1	2	2	1	37
9	2	2	1	0	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	39
10	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	1	0	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	39
11	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	42
12	1	2	1	0	1	2	2	2	2	2	2	1	0	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	36
13	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
14	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	2	2	1	2	2	33
15	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	0	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	39
Total	26	24	22	19	23	26	27	22	25	25	21	22	25	21	21	23	21	20	23	22	27	26	25	30	27	571
p	0.43	0.6	0.1	0.37	0.03	0.5	0.03	0.5	0.43	0.3	0.03	0.5	0.4	0.03	0.5	0.4	0.43	0.4	0.4	0.43	0.23	0.8	0.37	0.03		
q	0.57	0.4	0.9	0.63	0.97	0.5	0.97	0.5	0.57	0.7	0.97	0.5	0.6	0.97	0.5	0.6	0.57	0.6	0.6	0.57	0.77	0.2	0.63	0.97		
p*q	0.25	0.24	0.09	0.23	0.03	0.25	0.03	0.25	0.25	0.21	0.03	0.25	0.24	0.03	0.25	0.24	0.25	0.24	0.24	0.25	0.18	0.16	0.23	0.03	4.08	
Varianza																										21,1

Confiabilidad de la variable: Inteligencias múltiples

Se aplicó $KR-20 = (24/23) (1 - 0,22) = (1,06) (0,80) = 0,841$

Interpretación: El resultado indica que el instrumento de la variable Inteligencias múltiples, es altamente confiable con una, puntuación de 0,84 puntos.

ANEXO 4: EXPERIENCIAS DE TRABAJO.



Así jugaban los niños y niñas esto era su sector hogar anterior, y con las cosas que se sacaron del aula se fue organizando mejor sus sectores para su el desarrollo de sus inteligencias múltiples.



- SECTOR HOGAR. El sector hogar quedo así más organizado para que los niños realicen sus actividades permanentes.



El sector hogar no contaba con su cocina, pero se realizó una cocina con material reciclable de cartón, latas, tapas, etc., desarrollando así el orden y la organización del sector.



Así quedo su cocina y su camita para que los niños y niñas puedan jugar representando roles de la familia, desarrollando la inteligencia interpersonal e intrapersonal de los niños, con el apoyo de su profesora.



Los niños producen conversaciones acerca de cómo cambiar la ropa a sus muñecas y así se van relacionando en el sector hogar, desarrollando la inteligencia lingüística-verbal.



Aquí los niños realizaron un cumpleaños de una compañera y fui invitada para acompañarles en el almuerzo que ellos mismo realizaron.

- DRAMATIZACION Y SIMBÓLICO. En este sector los niños tienen una imaginación muy bonita y empiezan a dramatizar muy felices a través del juego simbólico.



En este sector los niños representan a su comunidad campesina a través de los disfraces que tienen en el sector.

- SECTOR DE MUSICA. En este sector los niños y niñas siempre utilizan su cuerpo para realizar movimientos, les gusta participar tocando sus instrumentos y así los niños desarrollan sus nociones.



SECTOR DE CONSTRUCCION. Es un sector muy hermoso para todos los niños por intermedio de este sector los niños aprenden jugando.



Los niños están realizando sus nociones de juego en el patio de la I.E. N°. 80855, por el espacio en el aula que no es muy amplia.



Es un sector que les ayuda mucho a los niños y niñas a intercambiar ideas a través del juego que ellos mismo realizan.





Los niños están jugando en el patio de su I.E.N°. 80855, por la facilidad que cuenta para los niños y así ellos juegan libres.



- SECTOR DE EXPERIMENTOS. En este sector los niños y niñas podrán realizar sus propias experiencias que tiene cada uno de ellos, también estamos en el patio realizando algunos experimentos con arcilla, los niños muy felices juegan con su arcilla.



Los niños realizando nuevas experiencias, desarrollando sus nociones

Esta trabajando con lana de colores y conos de papel para hacer un pony.



Los niños experimentaron con diferentes materiales para obtener diferentes texturas.



- SECTOR DE BIBLIOTECA: este sector es muy hermoso para los niños y niñas porque fue echo los cuentos que más les gusto a ellos en papelotes y en cuadernillos pequeños y ellos mismos lo decoraron, también cuenta con más libros revistas del ministerio.



En este sector también los niños se disfrazan y juegan a los personajes de los cuentos. Así ellos buscan el desarrollo del lenguaje, y estimulan su imaginación y creatividad.



- **SECTOR DE DIBUJO, PINTURA Y MODELADO:** En este sector los niños expresan su pintura, el arte que ellos lo realizan, los dibujos que hacen con sus manitos hermosas, por intermedio de este sector los niños expresan el autoestima que llevan en su vida cotidiana.





COMPARTIENDO UN MOMENTO CON TODOS LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL.



“El futuro de los niños es siempre hoy, Mañana será tarde”