

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**IMPORTANCIA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE
EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO
COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
DE LA I.E. N° 0414 DEL DISTRITO DE TOCACHE,
2017**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TESISTAS: Mary Verónica CAMPOS ACUÑA
Damaris DEL CASTILLO CHÁVEZ
Danivia GÁMEZ CAMPOS**

ASESOR: Mg. Raúl Jorge Aliaga Camarena

HUÁNUCO – PERÚ

2019

DEDICATORIA

A mis padres por su apoyo incondicional, y comprensión en todo momento.

Mary

A mis padres por su apoyo y comprensión.
A mi Hijo por ser la luz que alumbra mi camino.

Damarís

A mis padres por su comprensión y apoyo.
A mis hijos que son el regalo más hermoso que dios me dio y son la razón de mí vivir.

Danívía

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, de quienes recibimos los conocimientos y experiencias en cada cotidiano de las clases y sesiones de aprendizaje, muy significativas para nuestra formación profesional y sobre todo como personas.

A cada una de las distinguidas maestras de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache por su apoyo, por su amistad y gentil forma de orientarnos para el logro de este reto que vemos culminado con la presente.

A nuestros padres y a cada uno de nuestras familias por su infinita, comprensión y escucha en cada vicisitud, por brindarnos su apoyo incondicional en todo el proceso de nuestra aspiración personal.

ÍNDICE

	Pág.
CARATULA.....	I
DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
INTRODUCCIÓN.....	IX
CAPITULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2.1. Problema General.....	17
1.2.2. Problemas Específicos.....	17
1.3. OBJETIVOS.....	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Objetivos Específicos.....	17
1.4. HIPÓTESIS.....	18
1.4.1. Hipótesis general.....	18
1.4.2. Hipótesis específicas.....	18
1.5. VARIABLES.....	18
1.5.1. Variable Independiente.....	18
1.5.2. Variable Dependiente.....	18
1.5.3. Operacionalización de variables.....	19
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	19
1.7. VIABILIDAD.....	20
1.8. LIMITACIONES.....	21
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. ANTECEDENTES.....	22
2.2. BASES TEÓRICAS.....	28
2.2.1. El Juego.....	28
2.2.2. Características del Juego.....	31
2.2.3. Teorías sobre el juego.....	33
2.2.4. Tipos de Juego.....	35
• Juego Motor.....	36
• Juego Social.....	36
• Juego Cognitivo.....	36
• Juego Simbólico.....	37
2.2.5. Beneficios e importancia del juego en la Educación Inicial....	37
2.2.6. El juego libre por sectores.....	39
2.2.7. Desarrollo cognitivo.....	44
2.2.8. Actividades Cognitivas.....	46

2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	50
•	Atención.....	50
•	Percepción.....	51
•	Juego.....	51
•	Juego libre.....	52
•	Aula de clases.....	53
•	Memoria.....	53
•	Recreo.....	54
•	Factores de la atención.....	54
•	Factores extrínsecos de la atención.....	54
•	Factores intrínsecos de la atención.....	55
CAPITULO III		
MARCO METODOLÓGICO		
3.1.	NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	57
3.2.	DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	57
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	58
3.4.	TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.....	58
CAPITULO IV		
RESULTADOS		
4.1.	HORA DEL JUEGO LIBRE.....	62
4.2.	DESARROLLO COGNITIVO.....	72
4.3.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	83
	CONCLUSIONES.....	86
	SUGERENCIAS.....	87
	BIBLIOGRAFÍA.....	88
	ANEXOS.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01.....	61
Tabla N° 02.....	61
Tabla N° 03.....	61
Tabla N° 04.....	62
Tabla N° 05.....	63
Tabla N° 06.....	64
Tabla N° 07.....	65
Tabla N° 08.....	66
Tabla N° 09.....	66
Tabla N° 10.....	67
Tabla N° 11.....	69
Tabla N° 12.....	69
Tabla N° 13.....	70
Tabla N° 14.....	71
Tabla N° 15.....	73
Tabla N° 16.....	75
Tabla N° 17.....	75
Tabla N° 18.....	75
Tabla N° 19.....	75
Tabla N° 20.....	75
Tabla N° 21.....	76
Tabla N° 22.....	76
Tabla N° 23.....	77
Tabla N° 24.....	77
Tabla N° 25.....	78
Tabla N° 26.....	78
Tabla N° 27.....	78
Tabla N° 28.....	79
Tabla N° 29.....	80
Tabla N° 30.....	80
Tabla N° 31.....	81
Tabla N° 32.....	81
Tabla N° 33.....	81
Tabla N° 34.....	82
Tabla N° 35.....	82

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 01.....	62
Gráfico N° 02.....	63
Gráfico N° 03.....	64
Gráfico N° 04.....	67
Gráfico N° 05.....	68
Gráfico N° 06.....	71
Gráfico N° 07.....	76
Gráfico N° 08.....	79
Gráfico N° 09.....	82

RESUMEN

Las experiencias del día a día influyen en la construcción de nuestra personalidad. Una de las actividades muy comunes que tienen que ver con dichas vivencias dentro de la sociedad es el juego el cual nos ayuda a socializar, adquirir y desarrollar una serie de aspectos que van desde la adquisición de habilidades motoras hasta el desarrollo cognitivo. Actividad preponderante en la educación inicial, debiendo la docente cohesionar actividades de aprendizaje con el juego, utilizando estrategias y técnicas que sirven para desarrollar competencias. Una de ellas es, la hora de juego libre en los sectores del aula, donde la docente debe planificar actividades de aprendizaje con diversos tipos de juego que sirvan para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas. Sobre el cual investigativamente evidenciamos que la hora de juego libre en sectores tiene relación y es importante en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache. Procedimiento que tuvo como soporte la revisión bibliográfica de artículos e investigaciones acerca del juego, sus características, tipos, beneficios y la explicación del desarrollo cognitivo. Se aplicó una encuesta a docentes, fichas de observación para apreciar el comportamiento de niños y niñas mediante el uso de las estrategias. Resultados en el cual la mayoría de niños lograron alcanzar los indicadores previstos en la atención en sus factores intrínseco y extrínseco como el logro de la percepción mediante los cinco sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto). Concluyéndose que la hipótesis planteada demuestra la importancia y relación de la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de cognitivo de los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache.

Palabras clave: Juego libre, sectores, cognitivo.

ABSTRACT

Day-to-day experiences influence the construction of our personality. One of the very common activities that have to do with these experiences within society is the game which helps us to socialize, acquire and develop a series of aspects that range from the acquisition of motor skills to cognitive development. Preponderant activity in initial education, the teacher must combine learning activities with the game, using strategies and techniques that serve to develop skills. One of them is, the time of free play in the classroom sectors, where the teacher must plan learning activities with different types of games that serve for cognitive development in children. On which we investigatively show that the hour of free play in sectors is related and is important in the cognitive development in 5-year-old children of the I.E. No. 0414 of the Tocache district. Procedure that supported the literature review of articles and research about the game, its characteristics, types, benefits and the explanation of cognitive development. A survey was applied to teachers, observation sheets to appreciate the behavior of children through the use of strategies. Results in which the majority of children managed to reach the indicators provided in the attention in their intrinsic and extrinsic factors such as the achievement of perception through the five senses (sight, hearing, smell, taste and touch). Concluding that the hypothesis presented demonstrates the importance and relationship of the time of free play in the sectors with the cognitive development of children of the initial level of 5 years of the I.E. No. 0414 of the Tocache district.

Keywords: Free play, sectors, cognitive.

INTRODUCCIÓN

Hasta hoy el juego es visto por algunas personas solo como una actividad para divertirse y de ocio, siendo en muchos casos relacionado con situaciones de relajo y en algunos casos como sinónimo de indisciplina.

En el nivel inicial el juego es una actividad recomendada ya que los niños a esa edad relacionan muchas cosas de su entorno con las actividades lúdicas y se sienten más cómodo y sin tensión participando en ellas. Siendo la estrategia más recomendada para este nivel, la hora del juego libre por sectores, ya que este permite que los estudiantes participen en el juego, pero de forma organizada y controlada por sus docentes, actividad que se orienta a los niños y niñas no solo a una acción relajante y satisfactoria, sino, que además debe desarrollar capacidades cognitivas en todo proceso de aprendizaje.

Propósito que simboliza el presente, el cual evidencia que la hora del juego como estrategia en los sectores cuenta con una relación muy importante para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache.

Las docentes que trabajan con los niños y niñas han venido incluyendo en sus sesiones de aprendizaje dichas actividades las cuales nos ayudó a demostrar la inferencia hipotética y como producto demuestra que las actividades lúdicas controladas mediante la

planificación del docente resultan significativas, para el logro del desarrollo cognitivo.

La investigación está dividida en capítulos, en el primero se hace el planteamiento del problema, la formulación del problema, objetivos, hipótesis, variables, justificación e importancia, viabilidad y limitaciones. En el segundo capítulo se tocará todo lo referente al marco teórico, con los antecedentes del problema, las bases teóricas, finalizando con las definiciones conceptuales.

En el tercer capítulo, se arribará al marco metodológico, nivel y tipo de investigación, diseño y esquema de la investigación, población y muestra, definición operativa de instrumentos de recolección de datos y las técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos. En el capítulo cuatro se presentarán los resultados trabajados por cada variable y el análisis del mismo. Para finalizar con las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexo del trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La vida de las personas en su cotidiano andar se enfrenta a un cumulo de experiencias y sentimientos que nos sorprenden. Somos constantemente expuestos a diversos estímulos que afectan nuestro pensamiento, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. A medida que avanzamos en nuestro desarrollo, nuestra experiencia es muy influyente en la configuración de nuestra identidad, nuestra personalidad y nuestro proceso socialización, en la cual el juego adquiere un significado especial.

Actividad que a lo largo de la vida, realizamos espontanea, social o educativamente la misma que sirve para adquirir y desarrollar una serie de aspectos y características como persona, circunstancias de vida con las cuales aprendemos, valoramos, interactuamos, repetimos realidades, nos ayuda a formar actitudes, sentimientos, pensamientos hacia los demás y sobre todo a al medio que nos rodea. En este sentido, podemos decir que el juego es una forma en que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que nos podemos integrar, cumpliendo así un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

Todos tenemos diferentes significados que sirven para representar el mundo, sin embargo, en base a nuestras

observaciones y nuestra experiencia de vida, podemos decir que la mayoría de nosotros nos limitamos y renunciamos lentamente a la capacidad de imaginar, crear, explorar el mundo a través de nuestro cuerpo, nuestros sentimientos y nuestras sensaciones. Dejamos a veces la esencia de la niñez y aceptamos que la sociedad etiquete al juego como un signo de inmadurez. Por el contrario deberíamos concebir al jugar como una actividad espontánea, enfocándola hacia los niños y niñas, desde su propio punto de vista, hacia la riqueza de los encantos y magia del juego, aquellos aspectos que nos hacen acurrucarnos y escondernos detrás de las palabras cuando adultos somos, que equivocadamente nos hace decir que los juegos son cosas solo para niños.

Cada uno de los juegos que jugamos en nuestras vidas contiene rasgos internos puede identificar varios factores de nuestra personalidad, nuestras necesidades, nuestras motivaciones e intereses que están presentes en cada una de las etapas de desarrollo como seres humanos. En cada uno de los mundos imaginarios y reales construimos nosotros mismos realidades que nos servirán para nuestra vida; hay informes que evidencian como el juego vincula, sentimientos, miedos, ansiedades, deseos, etc.

Actualmente, según las estadísticas, hay un promedio alto de niños menores de seis años que pasan su tiempo en una pantalla de computadora, 12tablet, videojuego y/o televisión o rutinariamente se

sientan a la clase y miran la pizarra con poca atención al movimiento de su cuerpo, imaginación y al juego libre.

A nivel del sistema educativo, el Ministerio de Educación ha olvidado o resta importancia al desarrollo de las habilidades propuestas por Gardner o Goleman, con el resultado de que las instituciones educativas, público y privado, escuela, padres y todos los involucrados en la educación de los niños dan prioridad solo a las áreas como matemáticas o comunicación para que puedan aprender más sobre estas dos áreas, las cuales se deben enseñar a los niños, pero también es importante tener en cuenta que esto da pocas oportunidades para que el niño se exprese libremente, muestre sentimientos o aprenda a desarrollar otras habilidades que lo harán más creativos, innovadores siendo capaces de resolver situaciones que surgen en el curso de la vida y lo superen de modo muy peculiar.

En la práctica profesional a menudo no se respetan las rutinas de programación dadas por las autoridades nacionales o regionales sobre el tema, o al menos que daban más importancia a ciertas actividades que otros. En muchos casos el docente ha abandonado y olvidado la importancia de los sectores y su influencia en el desarrollo de la inteligencia, como un juego libre en cualquier momento del día, un momento de relajación para los niños o como un tiempo para comenzar el aprendizaje diario, enfocándose más en las actividades de aprendizaje teórico o cognitivo. Muchas veces se da como como justificación el tiempo insuficiente, falta de material o material

inapropiado para los niños, poca ayuda de los padres, podemos asumir poca intensidad o la falta de motivación de los profesores y en muchos casos la falta de gestión metodológica para hacer el trabajo en las áreas del aula nos conducirán al fracaso de todo aprendizaje.

En la formación inicial, todo maestro debe saber que las ocho inteligencias diferentes tienen sus propios elementos para formar la biodiversidad de los estudiantes y satisfacer sus “intereses, necesidades y demandas” de aprendizaje. Diagnostico que nos servirá para evidenciar qué tipo de desarrollo cognitivo tiene cada niño, logrando mejores oportunidades de aprendizaje. Lo último nos permitirá asociar su proceso de aprendizaje al aprovechar sus mayores fortalezas y siempre teniendo en cuenta que todos pueden fortalecer más de un área.

Cada maestro mediante la observación puede determinar cómo los niños se expresan cuando están trabajando y esta a su vez es útil para saber qué áreas los niños deben seguir mejorando mediante diversas estrategias metodológicas.

Los demás actores educativos (docentes, los padres y la sociedad) deben participar de forma consistente en la planificación de las actividades que estimulan y animan a sus hijos a desarrollar sus capacidades y habilidades, así como, el desarrollo de estrategias de enseñanza que tengan en cuenta las diversas oportunidades para adquirir los conocimientos necesarios en su vida cotidiana,

motivándolos para que puedan alcanzar los objetivos que se fijan para sí mismos como individuos en la edad adulta.

Pero el profesor no sólo debe centrarse en el desarrollo de habilidades lógico matemático y lingüístico, como se ve en muchas instituciones de nivel primario y secundario, sino que se debe propiciar aprendizaje mutuo, basado en las actividades lúdicas y emocionales, ya que todos ellos son igualmente importantes y necesarios para la formación.

Sin embargo, al reflexionar sobre el tema y posicionarnos como sujetos de aprendizaje, podemos advertir que el juego está presente en el desarrollo de niños y niñas; y en gran medida las instituciones educativas no lo consideran en su dimensión real, no se evalúan, el juego se lanza, por lo que es importante entender cómo funciona, qué hacemos los estudiantes se comunican a través de él, sus motivos, cuando juegan, cuando crean su mundo.

En este sentido, es importante que los docentes den al juego la importancia y seriedad que merece, si sabemos cómo usarlo, puede convertirse en una estrategia poderosa para los maestros ya que nos permite representar y trabajar con más metodologías juegos que nos acercan a sus necesidades actuales y crean condiciones favorables y motivadores para ellos utilizando un enfoque constructivista que construye la reforma del proceso educativo, preparación y/o facilitación de la importante educación de los niños y chicas. Es decir, los estudiantes mismos construyen su conocimiento, incentivos que

reciben del medio ambiente y organizan la información combinándola con sus saberes previos ayudando a problemas con el uso de la imaginación al desarrollar su lenguaje, enriquecer el vocabulario, su expresión oral, gestual y corporal.

En este sistema, la educación inicial sufre cambios en el plan de estudios con los que trata de responder a la necesidad de una educación adecuada, que le permita tener los conocimientos, habilidades y actitudes que contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo que recibe y posibilitar una buena guía para la vida futura.

Para lograr lo anterior, en respuesta a las características que una persona quiere desarrollar en un niño, una serie de elementos que jueguen un papel importante en el proceso, entre los cuales se encuentran el tiempo libre en los sectores, las estrategias de capacitación, el ambiente y la comunidad y creará conocimiento y desarrollará habilidades a través de la investigación personal orientado por el docente, esto lleva a un aprendizaje más atractivo y motivador.

Debido a ello es necesario conocer la importancia de la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache; como se ha apreciado mediante la opinión y los estudios de los especialistas en dicho campo que recomiendan el uso de estas estrategias en educación inicial, evidenciándose a través del presente hasta qué punto es favorable esta.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la Importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿En qué medida la hora del juego libre en los sectores tiene relación con el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017?
- ¿Cuál es la relación de la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de la percepción de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Determinar la importancia de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Conocer la relación de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.
- Conocer si la hora del juego libre en los sectores es importante para el desarrollo de la percepción de los niños y

niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. General

La hora del juego libre en los sectores es determinante e implica importancia para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017

1.4.2. Específicas

- La hora del juego libre en los sectores tiene una alta relación con el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.
- La hora del juego libre en los sectores tiene una alta relación con el desarrollo de la percepción en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.
- La hora del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la atención y percepción de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.

1.5. VARIABLES

1.5.1. Variable Independiente

La hora del juego libre en los sectores.

1.5.2. Variable Dependiente

Desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.

1.5.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	A) El juego en la escuela	1. Importancia del juego
		2. Frecuencia y lugar de juego en la escuela
		3. Tipos de juego libre
		4. Promoción de los juegos
		5. Importancia del juego
	B) El juego libre en los sectores	6. Frecuencia del juego libre en los sectores
		7. Sectores para el juego libre
		8. Momentos del juego libre en los sectores
		9. Rol del docente en el juego libre
DESARROLLO COGNITIVO	C) Atención	10. Factores de la atención: extrínseca e intrínseca
	D) Percepción	11. Desarrollo de los sentidos mediante la percepción

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La investigación se centró en las actividades que hasta hoy sigue siendo poco usadas por los docentes de educación inicial en nuestro país, el juego es visto en muchos casos solo como una herramienta de relaxo o de distracción para que los niños puedan “tranquilizarse” o que el docente tenga el tiempo para realizar otros tipos de actividades sin enfocarse en los resultados que se puede obtener con actividades cotidianas y tan simples como es el juego.

Hoy con los procesos y cambios que se dan a nivel curricular por el Ministerio de Educación, estas proponen cambios en la metodología solamente desde la teoría y pone como parámetro a los docentes solo para algunos aspectos como la motivación, iniciación o tramite de sesión de aprendizaje, sugiriendo metodologías, técnicas

y estrategias muy básicas, descuidando las posibilidades que puedan ofrecer a los docentes a utilizar una serie de posibilidades para desarrollar habilidades cognitivas en los niños y niñas hacia un perfil real de egreso en la educación inicial y dotarlos de habilidades sociales y emocionales para enfrentar el siguiente nivel de estudios, la primaria.

Se buscó, por tanto, demostrar que la hora del juego libre por sectores es una técnica enriquecedora que puede involucrar no solo a estudiantes y docentes dentro del aula, sino que involucra a distintos actores educativos y cuya meta es el desarrollo de habilidades que los niños y niñas poseen innatamente y a la vez identificar las fortalezas y debilidades de estas que haga a los docentes trabajar sobre ellos y obtener un diagnóstico real de lo que ocurre en las aulas de clases.

Es importante ya que pudimos evidenciar a la luz de los resultados que el juego libre en sectores desarrolla factores cognitivos de atención, percepción y amplitud del uso y manejo de los sentidos.

1.7. VIABILIDAD

En la etapa de preparación se pudo reconocer y recopilar las fuentes de información en bibliografía especializada en bibliotecas físicas y virtuales como los materiales del Ministerio de Educación para la información teórica para realizar esta investigación.

Para el proceso de averiguación, encuestas, observación y trabajo en aula con los niños y niñas se solicitó los permisos correspondientes a las autoridades y docentes, posibilitándose una sinergia colaborativa y eficaz en logro de objetivos y experiencias significativas de aprendizaje.

1.8. LIMITACIONES

En referencia a esto, el aspecto económico fue uno de los factores que limitaron en varios momentos del desarrollo del trabajo, asimismo, la disposición y participación de los niños y niñas a veces fue difícil, por la edad y falta de confianza que luego se superó especialmente al momento de aplicar los instrumentos de recojo de información.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Se visitó instituciones y repositorios bibliográficos de la ciudad de Huánuco, como la biblioteca Central de la UNHEVAL, así como repositorios en línea de universidades nacionales y extranjeras. Reconociéndose los aportes muy importantes de trabajos que ayudan a sostener las evidencias y conclusiones de la presente, atenuantes que detallamos a continuación:

1. Leiva (2011), realizó la investigación: El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:
 - Con lo anterior se pudo comprender cómo el juego es entendido por los docentes, y cómo estas definiciones se relacionan con la teoría, cuando se menciona que es; una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie.
 - Comprendiendo entonces lo anterior, las voces de los docentes entrevistados, muestran que el juego sí contribuye a la formación todas las dimensiones del desarrollo humano de los niños y las niñas de la educación infantil. Todas las respuestas coinciden y demuestran evidencia de conocimientos acerca de las dimensiones

de los niños y las niñas, y cómo sí se relaciona al juego con ellas, se pueden desarrollar de una manera divertida conocimientos, que atraparan al niño y a la niña, logrando en ellos aprendizajes significativos.

- A través de estas respuestas se evidencia lo que caracteriza al juego como estrategia didáctica, mostrando que todo ello va reuniendo un sinnúmero de características que les permitirán tanto a niños como a niñas cumplir con sus procesos formativos. Se reconoce el aporte de este trabajo en el proceso que se ejecutara, debido a que se realiza el juego como estrategia metodológica y didáctica útil para el desarrollo de habilidades de los niños.

2. Garavito (2017), realizó la investigación: “Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del distrito de taraco y la IEI 194 “Corazón de Jesús” del distrito de acora - 2016” llegando a las siguientes conclusiones:

- El objetivo de la presente investigación es comparar los tipos de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores, en dos Instituciones Educativas, por ende se concluye que en la I.E.I N°84 del distrito de Taraco perteneciente a la zona quechua se enfatiza en un 86.6% los tres tipos de valores morales que fueron desarrollados en el juego libre en los sectores, en comparación con la I.E.I.N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora perteneciente

a la zona aimara, evidenciándose que los niños y niñas no enfatizan con notoriedad el valor del respeto, responsabilidad y cooperación, obteniendo así un 66.3%, ambos resultados es en consecuencia a la forma de organización e intervención por parte de las docentes de aula

- El valor de la responsabilidad se prioriza con mayor énfasis en el momento pedagógico del juego libre en los sectores, en la Institución Educativa Inicial N°84 del distrito de Taraco con un 91.5%(siempre),7.9%(a veces),0.6%(nunca), perteneciente a la zona quechua, a diferencia de la Institución Educativa Inicial N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora perteneciente a la zona aimara, cuyas cifras son las siguientes 61,2%(siempre),38.8%(a veces),0.0%(nunca) se pone en práctica el valor de la responsabilidad en menor proporción.
- Se concluye que, al realizar la respectiva comparación del valor del respeto, se prioriza con más notoriedad en la Institución Educativa Inicial N°84 del distrito de Taraco en un 81.0%(siempre),19.0%(a veces),0.0%(nunca), mientras que en la Institución Educativa Inicial N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora cuyas cifras son 60.4%(siempre),37.2%(a veces),2.4%(nunca) los cuales hacen referencia a mencionado valor es puesta en práctica en menor proporción.

- Así mismo, el valor de cooperación se prioriza con mayor énfasis en la Institución Educativa Inicial N°84 del distrito de Taraco con un 87.9%(siempre), 12,1%(a veces),0.0%(nunca)cuya institución pertenece a la zona quechua, mientras que en la Institución Educativa Inicial N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora se obtuvo las siguientes cifras, con un 77.3%(siempre),22.7%(a veces),0.0%(nunca). Se reconoce el aporte de este trabajo en el proceso que se ejecutara, ya que es evidente que el juego libre en los sectores desarrolla valores poniendo énfasis en la responsabilidad y cooperación.

3. Otero (2015), realizó la investigación: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao” llegando a las siguientes conclusiones:

- Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores.
- Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales.
- Mostrándose la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

- Como también se evidencio la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.
- Del mismo modo se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.
- Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas. Se reconoce el aporte de este trabajo en el proceso que se ejecutara, demostrándose que la hora del juego libre tiene una relación satisfactoria de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años.

4. Huaman & López (2015), realizaron una investigación titulada: “La práctica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 320 de San Jerónimo – Andahuaylas 2014” llegando a las siguientes conclusiones:

- Mi práctica pedagógica mejoró significativamente en la hora del juego libre en los sectores, a través de la aplicación de la secuencia metodológica, estrategias comunicativas y de juego; y el uso de materiales en los estudiantes de 5 años.

- La deconstrucción de mi práctica pedagógica permitió que priorice la dificultad latente de la no aplicación de la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.
- La identificación de las teorías implícitas me permitió conocer la secuencia metodológica, estrategias y material educativo a utilizar en la hora del juego libre en los sectores.
- La reconstrucción de mi práctica pedagógica a través de la Propuesta Pedagógica alternativa contribuyó en gran medida en la aplicación de la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.
- Los instrumentos de evaluación posibilitaron a dar validez de la aplicación de la hora del juego libre en los sectores con efectividad.
- La ejecución oportuna de la secuencia metodológica de planificación, organización, desarrollo, orden, socialización y representación permitió fortalecer mi práctica pedagógica en el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en los niños y niñas de 3 años.
- Las estrategias de Juego de roles como dramatizaciones, expresión gestual, expresiones comunicativas como escucha activa, juegos verbales, y la resolución de problemas permitió un desarrollo adecuado de la secuencia metodológica.

- La utilización adecuada de materiales educativos como son estructurados y no estructurados permitió contribuir de manera pertinente el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de 05 años. Se reconoce el aporte de este trabajo en el proceso que se ejecutara, debido a que se demuestra que la práctica de la hora libre de juego en los sectores mejoro significativamente la práctica docente.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. El Juego

Como actividad el juego natural y adaptativo del hombre, ya que ayuda a comprender mundo que les rodea y actuar en consecuencia. Es una actividad compleja abarcando diferentes tipos de comportamiento y niveles físicos, psicológicos y sociales. En los niños esta actividad es mucho más relevante ya que ayuda a conectarse con su medio como lo sostiene García & Llull (2009, p. 8): "... especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea... sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa."

El juego viene desde tiempos inmemoriales descuidando una amplia gama de funciones y los beneficios que ofrece para el desarrollo de las personas. El juego no es exclusivo para las personas, porque es una actividad que tiene características,

relaciones y acciones que están presentes en la práctica de todos los organismos del mundo animal. Para observar estas similitudes, solo necesitas ver cómo los cachorros juegan con una regla que no es morder a un compañero y pretender estar enojado, y lo más importante, divertirse con todo.

Un juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro del marco de restricciones espaciales y temporales con reglas libremente acordadas. Esto se hace de una manera desinteresada, sin buscar un objetivo mayor que una sensación de alegría que hace algo diferente de lo que realmente es y que transforma la realidad para que se vea de la manera que queremos tal como lo refrenda (Huizinga, 1998).

Aunque el juego no es un concepto científico, si lo son efectos gestionados técnicamente con la intención que la persona tenga la intención de aprender y sacar conclusiones, García & Llull (2009, p. 9) señalan: El juego heurístico consiste en eso, en indagar y descubrir.

Sobre el concepto existe varios autores, Paredes (citado por (García & Llull, 2009, p. 10):

a) Sully (1902) y Millar (1968) consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento

específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción.

b) Bühler (1935), Russell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971) afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo. En la misma línea se sitúa Puigmire-Stoy (1992), que define el juego como «la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional».

c) Por su parte, Piaget (1961) entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad.

d) Algunos autores insisten en los elementos biológicos y culturales que implica. En palabras de Norbeck (1974) el juego «se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia».

Como se puede apreciar el juego tiene un sin número de acepciones y hasta el día de hoy no existe un concepto sobre ello, sin embargo, el juego tiene diversas formas de estudiarlo y sacar provecho, no solo la diversión, del mismo, por ejemplo, muchos juegos tienen una significancia que va mucho más allá, lo real e imaginario esto es

exactamente lo que determina y enriquece el juego como un medio de aprendizaje de por vida.

El significado del juego se da de acuerdo a la sociedad y a la época, para los griegos, todas estas acciones son de niños siendo llamado infantilismo. Los hebreos usaban la palabra para denotar chistes y risas, mientras que para los romanos el juego significa alegría. Hoy en nuestra sociedad tiene varias acepciones de acuerdo al contexto y esto debe ser tomado muy en cuenta para poder direccionar de la mejor manera estas actividades en el aula.

2.2.2. Características del Juego

Muchos son los teóricos que se plantearon cuestiones sobre el juego, al igual que sus características tomamos lo citado por Moreno (1992): “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.”

La característica más notable que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos y lo dejamos cuando no, hay que tomar total consideración a ello cuando se usa al juego en la educación. Los profesores pueden ofrecer un juego, puede ser alentado a jugar con otros niños, pero cuando un estímulo es muy fuerte llevando al niño a jugar sin ganas este pierde su carácter educativo convirtiéndose en un elemento negativo.

Según Bernabeu & Goldstein (2009) existen ciertas características que definen al juego, como por ejemplo: El juego es una actividad libre, La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía, El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen, El juego tiene siempre un destino incierto, El juego produce placer, alegría y diversión.

Al respecto de las características, Díaz (1997) concluye que:

- Es una actividad espontánea y libre
- No tiene interés material
- Se desarrolla con orden
- El juego manifiesta regularidad y consistencia

- Tiene límites que la propia trama estable
- Se auto promueve
- Es un espacio liberador
- El juego no aburre
- Es una fantasía hecha realidad
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción
- Se expresa en un tiempo y un espacio
- El juego no es una ficción absoluta
- Puede ser individual o social
- Es evolutivo
- Es una forma de comunicación
- Es original

De esta forma podemos decir que el juego hace que el niño gane capacidad expresiva, cognitiva e identidad al momento de hacerlo.

2.2.3. Teorías sobre el juego

Con la incursión del juego de manera técnica en los procesos de enseñanza aprendizaje, este ha ido evolucionando y ha sido visto desde diversas perspectivas, por ejemplo; desde la Escuela Nueva, el juego debería volverse importante en el entorno educativo como apoyo al aprendizaje de niños y niñas. Al respecto Piaget sostiene que: “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice

una mejor comprensión del mundo... que favorecerán los aprendizajes futuros.” (Calero, 2003, p. 26).

Es así que, por intermedio del juego, se transmite el conocimiento que le permite al niño entrar en el comportamiento del adulto, realizar su papel en la sociedad y gradualmente darse cuenta de que pronto lo hará en el futuro. Siguiendo con Calero (2003, p. 28): “...los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad”, es decir que niños y niñas alcanzaron aprender sus funciones y también las disfrutar en diferentes juegos inventado por ellos.

Asimismo, el juego se entiende como parte de la vida con la que las personas crecen, porque esta es la expresión más explícita del comportamiento humano, que, a su vez, permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, sentimientos y pensamientos que se refleja en las acciones que realizan. Si nos centramos a la psicología, Freud señalaba que el juego es : “... una corrección de la realidad insatisfactoria...Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003, p. 30), es decir, una expresión vital y libre de los niños.

Siguiendo en la línea psicológica tenemos a Vygotsky (citado por (Montiel, 2008, p. 95)) el cual sostiene que: “el juego coloca al niño

por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales”, esto quiere decir los retos que se plantean en estas actividades hace que el niño desarrolle todo tipo de habilidades, es así que en otra cita el mismo Vygotsky, vuelve a recalcar el papel social que tiene el juego: “Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2001, p. 38).

Por ejemplo, Bruner da al juego distintas funciones entre las que están la transformadora, la inventiva, exploratoria y da placer (Franc, 2001, p. 39), perspectiva que comparte Calero (2003).

Finalmente, con esto se muestra que el juego y la recreación son parte de la vida y desarrollo de niños y niñas en los primeros años de sus vidas, y en las instituciones educativas se deben garantizar diversas actividades previstas en los planes de estudio y planes de los docentes, en este punto, está claro que para la educación de niños y niñas el juego se convierte, además, de ser algo significativo en su desarrollo, como herramienta para obtener una variedad de conocimientos educativos.

2.2.4. Tipos de Juego

Para el Ministerio de Educación del Perú (2009) los tipos de juego son:

- **Juego Motor:** se da con el movimiento y la experimentación con tu propio cuerpo y las sensaciones que puede generar, por ejemplo: saltar sobre una pierna, tirar de la cuerda, tirar la pelota, correr, empujar. Los niños a los que les gusta este tipo están en la etapa en que quieren tomar el control de tu cuerpo. Además, buscan usar su energía, haciendo varios y diversos movimientos, se recomienda que los niños jueguen en espacios abiertos para realizar todos los movimientos que necesitas. Si contamos con espacios pequeños deben ser acondicionados como túneles naturales, rampas, escaleras, obstáculos simples u otros que representan un problema para el niño, para el desarrollo de psicomotor libre.
- **Juego Social:** Se da con el predominio de la interacción con otra persona como objeto de juego. Por ejemplo: cuando el niño juega con los dedos su madre o trenzas, jugar en a las escondidas, entre otros. En niños con mayor edad estos juegos requieren reglas y la necesidad de esperar el turno, etc. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender cómo interactuar, a relacionarse y saber cómo tratar el amor y la calidez.
- **Juego Cognitivo:** Ayuda a la curiosidad e inteligencia del niño, por ejemplo, entrando en con objetos sonoros, un ambiente que busca explorar y manipular. El interés del niño se convierte en un intento de resolver una tarea que requiere la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como un fin.

Alguno de estos juegos puede ser: juegos de mesa como dominó o memoria, rompecabezas, entre otras cosas.

- **Juego Simbólico:** Utiliza diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo, en donde se utiliza objetos para crear situaciones mediante la imaginación y creatividad para activar al niño en estas actividades. Requiere el conocimiento y a la vez el enfrentamiento entre el mundo real y el imaginario, por tanto, el niño ha podido invocar imágenes o símbolos derivados de acciones. Estos juegos les permiten a los niños practicar habilidades fundamentales para su vida, desarrollo y aprendizaje implicando la práctica de una habilidad muy especializada: reemplazar la realidad que faltante de un objeto (un símbolo o un signo) y representarlo mentalmente.

2.2.5. Beneficios e importancia del juego en la Educación Inicial

Con el juego las habilidades mentales se activan y desarrollan ayudando a resolver problemas y relaciones causa-efecto (por ejemplo, los juegos activan dispositivos para la producción de sonidos, iluminación, armado de cubos). A su vez, nuestros niños toman conceptos, abren formas, tamaños, colores. A través del juego, y el lenguaje se desarrolla, adquiriendo nuevas palabras para nombrar objetos y actividades de entretenimiento en interacción con las personas adultos.

El juego se adapta al ritmo y las necesidades de los estudiantes, aumenta la motivación para alcanzar los objetivos educativos es una actividad que se puede lograr forma individual y colectiva, estimula la creatividad y la espontaneidad, promueve la socialización y el flujo de información a través de la comunicación verbal y no verbal. Sin embargo, podemos decir que el juego es importante, porque es una actividad que no se limita a los niños y la adolescencia, pero se mantiene durante toda la vida, promueve el desarrollo personal de una manera holística y armoniosa, estimula la creatividad y la imaginación, capacidad de imaginación y representación a través de la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, es posible introducir habilidades y valores sociales, como el respeto y cooperación a través de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso efectivo para seguir aprendiendo.

Finalmente, revisando toda la literatura al respecto, podemos enunciar los siguientes beneficios del juego:

- Estimula la creatividad y la imaginación.
- Fomenta el desarrollo.
- Promueve el desarrollo físico.
- Fortalece la autoestima.
- Es divertido.
- Es un medio interesante de socialización.
- Se pueden adquirir valores.

2.2.6. El Juego libre por sectores

Como ya se ha visto el juego es una herramienta que puede ser usado como una estrategia metodológica para el aprendizaje de los niños, es por ello que tomando esa propuesta el Ministerio de Educación a partir del año 2009 recomienda la utilización de la estrategia del juego libre por sectores en las aulas de Educación Inicial.

Para el Ministerio de Educación del Perú (2009) la hora de juego libre por sectores es: "...es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo." (p. 49).

Esto se basa en las características que el propio Ministerio de Educación propone:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.

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

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

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

(Ministerio de Educación del Perú, 2009, p. 49)

Es decir que esta metodología se basa en los intereses del propio niño explotando lo que le es más placentero para ellos a esta edad: el juego. Además, le da amplia autonomía ya que el niño participa en el proceso de organización y le da libertad de autonomía para elegir lo que le gusta haciendo que se puedan desarrollar intrínsecamente procesos de enseñanza aprendizaje que no sea el volcado de teorías. Permite a los niños imaginar lo que está sucediendo a su alrededor, establecer formas de comunicación y desarrollar lenguaje verbal y no verbal basado en un diálogo que establecen en situaciones imaginarias y generales, para comprender los mecanismos de socialización, la construcción de reglas del juego, roles, negociaciones y consenso, así como la confirmación de su identidad como individuo con gustos e intereses

especiales, así como dentro del grupo interacción con adultos y el entorno social.

- Requerimientos para desarrollar la hora de juego libre por sectores: El Ministerio de Educación del Perú (2009, p. 31) se requiere: (1) disponer de un tiempo exclusivo para esta actividad, (2) prever los materiales para que todos los niños y niñas desarrollen distintas habilidades, y (3) estos materiales deben estar organizados de manera que sean accesibles, como los sectores, que son definidos en consenso con niños y niñas, al inicio del año escolar, y que pueden ser modificados o alternados cuando los intereses y necesidades cambien.

Asimismo, se recomienda utilizar el juego libre en los sectores en tres momentos o lugares: el aula de clases, el recreo y en un momento de privacidad para el niño.

- Momentos de la Hora de Juego Libre por Sectores: Esta actividad debe realizarse por un espacio de 60 minutos y contempla: la planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

La planificación se lleva a cabo antes de iniciar la actividad, de preferencia 10 minutos antes, los niños y la maestra tratan tres temas importantes: el tiempo y el espacio donde van a jugar, las normas de convivencia y lo que los niños quieren jugar.

En la organización los niños se dirigen al espacio donde ellos quieren jugar y escogen los juguetes que van a utilizar.

Cuando se da la ejecución cada niño comienza a realizar la actividad incluyendo la relación con sus compañeros en las áreas temáticas elegidas dándose negociaciones sobre roles o juguetes a compartir.

En el cierre la docente 10 minutos antes de concluir la actividad indica a los niños que es hora de guardar sus juguetes y posteriormente a ello se comienza a realizar una pequeña asamblea en donde se les hace cuestiones sobre cómo se sintieron jugando.

En la socialización los niños comienzan a contar sus experiencias con otros, este momento debe ser aprovechado para reforzar valores o desterrar ideas erróneas con las que vienen los niños.

Finalmente, en la representación la maestra les pide a los niños representar mediante un dibujo lo que hicieron en su hora de juego libre, siendo esto opcional ya que no es necesario realizarlo todos los días.

- Áreas temáticas o sectores recomendados en la hora del juego libre: El Ministerio de Educación del Perú (2009) recomendando que las áreas temáticas para el desarrollo de esta actividad sean las siguientes:

Hogar: En este sector se representan las experiencias del hogar, como las labores propias, resolución de conflictos, etc.

Aquí se utilizan juguetes como accesorios del hogar, muñecas y otros accesorios propios de la casa.

Construcción: En esta área los niños tienen a disposición todo lo necesario para construir distintos tipos de figuras que representan cosas de la vida real o su imaginación reforzando su creatividad. En este sector se usa todo lo que son bloques para construir, latas forradas, sogas, tubos, etc.

Dramatización: En este sector se realiza el juego de roles de aspectos de la vida cotidiana como un mercado, farmacia, etc. En donde se desarrollan diversos personajes, aquí se pueden usar peluches, muñecas y todo lo que sea útil para la representación.

Biblioteca: En esta área se tendrá a disposición libros que sean del interés de los niños y que ayudara a reforzar habilidades comunicativas verbales y escritas, se utilizaran los textos del Plan Lector.

Juegos en miniatura: Aquí el niño puede representar simbólicamente y a escala una situación de la vida real, se ponen juguetes como camiones, muñecas, animales, soldaditos, casa de muñecas, etc.

Juegos tranquilos: Aquí se colocan juegos de mesa como rompecabezas o juegos educativos para desarrollar áreas como las matemáticas o las ciencias naturales.

- Rol del docente: Esta actividad está organizada por los niños ya que son con sus intereses con el cual se parte para realizarlo, el Ministerio de Educación del Perú (2009, p. 67) sostiene: El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños.

¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros.

Además, el docente debe registrar todo para evaluar conductas de los estudiantes e intervenir de ser necesario, esto contempla también la asertividad para intervenir de ser necesario en algún momento ante actitudes que puedan afectar a sus compañeros.

2.2.7. Desarrollo Cognitivo

Se centra en los procesos y comportamientos intelectuales que de estos. El desarrollo es una consecuencia del deseo de las personas de comprender la realidad y actuar en sociedad, por lo que se asocia con las habilidades naturales de las personas para adaptarse e integrarse en el entorno. Existen distintos autores que se refieren al desarrollo cognitivo continúa marcada por el proceso de equilibrio. Otros señalan que es un conjunto de transformaciones que tienen lugar en el proceso de la vida, a través

del cual aumentan el conocimiento y las habilidades para percibir, pensar y entender, todas estas habilidades permiten al niño adquirir conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.

Piaget ha dado grandes aportes para entender este proceso cognitivo, donde debe haber un equilibrio entre el entorno como una parte externa y la personalidad como una parte interna de una persona, lo que le permite lograr el desarrollo en el campo físico como un intelectual, en donde el niño desarrolla activamente su conocimiento adquiriendo experiencia permitiéndole desarrollar la inteligencia que es innata en el niño desde que nace y que acumular nueva información para su desarrollo (Hernández, 2011). Se resalta aquí el aporte de Piaget ya que con su teoría se puede comprender los patrones de aprendizaje con los que una persona ha estado expuesta desde la infancia siendo útil en el proceso de enseñanza aprendizaje. Piaget sostiene que una persona nace con una herencia biológica intelectual siguiendo lo manifestado por Charles Darwin, entonces, se tiene dos intelectos, uno de origen biológico y otro de origen lógico, siendo esta última la que permite adaptarse al entorno.

Además de la idea de la línea cronológica del aprendizaje cognitivo de las personas ayuda a profesores y psicólogos a identificar problemas en la infancia, lo que le permite crear ejercicios que pueden ayudar en el desarrollo de individuos. Es importante saber que cada paso como sensoriomotor,

preoperatorio, operaciones específicas y formales, se caracteriza por el proceso de asimilación y adaptación.

Mediante la asimilación se entiende la transformación del entorno, adaptándolo a modelos cognitivos que el niño ya tiene; y la adaptación no es más que un cambio esquemas cognitivos previos para poder funcionar según sea necesario en su entorno.

2.2.8. Actividades Cognitivas

Estas interactúan para que se la cognición se desarrolle, si bien es cierto, pueden ser apartados que se describen aparte del desarrollo cognitivo todas ellas se juntan para lograr la evolución lógica y biológica del ser humano. Para esta investigación no describiremos todas sino las más importantes que se comienzan a desarrollar en los primeros años de vida escolar:

- **Atención:** Existen distintas definiciones, se puede definir como la capacidad, enfocar, atender o tomar conciencia de una situación determinada o estímulo. La atención históricamente tenía diferentes significados: desde el estructuralismo se entendía como el estado de conciencia y el funcionalismo se concibieron como una función activa del individuo, cuyo objetivo es adaptarse al medio ambiente. A la atención se le otorga la función de filtrar la información que obtenemos teniendo en cuenta que el procesamiento automático consume pocos recursos de atención, mientras que los procesos controlados consumen recursos de atención, por lo que la función de filtrado es muy importante. Pero

la atención también se puede entender como un mecanismo de regulación y control de otros procesos cognitivos. Por lo que podemos decir sobre la definición de atención que el proceso directamente involucrado en los mecanismos de selección, distribución y mantenimiento de la actividad consciente del sujeto en una determinada actividad u objeto. Al respecto Lupón, Torrents, & Quevedo (2012, p. 11) señalan que: “El concepto de atención se relaciona estrechamente con la voluntad, aunque en ocasiones pueda dispararse como mecanismo automático reflejo. La atención se activa para buscar y seleccionar información, y en base a ello se ponen en marcha conductas vehiculadas por los estados de activación fisiológica, la experiencia previa, la dotación genética, etc. Al tiempo que se activan una serie de procesos, otros procesos quedan inhibidos.”

La atención se caracteriza por la: direccionalidad (la orientación está centrada a un objeto o actividad), la selectividad (donde se selecciona lo que es de nuestro interés), la distribuidad (capacidad a atender varias cosas), la constancia (el lograr poner atención por largos periodos de tiempo) y el oscilamiento (algunas actividades o cosas hacen que la atención se centre a un solo objeto).

Dentro de las funciones de la atención podemos encontrarlo: como un mecanismo de selección, mecanismo de vigilancia y mecanismo de control voluntario.

Sobre la selección podemos decir que proporciona un tratamiento perceptivo adecuado de estímulos sensoriales discriminando los más importantes, nuevos o significativos, mediante la creación de un sistema activo que permite al sujeto decidir si ingresa cierta información. La atención te permite orientar y determinar qué aspectos del entorno son relevantes y requieren desarrollo cognitivo, separándolos de aquellos que son irrelevantes, y a su vez, reciben un tratamiento mínimo o ningún tratamiento en absoluto.

Como mecanismo de vigilancia ayuda a mostrar interés en la información seleccionado según el tipo de actividad u objeto, pero también otras variables como la dificultad actividad o complejidad, edad o nivel intelectual de personalidad, etc., el tiempo de atención requerido puede minutos a horas.

Finalmente, como mecanismo de control voluntario, se refiere a la ubicación y la habilidad procesamiento de información activado por el organismo ante diversas situaciones para reaccionar rápidamente cuando se recibe información de un evento, el tiempo requerido para la respuesta es generalmente menor que cuando esta clave no está disponible antes, porque esta información nos lleva a prestar atención a dónde ocurrirá el evento antes de que esto suceda; también cuando respondemos a un estímulo, responderemos más que cualquier otro incentivo al que no asistimos.

- La Percepción: Es el proceso de extracción de información activa de incentivos o estímulos, desarrollo y la organización de esta para darle significancia. Cuenta con una característica distintiva del origen con la interacción física que se produce entre el entorno y el cuerpo a través de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) convirtiéndose en el punto de encuentro entre lo físico y lo mental. También, se le puede considerar como capacidad para obtener información sobre el medio ambiente a partir de los efectos que estimulan a los sistemas sensoriales que les permiten interactuar con el entorno de forma adecuada.

El resultado de la percepción (información sobre el medio ambiente) algo muy diferente a decir que un brillo específico llega a la vista, ya que no se trata del hecho en sí, sino de la forma como esa información comienza a ser procesada. Por eso, como muchos otros aspectos cognitivos, la percepción puede ser entendida como una apelación a la información: una serie de operaciones que convierten el elemento de entrada (o entrada) - luz - en otro resultado (o salida) son diferentes informaciones sobre el entorno.

Asimismo, hay que evitar la confusión entre realidad y percepción ya que esta suele ser entendida como similares, al respecto Lupón et al., (2012, p. 4) sentencia: Popularmente se da por supuesto que la realidad y la percepción son una misma cosa, y que percibir es un proceso simple, inmediato y que no requiere

ningún esfuerzo. Sin embargo, toda percepción presenta cierto grado de ambigüedad porque normalmente la estimulación puede interpretarse de distintas formas.

El proceso perceptivo se compone del: estímulo, respuesta y procesamiento perceptivo. En cuanto al estímulo podríamos asociarlo con la entrada a nuestro sistema el cual contiene información de parte del medio para provocar una respuesta determinada, además es significativo y se determina por el contexto.

La respuesta, se da cuando la percepción recibe la información del contexto no solo como energía sino que le da un significado jerárquico y de importancia a las cosas de su alrededor que precipitan la respuesta determinada por el organismo. Por último, el proceso perceptivo es responsable de la transformación del estímulo en representaciones comprensibles tratando de entender las estructuras internas que hacen esto posible.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- Atención: La atención es la capacidad de concentración espontánea o voluntaria en un objeto externo o interno que la mente percibe porque le motiva o interesa. Es la capacidad de filtrar distracciones y centrarse en información realmente relevante. También, podemos definirla como la capacidad de aplicar voluntariamente un entendimiento a un objetivo.

- Percepción: Permite al sujeto capturar información del entorno a través de la energía que llega a los sistemas sensoriales. Con este proceso se interpreta la información y se crea la idea de un objeto. Esto significa que puedes sentir diferentes cualidades de la misma cosa y combinarlas a través de la percepción, determinándose la comprensión y el desarrollo de los sentidos como la:

Percepción visual, que viene a ser la capacidad de ver, organizar e interpretar el entorno. Nos brinda la capacidad de aprender nueva información.

Percepción auditiva, es la capacidad que tenemos de percibir sonidos.

Percepción táctil, se ejecuta a través de los receptores táctiles. Implica solo el sentido del tacto para percibir los estímulos.

Percepción gustativa, es la sensación que producen las papilas gustativas y la garganta al transmitir la información sobre la composición química de un estímulo soluble.

Percepción olfativa, este proceso inicia en la nariz con la estimulación de las neuronas sensoriales olfativas y termina en los centros cerebrales superiores que nos hacen tomar conciencia de un olor.

- Juego: Todas las actividades que se realizan para el placer o la relajación, que incluyen el disfrute o el placer de quienes lo practican. Es una actividad recreativa, en las que participan uno o más personas. Su función principal es proporcionar entretenimiento y

diversión, aunque también puede desempeñar un papel educativo. El juego se puede definir como el objetivo al que aspiran sus jugadores, y un conjunto de reglas que determinan lo que pueden hacer estos jugadores. Aunque el juego tiene ciertas reglas, su diferencia con el deporte es que no solo tiene reglas claras, sino que se practica en un establecimiento deportivo y requiere perseverancia, trabajo, trabajo en equipo y fijación. Los juegos para niños pueden incluir un juguete (aunque esto no es necesario). Un juguete es un objeto que se puede usar individualmente o en combinación con otros. Aunque algunos de ellos están asociados con ciertos períodos históricos o culturas, otros disfrutan de popularidad universal. El objetivo principal del juguete es la diversión, pero también ayuda al aprendizaje, aprendizaje y desarrollo del niño.

- **Juego libre:** En un juego gratuito, es el niño quien decide cómo, con qué y con quién quiere jugar, establece sus propias reglas, elige los materiales y decide el final del juego sin la intervención de un adulto. El juego libre es una actividad espontánea y placentera y no debe ser impuesto o dirigido. Permite a los niños imaginar lo que está sucediendo a su alrededor, armonizar formas de comunicación y desarrollar formas de lenguaje verbal y no verbal basado en un diálogo que establecen en situaciones imaginarias y generales entre pares; además, para comprender los mecanismos de socialización, la construcción de reglas del juego, roles, negociaciones y consenso,

así como la confirmación de su identidad como individuo con gustos e intereses especiales, así como dentro del grupo o interacción con adultos y el entorno social (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

- Aula de clases: Es el espacio físico en el que se enseñan las clases. Los centros de capacitación tienen muchas aulas de este tipo, de modo que los maestros puedan transmitir las lecciones a los estudiantes. Es el espacio donde se lleva a cabo el proceso formal de enseñanza – aprendizaje, el aula generalmente es una sala de diferentes tamaños, que debe tener suficiente espacio para acomodar a las materias que participan en el proceso anterior: maestros y estudiantes. Este espacio generalmente consiste de un área para el trabajo de un maestro y un área más amplia donde los estudiantes trabajan de la manera más conveniente para lograr los mejores resultados.
- Memoria: Es un proceso mental y una de las funciones más importantes de nuestro cerebro; es causado por la conexión sináptica entre las neuronas y se define como la capacidad de memorizar. La memoria puede conservar la información del sujeto, desde que nacimos, nos alimentan y ya sabemos cómo atraer la atención de nuestros padres. Desde cierto punto de vista, dicen que la memoria es responsable de las acciones futuras de una persona, porque a través de esto podemos recordar todos nuestros datos personales, como nos llamamos a nosotros mismos, donde vivimos, estudiamos, etc., gracias a esto recordamos que bueno y malo, lo

que amamos, lo que necesitamos, después de todo, es nuestro almacenamiento de información personal.

- **Recreo:** Es un tiempo de descanso o entretenimiento que una persona tiene durante el desarrollo de las actividades educativas formales y en el cual generalmente participa en actividades que contribuyen a llenar el alma, realización del bienestar, el placer y reponer la energía. Es también el período de descanso y juegos que se establecen en las instituciones educativas entre el horario escolar y en el que los estudiantes pueden relajarse y jugar, entre otras actividades. Un lugar físico en el que sucede lo mismo es un patio de recreo de la escuela.

- **Factores de la atención:** Los mecanismos para el proceso de atención no son constantes. El hecho que un sujeto dirija su atención hacia algo o que algo llame su atención depende tanto de las características del estímulo o la situación a estimular (factores extrínsecos) como de las características particulares, de intención o motivación que tenga el sujeto hacia algo (factores intrínsecos).

- **Factores extrínsecos de la atención;** *Son aquellas propiedades de los estímulos que capturan la atención del sujeto en mayor medida que otras. Se considera que en este caso el mecanismo atencional es automático, abajo- arriba e inconsciente.*

Aspectos, factores que se toman en cuenta son:

- Tamaño (mayor atención hacia estímulos más grandes).

- Posición (mayor atención hacia la zona superior que hacia la inferior, y hacia la parte izquierda más que a la derecha).
- Color (son más llamativos los estímulos en color que en blanco y negro).
- Intensidad (los estímulos más intensos o con mayor detalle atraen más la atención).
- Movimiento (mayor atención hacia estímulos dinámicos que estáticos).
- Complejidad (cuantos más elementos o dimensiones componen un estímulo, mayor atención captan).

• **Factores intrínsecos de la atención; Son aquellas características específicas o personales del sujeto que lo diferencian de otros ante una misma situación estimular. El mecanismo de atención mediado por los factores intrínsecos suele tener una componente de mayor voluntariedad y consciencia por parte del individuo, y predominancia arriba-abajo. Algunos factores intrínsecos pueden ser:**

- Los intereses, intenciones y motivaciones del sujeto (por ejemplo: si no somos aficionados al bricolaje, difícilmente prestaremos atención a un programa de televisión dedicado a este tema; sin embargo, si tenemos que realizar una pequeña reparación y nadie de nuestro entorno puede ayudarnos, si casualmente en el programa explican cómo proceder, seguramente sí que prestaremos atención).

- Las expectativas de resultado (p.e. una forma de conseguir que un niño dirija y mantenga su atención al realizar un puzle es tener en cuenta su edad y habilidades; si es demasiado difícil para él, probablemente deje de interesarle y abandone la tarea).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

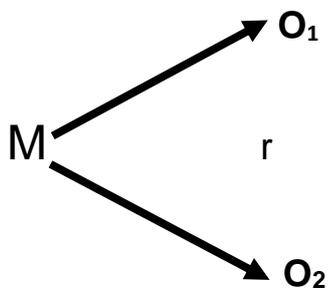
3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Sánchez & Reyes (2002) el nivel de la investigación es descriptivo simple. *Puesto que conocemos ciertas características y elementos de las variables las mismas que se corroboran con el análisis de la información obtenida*

Siguiendo con Sánchez & Reyes (2002) el tipo de investigación, es CORRELACIONAL, la misma que nos posibilita medir el grado de relación existente entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo, en nuestro caso el estudio está referido a dos elementos esenciales como es **la atención** en sus dos factores; extrínsecas e intrínsecas y **la percepción y su desarrollo de los sentidos** de los niños y niñas de 5 años.

3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación corresponde al correlacional.



3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio lo constituyen los niños de las tres secciones de 5 años (A, B, C), en su condición de observados, las docentes como unidad de análisis para la recolección de datos mediante encuesta.

Tabla 1

Población y muestra

POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache	Sección A: 22 Niños (14 Varones 8 Mujeres)
	Sección B: 17 Niños (7 Varones 10 Mujeres)
	Sección C: 22 Niños (9 Varones 13 Mujeres)
Los docentes de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache	11 docentes del nivel inicial de los turnos mañana y tarde de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache

Fuente: Elaboración propia

3.4. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Debido a la naturaleza de investigación se usaron las siguientes técnicas:

- Encuesta: Es muy útil para la investigación descriptiva, por su propósito ya que ayudará a describir fenómenos o acontecimientos de estudio. En nuestro caso se utilizó para averiguar aspectos y dimensiones de las variables de nuestra investigación,

específicamente en la búsqueda de información en base a los indicadores propuestos, que fueron auscultados mediante el cuestionario propuesto a cada uno de los docentes de la Institución Educativa N° 0414 del distrito de Tocache. Averiguando la importancia y relación de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo cognitivo en los niños de cinco años del nivel ayudar a validar o rechazar la hipótesis.

- Ficha de Observación: Es un instrumento de investigación para la recolección de datos y su posterior evaluación que pueda hacer el investigador sobre una realidad y objetivos específicos que determinan las variables de estudio.

En el caso de la presente investigación se optó por dicha técnica para observar y corroborar el comportamiento y desempeño de los niños en la Hora del Juego Libre, debido a que por su edad y nivel de estudios es difícil preguntarles, mucho más objetivo fue proponer el instrumento para cotejar los resultados encontrados en la encuesta a los docentes y validar los mismos.

Para el procesamiento de datos estadísticos se usará software especializado como IBM SPSS el cual ayudara a validar los datos obtenidos por la encuesta para validar la hipótesis planteada que ayudara a establecer las conclusiones.

En tanto, para el procesamiento de las fichas de observación se realizó solo un análisis y cotejo del mismo para validar la percepción de las encuestadas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En este acápite se presentan los resultados estadísticos del análisis de las encuestas y el cotejo de las ficha de observación que se utilizó en tres momentos para evaluar los factores de atención tanto intrínsecos y extrínsecos, mientras que la última observación se centró a la percepción mediante los sentidos, que serán descritos para validar o rechazar la hipótesis.

La muestra válida para el estudio es la observación a 61 niños de 5 años divididos en tres secciones (A, B, C) del turno mañana y la encuesta proporcionada a 11 docentes de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache.

En cuanto a la encuesta realizada a los docentes, se tomó en cuenta los años de servicio de las maestras al servicio de la educación en el nivel inicial, sobre el cual los resultados oscilan entre los 3 y los 31 años; dato que puede ayudarnos para reconocer el grado de atención y disponibilidad de propiciar e involucrarse en los juegos de los infantes. Como se puede ver en la Tabla 2:

Tabla 2
Año de servicio en la docencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
3,00	1	9.1	9.1	9.1
4,00	1	9.1	9.1	18.2
5,00	1	9.1	9.1	27.3
8,00	1	9.1	9.1	36.4
10,00	2	18.2	18.2	54.5
12,00	1	9.1	9.1	63.6
15,00	1	9.1	9.1	72.7
18,00	1	9.1	9.1	81.8
30,00	1	9.1	9.1	90.9
31,00	1	9.1	9.1	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se consultó sobre la condición laboral de las docentes en el cual se puede apreciar que de las 11 docentes del nivel inicial solamente 3 son nombradas y 8 contratadas la misma que puede ser condicionante a una mejor atención y servicio a los niños y niñas en estudio, tal como se aprecia en la tabla 3:

Tabla 3
Condición laboral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nombrada	3	27.3	27.3	27.3
Contratada	8	72.7	72.7	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

4.1. HORA DEL JUEGO LIBRE

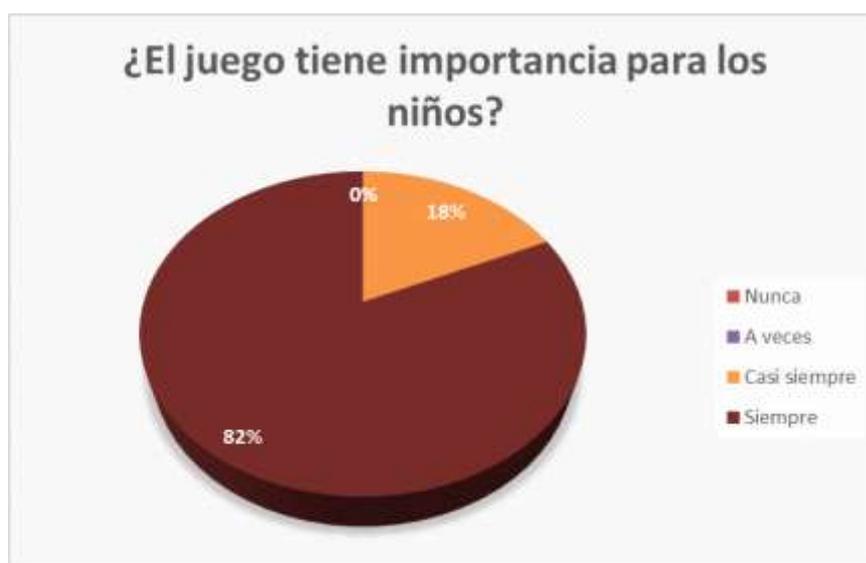
En cuanto a la primera cuestión sobre la hora del juego libre, se consultó a las docentes si este tiene importancia para los niños, quienes respondieron que la hora del juego libre es importante para los niños; primando el siempre con el 81,8% y casi siempre 18,2% como se puede apreciar en la Tabla 4 y el Grafico 1:

Tabla 4
Importancia del juego para los niños

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	0	0	0	0
Casi siempre	2	18.2	18.2	18.2
Siempre	9	81.8	81.8	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente pregunta, se consultó a los docentes en relación a la frecuencia del juego de sus estudiantes en la escuela a lo cual el 45,5% señala que se debe dar siempre, mientras que el 36,4% dicen que debe ser casi siempre y el 18,2% señalan que a veces, sobre el cual se deduce, que si bien no hay una mayoría que respalda la frecuencia del juego en la escuela sin embargo, se puede señalar que si se debe dar en este contexto (Tabla 5 y Gráfico 2).

Tabla 5
Frecuencia del juego de los estudiantes en la escuela

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	2	18.2	18.2	18.2
Casi siempre	4	36.4	36.4	54.5
Siempre	5	45.5	45.5	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia

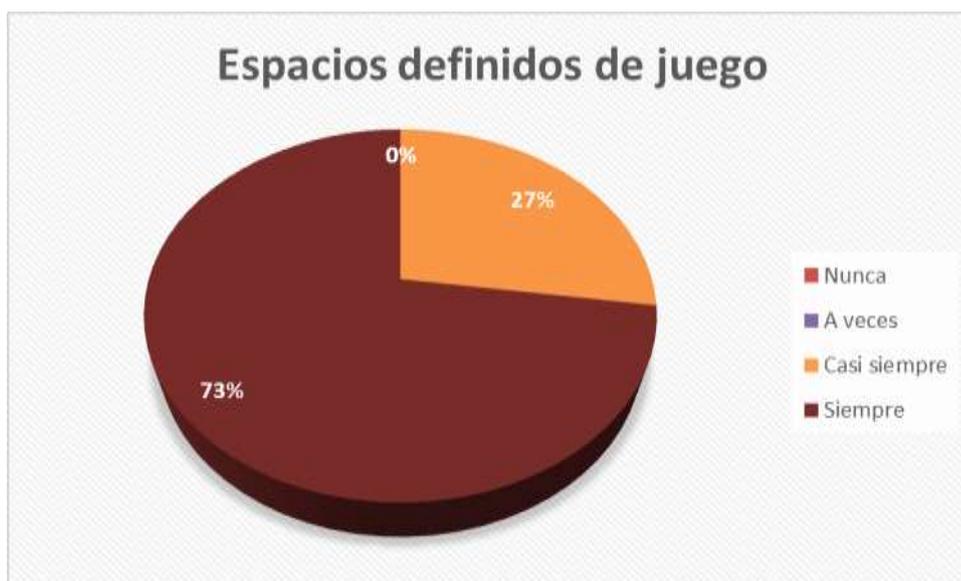
Sobre los espacios de juego, se consultó, que si estos deben ser definidos o no en la escuela, la totalidad de los encuestados están de acuerdo en ello marcando un 72,7% siempre y el 27,3% casi siempre por lo que se entiende que están de acuerdo que se deben contar con espacios definidos para dichas actividades (tabla 6, gráfico 3).

Tabla 6
Espacios definidos de juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	0	0	0	0
Casi siempre	3	27.3	27.3	27.3
Siempre	8	72.7	72.7	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente pregunta, se hizo el análisis estadístico con respuestas múltiples, en donde se consultó a las docentes los tipos de juego que promueve en sus estudiantes, evidenciándose una paridad en las respuestas ya que el tipo motor y el cognitivo cuentan con el 29,9% de respuestas mientras que el tipo social cuenta con el 20,8% de respuestas esto nos muestra que las personas que han resuelto la encuesta promueven todos los tipos de juego sin distinción (Tabla 7).

Tabla 7
Tipo de juego que promueven

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Motor	7	29.2%	63.6%
Social	5	20.8%	45.5%
Cognitivo	7	29.2%	63.6%
Simbólico	5	20.8%	45.5%
Total	24	100.0%	218.2%

Fuente: Elaboración propia

Al igual que la pregunta anterior, se usó las respuesta múltiples y se agrupó en el análisis de datos estadísticos sobre la promoción y difusión de los juegos en donde la mayoría de docentes están de acuerdo que estos se deben promover en todos los espacios de la comunidad (53,8%) y en familia (38,5%), mientras que una sola respuesta obtuvo la alternativa: solo en la escuela (7,7%), esto nos indica que las docentes consideran que los niños deben desarrollar el juego como parte de su aprendizaje en distintos contextos (Tabla 8).

Tabla 8
Promoción y difusión de los juegos.

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
En familia	5	38.5%	45.5%
Solo en la escuela	1	7.7%	9.1%
En todos los espacios de la comunidad	7	53.8%	63.6%
Total	13	100.0%	118.2%

Fuente: Elaboración propia

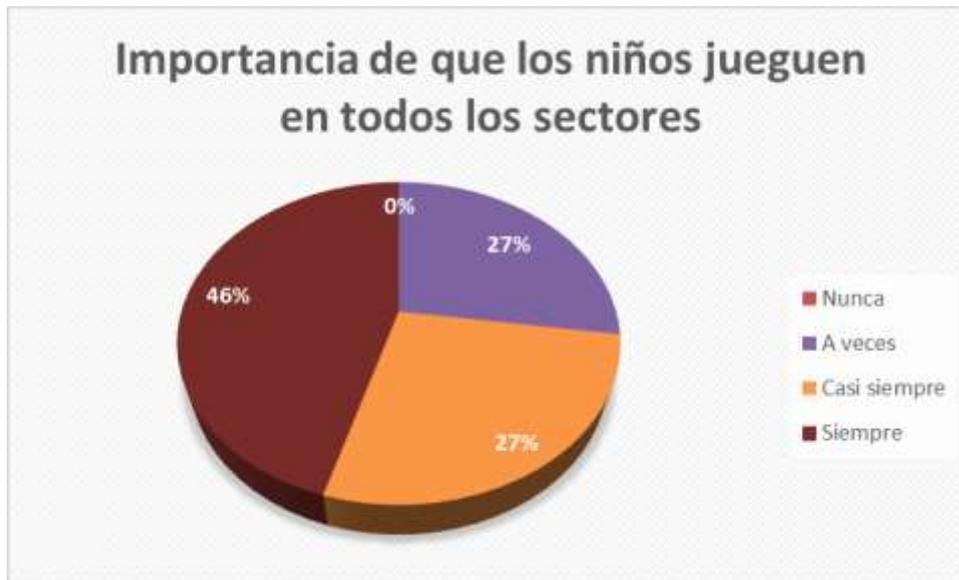
En referencia a la importancia de que los niños jueguen en todos los sectores acondicionados en el aula, las encuestadas respondieron siempre en un 45,5%, casi siempre en un 27,3% y a veces en un 27,3%, esto nos indica que la mayoría de docentes reconocen que es importante que los niños jueguen en todos los sectores en el aula ya que las respuestas siempre y casi siempre unidos llegan 72,8% considerando una respuesta positiva a que los niños deben participar en todos los sectores (tabla 9, gráfico 4).

Tabla 9
Importancia que los niños jueguen en todos los sectores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	3	27.3	27.3	27.3
Casi siempre	3	27.3	27.3	54.5
Siempre	5	45.5	45.5	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente pregunta del cuestionario a las docentes se consultó sobre la frecuencia de propiciar el juego libre en los sectores, observándose que la mayoría de las encuestadas coincidieron, que siempre se debe realizar esta actividad con un 81,8% mientras que un 9,1% marco casi siempre y también un 9,1% eligió la respuesta a veces. Esto nos indica que esta técnica es muy usada como actividad de aprendizaje en el nivel inicial. (Tabla 10 y Gráfico 5).

Tabla 10
Frecuencia para propiciar el juego libre en los sectores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	1	9.1	9.1	9.1
Casi siempre	1	9.1	9.1	18.2
Siempre	9	81.8	81.8	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia

En referencia a los sectores con que cuenta su aula para propiciar el juego libre con sus niños, las docentes respondieron que cuentan con el sector de juegos tranquilos en (26,7%) seguido de los juegos de construcción (23,3%) los juegos de hogar y dramatizaciones (16,7%), los juegos de biblioteca (13,3%) y el juego de miniatura (3,3%). Es necesario destacar que la pregunta es de respuesta múltiple, esto nos hace ver que la mayoría de las docentes encuestadas cuentan con el sector que juego tranquilos y el que el sector que no se cuenta es el de juegos en miniatura (tabla 11)

Tabla 11

Sectores que cuenta su aula para propiciar en la hora del juego libre

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Hogar	5	16.7%	45.5%
Construcción	7	23.3%	63.6%
Dramatizaciones	5	16.7%	45.5%
Biblioteca	4	13.3%	36.4%
Juegos en miniatura	1	3.3%	9.1%
Juegos tranquilos	8	26.7%	72.7%
	30	100.0%	272.7%

Fuente: Elaboración propia

A la siguiente pregunta, que también es de respuesta múltiples, se pidió a las encuestadas que marquen los momentos que cumple al promover el juego libre de sus niños en los sectores del aula, viéndose que 18,6% realizan la planificación y el orden, un 16,3% la organización, ejecución y desarrollo y un 14% cumplía con la socialización, lo que evidencia que las docentes cumplen las fases de planificación y ejecución de esta actividad en el aula (Tabla 12).

Tabla 12

Momentos que cumple la docente al promover el juego libre de los niños en los sectores del aula

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Planificación	8	18.6%	72.7%
Organización	7	16.3%	63.6%
Ejecución y desarrollo	7	16.3%	63.6%
Orden	8	18.6%	72.7%
Socialización	6	14.0%	54.5%
Representación	7	16.3%	63.6%
	43	100.0%	390.9%

Fuente: Elaboración propia

Se hizo la consulta de los roles que las docentes cumplen en la hora del juego libre que se les permitió respuestas múltiples, en donde el 61,5% marco observación, el 30,8% registro de conductas y el 7,7% la intervención, estos resultados son reveladores ya que en el proceso de la actividad la mayoría de docentes considera que su rol solo es de observación (tabla13).

Tabla 13
Rol del docente en la hora del juego libre

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Observación	8	61.5%	72.7%
Registro de las conductas	4	30.8%	36.4%
Intervención	1	7.7%	9.1%
	13	100.0%	118.2%

Fuente: Elaboración propia

Con las fichas de observación aplicadas durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje por las docentes, en cuanto al desarrollo de los estudiantes en el juego se puede advertir que de los 61 estudiantes de las tres secciones han participado en la hora de juego libre en sectores en diferentes actividades planteadas por las docentes, se puede advertir que la mayor incidencia de participación es en el sector de juego de hogar con un 23% de participación, seguido por los sectores de juego tranquilos y construcción que llegan al 19,7% de participación de los estudiantes a partir de ello en los otros juegos el porcentaje de participación cae hasta que el menor porcentaje es del 1,6% del sector de arte (tabla 14).

Tabla 14
Participación de los estudiantes en los sectores de juego libre

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Construcción	12	19.7	19.7	19.7
Juegos tranquilos	12	19.7	19.7	39.3
Hogar	14	23.0	23.0	62.3
Biblioteca	4	6.6	6.6	68.9
Dramatización	7	11.5	11.5	80.3
Juego miniatura	4	6.6	6.6	86.9
Música	4	6.6	6.6	93.4
Ciencia	3	4.9	4.9	98.4
Arte	1	1.6	1.6	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6

Participación de los estudiantes en los sectores de juego libre



Fuente: Elaboración propia

En lo que se refiere con quien juega se puede decir que la mayoría de los niños observados en el aula juegan con sus compañeros,

propiciando la socialización ya que solamente 3 de ellos juegan solos mientras que 58 de ellos juegan con alguno de sus compañeros.

En referencia a la actitud de los niños, en las observaciones hechas en el aula, se puede apreciar distintas conductas, dentro de las que más llaman la atención es que se puede apreciar una buena actitud en la creatividad e imaginación de 5 niños, asimismo, 2 de los niños observados no les gusta compartir sus juguetes mientras que 1 no respeta las normas y se pudo notar que 1 de los niños estuvo triste durante las actividades. Aparte de estos casos se pudo observar en general que la sociabilidad de los niños es alta ya que la mayoría de ellos juega y comparte sus juguetes con los demás por lo que se puede afirmar que esta actividad es importante en los niños para que puedan afianzar lazos y respetar las reglas que se ponen en esta actividad. Asimismo, en cuanto a los valores los niños han podido desarrollar valores como la responsabilidad, honradez y tolerancia en los juegos ya que han podido interactuar de manera completa en esta actividad y se notó que la alegría de la mayoría hacia que la experiencia sea valiosa.

4.2. DESARROLLO COGNITIVO

En cuanto al desarrollo cognitivo, Sobre la dimensión de la atención se preguntó a las encuestadas sobre las propiedades extrínsecas más significativas que desarrollan los niños cuando realizan la actividad de

la hora libre de juego por sectores en el aula, se agrupó las respuestas al ser esta de alternativas múltiples, donde el 25% marcaron tanto color y posición, seguido de tamaño con el 20,8%, luego intensidad con el 16,7%, posición con el 8,3% y complejidad con el 4,2% (tabla 15). Estos resultados nos indican que para las maestras en el proceso de atención que ejecutan los niños y niñas están centrado en los sectores que atiende al color y posición de los juguetes y en menor intención está dirigida según ellas a los juegos de complejidad.

Tabla 15
Desarrollo de factores extrínsecos de atención

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Tamaño	5	20.8%	45.5%
Posición	2	8.3%	18.2%
Color	6	25.0%	54.5%
Intensidad	4	16.7%	36.4%
Movimiento	6	25.0%	54.5%
Complejidad	1	4.2%	9.1%
	24	100.0%	218.2%

Fuente: Elaboración propia

Para corroborar lo dicho por las encuestadas en la ficha de observación aplicada a las tres secciones sobre la dimensión de atención en el factor extrínseco. Hemos recogido las siguientes evidencias en cuanto a los indicadores de observación que se propuso para cada ítem, los indicadores fueron (tabla 16):

Tabla 16
Indicadores de los factores extrínsecos

Tamaño	Reconoce y clasifica los juguetes por tamaño, espesor y los ubica según espacios
Posición	Señala la ubicación de sus juguetes, identificando y describiendo la orientación, sus partes anteriores, posteriores y laterales
Color	Identifica y expresa con sus propias palabras la descripción de los juguetes y utensilios de los sectores según colores
Intensidad	Muestra ímpetu y vehemencia al ejecutar acciones durante los juegos
Movimiento	Expresa alegría y movimiento en cada actividad y situación de juego, respetando las normas de convivencia y seguridad
Complejidad	Visita con frecuencia los sectores donde se ubica los juguetes de mayor complejidad (rompecabezas, playgo, articulables, etc.)

Fuente: Elaboración propia

Al momento de realizar la observación respectiva, se puede apreciar que en todos los indicadores la mayoría de niños han logrado superar el mismo en más de 75% indicando que la actividad ha logrado desarrollar todos estos factores extrínsecos (tablas del 17 al 22). Haciendo un análisis comparativo podemos ver que los dos factores que cuentan con menos niños que han desarrollado los indicadores son el tamaño y la complejidad mientras que la posición es el que mayor desarrollo obtuvo, siendo necesario señalar que los porcentajes tienen una paridad notoria en todos los casos (gráfico 7).

Tabla 17
Observación del factor extrínseco: tamaño

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	48	78.7	78.7	78.7
No	13	21.3	21.3	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18
Observación del factor extrínseco: posición

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	51	83.6	83.6	83.6
No	10	16.4	16.4	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19
Observación del factor extrínseco: color

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	49	80.3	80.3	80.3
No	12	19.7	19.7	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 20
Observación del factor extrínseco: intensidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	48	78.7	78.7	78.7
No	13	21.3	21.3	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21
Observación del factor extrínseco: movimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	50	82.0	82.0	82.0
No	11	18.0	18.0	100.0
Total	61	100.0	100.0	

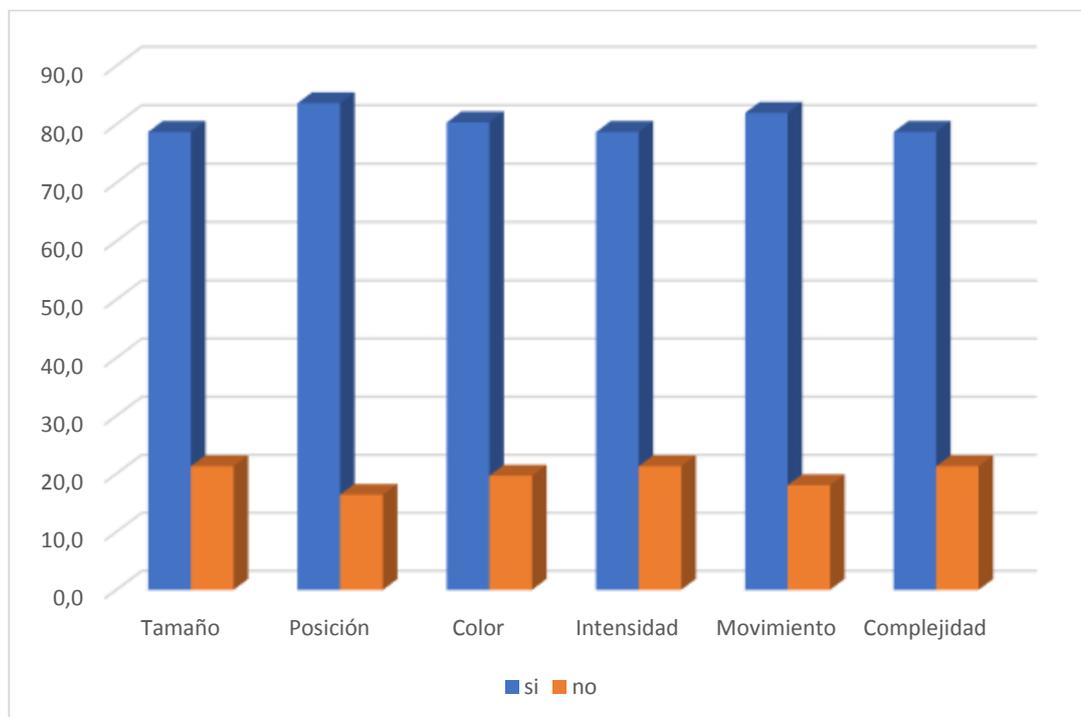
Fuente: Elaboración propia

Tabla 22
Observación del factor extrínseco: complejidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	48	78.7	78.7	78.7
No	13	21.3	21.3	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7
Comparación del desarrollo de los factores extrínsecos de la atención



Fuente: Elaboración propia

Sobre la atención mediante los factores intrínsecos el 38,1% de encuestadas creen que se desarrolla el interés seguido del 33,3% que marcaron motivaciones, mientras que el 19% marco intenciones y el 9,5% cree que se desarrolla la expectativa (tabla 23). Esto nos indica que para las docentes los factores intrínsecos que más se desarrollan son el interés y las motivaciones en el desarrollo de la hora del juego libre por sectores.

Tabla 23
Desarrollo de factores intrínsecos de atención

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Interés	8	38.1%	72.7%
Intenciones	4	19.0%	36.4%
Motivaciones	7	33.3%	63.6%
Expectativas	2	9.5%	18.2%
	21	100.0%	190.9%

Fuente: Elaboración propia

En la observación hecha a los niños en la actividad de la hora del juego libre se evaluó los siguientes indicadores intrínsecos (tabla 24):

Tabla 24
Indicadores de los factores intrínsecos

Interés	Participa en los juegos y sectores de acuerdo a la utilidad y conveniencia
Intenciones	En cada juego que realiza y participa lo ejecuta con voluntad y sobre todo evidencia propósitos y objetivos de aprendizaje al visitar los sectores
Motivaciones	Participa espontáneamente en cada juego o sector mostrando entusiasmo e interés al realizarlo
Expectativas	Cada juego o visita al sector lo realiza con el afán de cumplir propósitos o tareas mostrando emoción y satisfacción

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los resultados de la observación hecha a los estudiantes se pudo encontrar que en cuanto al interés y las intenciones son los puntos menos desarrollados en los estudiantes ya que si bien es cierto más de la mitad lo tiene desarrollado pero no alcanza un gran porcentaje siendo el indicador intenciones el más bajo de todos con el 57,4%, mientras que la motivación y las expectativas pasan el 70% de niños comparando con el resto se puede apreciar que estos dos indicadores son los más desarrollados (tablas del 25 al 28 y gráfico 8)

Tabla 25
Observación del factor intrínseco: interés

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	42	68.9	68.9	68.9
No	19	31.1	31.1	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26
Observación del factor intrínseco: intenciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	35	57.4	57.4	57.4
No	26	42.6	42.6	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 27
Observación del factor intrínseco: motivaciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	44	72.1	72.1	72.1
No	17	27.9	27.9	100.0
Total	61	100.0	100.0	

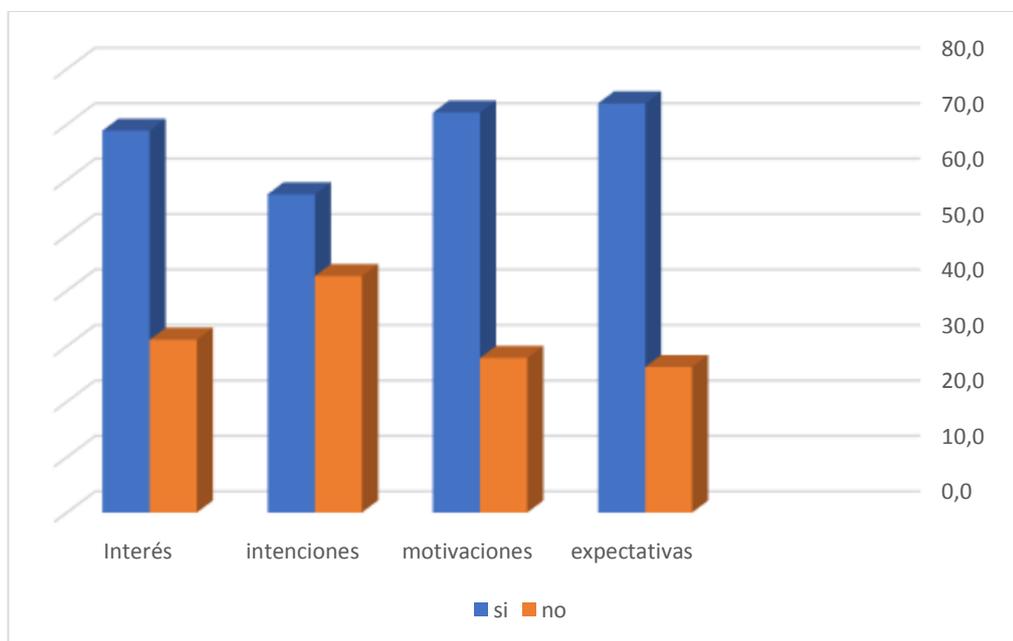
Fuente: Elaboración propia

Tabla 28
Observación del factor intrínseco: expectativas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	45	73.8	73.8	73.8
No	16	26.2	26.2	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8
Comparación del desarrollo de los factores intrínsecos de la atención



Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la dimensión de percepción, se consultó a las docentes sobre el desarrollo de los sentidos en una pregunta con respuesta múltiple, en donde la mayoría de docentes considera que el sentido que más se desarrolla es el sentido de la vista con 39,1% seguido por el sentido del tacto con el 30,4%, posteriormente el oído con el 21,7% y los sentidos del olfato y gusto con el 4,3% (tabla 29). Esto nos indica que las docentes están

de acuerdo que los sentidos que más se desarrollan son los que tienen que ver directamente con las habilidades motoras de los niños.

Tabla 29
Desarrollo de los sentidos

	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Vista	9	39.1%	90.0%
Oído	5	21.7%	50.0%
Olfato	1	4.3%	10.0%
Gusto	1	4.3%	10.0%
Tacto	7	30.4%	70.0%
	23	100.0%	230.0%

Fuente: Elaboración propia

Sobre la observación realizada en clase, se establecieron indicadores para cada sentido y así Al observar el desempeño de los niños en la hora del juego libre por sectores (tabla 30).

Tabla 30
Indicadores de los sentidos

Vista	Percibe e identifica con facilidad las cosas de los sectores, describiendo y diferenciando las características de los juguetes
Oído	Identifica sonidos, diferencia voces, retiene y menciona características de los sonidos, cuando realiza o participa en los juegos y sectores
Olfato	Percibe, identifica y describe olores, en los sectores o cuando se propia juegos y actividades de aprendizaje
Gusto	Identifica sustancias referidas a lo salado, dulce, ácido, amargo e insípido, describiendo sus características cuando participa en juegos y dinámicas
Tacto	Percibe y manifiesta sensaciones de contacto, temperatura describiendo sus características según los elementos de los sectores o en los juegos

Fuente: Elaboración propia

Sobre la percepción mediante los sentidos los resultados obtenidos en las fichas de observación tienen mayor paridad que en los casos anteriores sobre la medición de la dimensión de atención, el sentido que se desarrolló en mayor medida en los niños es el tacto superando el 70%, mientras que el que de menor desarrollo fue el sentido del gusto en donde no se llegó a la mitad de los estudiantes (49,2%) y solo con un caso más está el sentido del olfato traspasando el 50% (tablas del 31 al 35, gráfico 9)

Tabla 31
Observación del sentido de la vista

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	40	65.6	65.6	65.6
No	21	34.4	34.4	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 32
Observación del sentido del oído

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	32	52.5	52.5	52.5
No	29	47.5	47.5	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 33
Observación del sentido del olfato

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	31	50.8	50.8	50.8
No	30	49.2	49.2	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 34
Observación del sentido del gusto

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	30	49.2	49.2	49.2
No	31	50.8	50.8	100.0
Total	61	100.0	100.0	

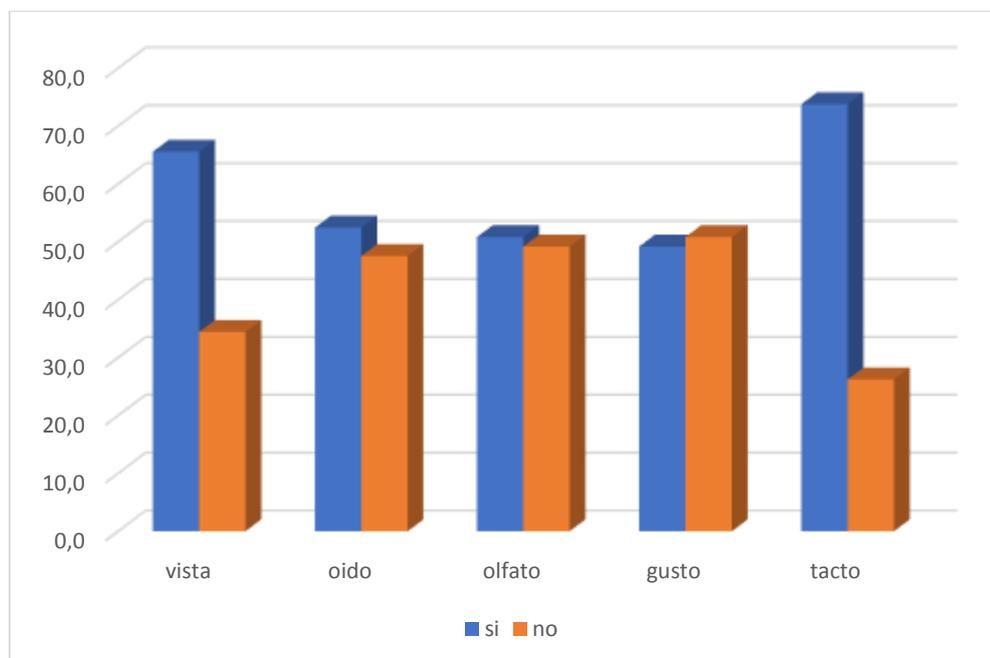
Fuente: Elaboración propia

Tabla 35
Observación del sentido del tacto

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	45	73.8	73.8	73.8
No	16	26.2	26.2	100.0
Total	61	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9
Comparación del desarrollo de los sentidos



Fuente: Elaboración propia

4.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En cuanto a la primera hipótesis específica sobre la alta relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores con la atención, sí evidencia el cumplimiento del supuesto, ya que las personas encuestadas coincidieron en mayoría el cumplimiento de factores intrínsecos como extrínsecos que desarrollan los niños y niñas al realizar actividades de juego. Situación que se pudo evidenciar cuando se observó en el aula mostrándose coincidencias, por ejemplo, en los factores extrínsecos la mayoría de docentes considera que el color y el movimiento se desarrollan en gran medida como parte de las actividades propuestas a los niños, como se puede notar en el análisis de la ficha de observación de las tres secciones, ya que mediante el juego se encontró que el factor extrínseco de posición es el que más desarrollaron los niños, seguido del movimiento y color, siendo contundente el resultado ya que en todos los indicadores de este factor extrínseco dio como resultado que más del 70% de niños han desarrollado estos factores.

En referencia los factores intrínsecos de la atención los resultados obtenidos fueron muy similares y apoyan la aceptación de la hipótesis específica, ya que las docentes encuestadas también respondieron favorablemente a que el desarrollo de estos factores internos es importante para el desarrollo de la hora del juego libre por sectores siendo el interés y la motivación la mayor referencia que tienen las

docentes. En la ficha de observación se puede apreciar que más de la mitad de niños han superado los indicadores propuestos, sin embargo, se nota una caída a diferencia de los factores extrínsecos. La motivación y las expectativas son las que más niños tienen desarrollado con la actividad planteada, mientras que las intenciones es el que menos estudiantes tienen desarrollado. En consecuencia, se acepta la hipótesis específica ya que se puede demostrar que existe una alta relación.

En referencia a la segunda hipótesis específica que menciona la alta relación de la percepción con el desarrollo de la hora de juego libre por sectores, se acepta la hipótesis ya que las docentes encuestadas están de acuerdo que se desarrolla los sentidos concordando en su mayoría que son la vista y el tacto los más importantes para las docentes. En la observación hecha a los niños se ha podido refrendar la opinión de las docentes ya que se ha podido demostrar que más del 70% de los niños desarrollaron el tacto y un poco más del 60% desarrollaron la vista mientras que existe una paridad de resultados en los demás sentidos que han desarrollado los niños cuando se cumplió las acciones de la hora del juego libre por sectores, en efecto, se puede concluir que la hipótesis específica planteada es aceptada ya que se demuestra el desarrollo de la mayoría de niños de la percepción.

En referencia a la tercera hipótesis específica se puede señalar que la hora del juego libre en los sectores tiene una alta influencia en el desarrollo de la percepción y atención de los niños ya que las docentes consultadas y los niños observados refrendan este hecho ya que se puede notar un alto desarrollo cognitivo al propiciar este tipo de actividades, todo ello refrendado por el marco teórico y apoyado por los antecedentes quienes en su mayoría ven importante la aplicación de esta estrategia metodológica para el aprendizaje en la educación inicial.

Por todo lo descrito en las líneas anteriores, también se acepta la hipótesis general ya que la hora del juego libre en los sectores es importante para el desarrollo cognitivo de los niños que es refrendado por la opinión de los docentes y el desarrollo de actividades de los estudiantes de nivel inicial de 5 años que han sido positivos para el desarrollo cognitivo de la atención y la percepción de los mismos.

CONCLUSIONES

1. La hora del juego libre en los sectores es determinante e importante en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, ya que esta actividad cotidiana como estrategia metodológica ha demostrado desarrollar la atención y la percepción de los niños y niñas de dicho nivel educativo.
2. La hora de juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la atención de acuerdo a los factores: extrínsecos según las propiedades de tamaño, posición, color, intensidad, movimiento y complejidad. Asimismo, los intrínsecos como la motivación, expectativa, interés e intenciones que tiene los niños y niñas de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache al desarrollar toda actividad lúdica.
3. La hora del juego libre en los sectores tiene importancia para el desarrollo de la percepción mediante el desarrollo de los sentidos de la vista, oído, olfato, gusto y tacto en los niños y niñas de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, sobre todo los sentidos que tienen relación directa con las actividades motrices.
4. Finalmente, podemos afirmar que la hora del juego libre por sectores, utilizado como estrategia metodológica tiene una alta influencia en el desarrollo cognitivo de la atención y percepción, en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache.

SUGERENCIAS

1. Las actividades lúdicas en el nivel inicial deben ser más difundidas y estudiadas para encontrar beneficios y resultados óptimos para el desarrollo de ciertos factores de la cognición en el nivel inicial. Si bien es cierto el Ministerio de Educación recomienda y brinda orientaciones para su aplicación se deben propiciar más estudios para conocer mejor los alcances del mismo.
2. En cuanto a la atención las docentes de educación inicial deben incidir en el uso de instrumentos de evaluación como las fichas de observación que permita relacionar el juego libre en los sectores con actividades propias de la atención, tanto intrínseco como extrínseco ya que se puede obtener buenos resultados como se ha demostrado en este estudio.
3. En el aula las docentes deben orientar la hora de juego libre por sectores, acentuando la planificación y observación sistemática de la atención y percepción, para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso , V. (2013). El juego como una herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y ocio y tiempo libre para niños con discapacidad . *Revista de educación social* .
- Gómez Ramírez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Volumen 10*. Obtenido de Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Herrera Linares, L. (Mayo de 2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación*.
- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., & Camargo, G. (Junio de 2016). El juego como método de aprendizaje. *volumen 4* (N.º 40).
- Tamayo Giraldo, A., & Alberto Restrepo Soto, J. (Enero de 2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). Aprendizaje a través del juego: reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García Perez , N. (2010). El juego como herramienta didactica en la educación Primaria.
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de la importancia: Una revisión de la Literatura. *Revista de Investigación*. Recuperado de <file:///C:/Users/Casa/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>

Oriol , R. (2006). El juego como herramienta educativa. 33 *Educación Social*.

Ortiz Martínez's, D. (2014). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*.

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

ANEXOS

CRITERIOS E INSTRUMENTOS PARA VALIDACIÓN

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN N° 1							
TÍTULO: IMPORTANCIA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0414 DEL DISTRITO DE TOCACHE, 2017							
Ítems	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		OBSERVACIONES
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							

VALIDADO POR	
Nombres y Apellidos:	Firma:
Cargo:	D.N.I. N°
Fecha:	

**IMPORTANCIA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS
SECTORES Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0414 DEL DISTRITO DE TOCACHE,
2017**

Estimada maestra solicitamos tu colaboración respondiendo a los cuestionarios que te presentamos, marcando el numeral a la respuesta que consideres apropiado. Recuerde que este es un cuestionario **anónimo** y sólo tiene validez para fines de investigación.

Al contestar las preguntas, deberás marcar con una equis (X) en las alternativas de valoración propuestas.

Valoración de respuestas N° 1			
NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4

DATOS GENERALES

1. Años de servicio en la docencia: _____
2. Condición laboral: Nombrada Contratada
3. Sección: _____

N°	Ítems	Valoración			
		1	2	3	4
1	El juego tiene importancia para los niños				
2	Los niños deben jugar todo el tiempo:				
3	Los niños deben contar con espacios definidos de juego				
4	Es importante que los niños jueguen en todos los sectores del aula.				
5	Con que frecuencia se debe propiciar el juego libre en los sectores				

LISTA DE COTEJO

N°	Ítems	SI	NO
6	Marca la característica de los tipos de juego que promueves en tus niños:		
	Motor		
	Social		
	Cognitivo		
7	Simbólico		
	<i>Según usted se debe promover y difundir los juegos en:</i>		
	En la familia		
	Solo en escuela		
	En todos los espacios de la Comunidad		
	Identifica y marca los sectores que cuenta su aula para propiciar el juego libre con sus niños.		

8	Hogar		
	Construcción		
	Dramatizaciones		
	Biblioteca		
	Juegos en miniatura		
	Juegos tranquilos		
9	Marca los momentos que usted cumple para promover el juego libre de sus niños en los sectores de su aula.		
	Planificación		
	Organización		
	Ejecución y desarrollo		
	Orden		
	Socialización		
	Representación		
10	Marque los roles que cumple usted en el proceso del juego libre de sus niños		
	Observación		
	Registro de conductas		
	Intervención		
11	Marque las propiedades extrínsecas más significativas que captura la atención de los niños cuando realizan sus juegos en los sectores del aula.		
	Tamaño		
	Posición		
	Color		
	Intensidad		
	Movimiento		
	Complejidad		
12	Marque los factores intrínsecos que se deben tener en cuenta para el desarrollo del juego en los niños de 5 años.		
	Interés		
	Intenciones		
	Motivaciones		
	Expectativas		
13	Marque los sentidos que con mayor frecuencia se puede desarrollar a través del juego libre en los diversos sectores que tiene su aula.		
	Vista		
	Oído		
	Olfato		
	Gusto		
	Tacto		

Muchas gracias por su colaboración

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/ SECCIÓN "A"

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN

Identificando factores de atención extrínsecas de: **Tamaño** **Posición** **Color** **Intensidad** **Movimiento** **Complejidad**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	DIAZ CORASMA , Fidel Percy	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA JUGAR COMPARTIENDO LOS MATERIALES	NINGUNA
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	JUEGOS TRANQUILOS	SOLO CON UN COMPAÑERO	JUEGA RESPETANDO LAS NORMAS	NINGUNA
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	UTILIZA MUCHA IMAGINACION	NINGUNA
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	CONSTRUYE O FORMA NUEVAS COSAS	NINGUNA
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	DESCRIBE LAS IMÁGENES Y COMPARTE SUS IDEAS CON SU COMPAÑERA	NINGUNA
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	ARMA Y DESARMA LAS ROMPECANESAS CON FACILIDAD	NINGUNA
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA Y ORDENA LOS JUGUETES	NINGUNA
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	CONSTRUCCIÓN	JUEGA SOLO	FORMA TORRES DE DIFERENTES TAMAÑOS TRANQUILAMENTE	NINGUNA
9	MENDOZA PISCO, Mirian Juliet	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	DESCRIBE LAS IMÁGENES DEL LIBRO	NINGUNA
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	QUIERE TENER TODOS LOS JUGUETES PARA EL SOLO	NINGUNA
11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA CON MUCHA IMAGINACION AL MANIPULAR LAS MASCARAS .	NINGUNA
12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	NO RESPETA LAS NORMAS DE CUIDAR LOS JUGUETES	NINGUNA

13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	SE ESFUERZA POR ARMAR UNA ROMPECABEZA GRANDRE	NINGUNA
14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA OBSERVAR LAS IMÁGENES DE LOS LIBROS Y VA LEYENDO LO OBSERVADO	NINGUNA
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	JUEGOS EN MIMIATURA	JUEGA SOLO	NO LE GUSTA COMPARTIR LOS JUEGUETES	NINGUNA
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	JUEGOS EN MIMIATURAS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	SE DIVIERTE JUGANDO	NINGUNA
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA CONTRUIR NUEVAS COSAS	NINGUNA
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	IMITA DIVERSOS PERSONAJES	NINGUNA
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	NO LE LLAMA MUCHO LA ATENCION LOS LIBROS	NINGUNA
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA COLOCARSE UNA MASCARA E IMITAR	NINGUNA
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	JUEGOS EN MIMIATRURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA AGRUPANDO LOS JUGUETES	NINGUNA
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	JUEGOS EN MIMIATURA	JUEGA SOLO	JUEGA CON MUCHA ENERGIA	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN					
		Tamaño	Posición	Color	Intensidad	Movimiento	Complejidad
		Reconoce y clasifica los juguetes por tamaño, espesor y los ubica según espacios.	Señala la ubicación de sus juguetes, identificando y describiendo la orientación, sus partes anteriores, posteriores y laterales.	Identifica y expresa con sus propias palabras la descripción de los juguetes y utensilios de los sectores según los colores.	Muestra ímpetu y vehemencia al ejecutar acciones durante los juegos.	Expresa alegría y movimiento en cada actividad y situación de juego, respetando normas de convivencia y seguridad.	Visita con frecuencia los sectores donde se ubica los juguetes de mayor complejidad. (Rompecabeza, plegó, articulables, etc.)
1	DIAZ CORASMA, Fidel Percy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	X	X	X	X	X	X
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	MENDOZA PISCO, Mirian Jullet	X	X	X	X	X	X
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	✓	✓	✓	✓	✓	✓

11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	X	X	X	X	X	X
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	✓	✓	✓	X	✓	✓
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	X	X	X	X	X	X
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/ SECCIÓN "A"

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN.

Identificando factores de atención intrínsecas de: **Interés** **Intenciones** **Motivaciones** **Expectativas**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	DIAZ CORASMA , Fidel Percy	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE AGRADA ESTAR EN ESTE SECTOR	NINGUNA
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	DRAMATIZACIÓN	SOLO CON UN COMPAÑERO	JUEGA IMITANDO AL PERSONAJE DE LA MASCARA QUE SE PUSO	NINGUNA
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	JUEGOS EN MIMIATRURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA TRANQUILAMENTE	NINGUNA
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	JUEGOS EN MIMIATURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	QUIERE IR A OTRO SECTOR	NINGUNA
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	OBSERVA LOS LIBROS , LUEGO DESEA IR A OTRO SECTOR	NINGUNA
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE AGRADA JUGAR DANDO VOCES A SUS JUGUETES	NINGUNA
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	JUEGOS EN MIMIATRURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA COMPARTIENDO LOS MATERIALES	NINGUNA
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	CONSTRUCCIÓN	JUEGA SOLO	LE GUSTA ARMAR SECUENCIA DE COLORES	NINGUNA
9	MENDOZA PISCO, Mirian Juliet	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA JUGAR ARMANDO Y DESARMANDO LAS ROMPECABEZAS	NINGUNA
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE JUSTA JUGAR A LA COCINITA	NINGUNA
11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE AGRADA ARMAR CASAS CON LOS BLOQUES DE MADERAS	NINGUNA
12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	NO LE AGRDA ESTE SECTOR	NINGUNA
13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	QUIERE IR A OTRO SECTOR	NINGUNA

14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE AGRADA JUGAR IMITANDO A SUS PERSONAJES QUE MAS LE AGRADE Y RESPETA LAS NORMAS	NINGUNA
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	CONSTRUCCIÓN	JUEGA SOLO	ARMA DIVERSAR COSAS CON EL PLEYGO	NINGUNA
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	OBSERVA LAS IMÁGENES DE LOS LIBROS DE CUENTO Y DIALOGA DE LO QUE TRATA	NINGUNA
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	ARMA CASAS DE DIFERENTES TAMAÑOS	NINGUNA
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA A LA COMPETENCIA QUIEN ARMA MAS PRIMERO SU ROMPECABEZA	NINGUNA
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	OBSERVA LOS LIBROS DE CUENTO Y DIALOGA SOBRE DE QUE TRATA	NINGUNA
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	CONTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	CONTRUYE TORRES DE DIVERSOS TAMAÑOS	NINGUNA
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EXPRESA EMOCIONES AL JUGAR CON LOS MUNEQUITOS	NINGUNA
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	HOGAR	JUEGA SOLO	JUEGA A LA CASITA LIMPIANDO SU SECTOR	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN			
		Interés	Intenciones	Motivaciones	Expectativas
		Participa en los juegos y sectores de acuerdo a la utilidad y conveniencia.	En cada juego que realiza y participa lo ejecuta con voluntad y sobre todo evidencia propósitos y objetivos de aprendizaje al visitar los sectores.	Participa espontáneamente en cada juego o sector mostrando entusiasmo e interés al realizarlo.	Cada juego o visita al sector lo realiza con el afán de cumplir propósitos o tareas mostrando emoción y satisfacción.
1	DIAZ CORASMA , Fidel Percy	✓	X	✓	✓
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	✓	✓	✓	✓
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	X	X	X	X
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	✓	✓	✓	✓
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	✓	X	✓	✓
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	✓	✓	✓	✓
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	✓	✓	✓	✓
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	✓	✓	✓	✓
9	MENDOZA PISCO, Mirian Jullet	X	X	X	X
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	✓	X	✓	✓
11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	✓	✓	✓	✓
12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	✓	✓	✓	✓

13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	✓	✓	✓	✓
14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	X	X	X	X
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	✓	✓	X	✓
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	✓	✓	✓	✓
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	✓	X	✓	✓
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	✓	✓	✓	✓
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	✓	✓	✓	✓
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	X	X	X	X
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	✓	✓	✓	✓
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	✓	✓	✓	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/SECCIÓN "A"

Desarrollo cognitivo de los sentidos de: **Vista Oído Olfato Gusto Tacto**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	DIAZ CORASMA , Fidel Percy	JUEGOS EN MIMIATURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	NO DESEA COMPARTIR LOS JUGUETES	NINGUNA
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	DIALOGA CON SU COMPAÑERA SOBRE LAS IMÁGENES QUE OBSERVA DE LOS LIBROS	NINGUNA
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	COMPARTIENDO IDEAS CON SU COMPAÑERA	NINGUNA
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	JUEGOS EN MIMIATRURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA CON SU COMPAÑERO COMPARTIENDO CADA JUGUETE	NINGUNA
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EN OCACIONES NO DESEA COMPARTIR LOS JUGUETES	NINGUNA
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	JUEGOS TRANQUILOS	JUEGA SOLO	MANIPULA UNA SOLA ROMPECABEZA	NINGUNA
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA JUGAR DANDO INDICACIONES A SUS COMPAÑEROS	NINGUNA
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA UN POCO BRUSCO CON SUS COMPALÑEROS AL CONTRUIR UN OBJETO CON EL PLEYGO	NINGUNA
9	MENDOZA PISCO, Mirian Jullet	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE ENCANTA DESCRIBIR LAS IMÁGENES DEL CUENTO , SABE DE QUE TRATA.	NINGUNA
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	COMPARTIENDO LOS MATERIALES	NINGUNA
11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE AGRADA JUGAR A LA COCINITA	NINGUNA

12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	CONTRUYE Y JUEGA CON EL PLEYGO RESPETANDO LAS NORMAS	NINGUNA
13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	BIBLIOTECA	JUEGA SOLO	OBSERVA LAS IMÁGENES , NO LE LLAMA LA ATENCION	NINGUNA
14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	TIENE MUCHA HABILIDAD AL ARMAR DIFERENTES OBJETOS CON EL PLEYGO	NINGUNA
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	JUEGOS DE MIMIATURA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	JUEGA CON MUCHA IMAGINACIÓN	NINGUNA
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	CONTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA ESTE SECTOR DE CONTRUIR , TIENE MUCHA HABILIDAD	NINGUNA
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	CONTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA ESTE SECTOR DE CONTRUIR , TIENE MUCHA HABILIDAD	NINGUNA
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	ES INQUIETO PERO LE GUSTA IMITAR A SU PERSONAJE FAVORITO	NINGUNA
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	SE INQUIETA RAPIDAMENTE	NINGUNA
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LE GUSTA JUGAR DANDO ORDENES	NINGUNA
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	BIBLIOTECA	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	DESCRIBE LAS IMÁGENES DE CADA CUENTO Y RECONOCE DE QUE TRATA CADA CUENTO	NINGUNA
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	DRAMATIZACIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	COMPORTE IDEAS COMO JUGAR CON LOS MIÑEQUITOS .	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN				
		Vista	Oído	Olfato	Gusto	Tacto
		Percibe e identifica con facilidad las cosas de los sectores, describiendo y diferenciando las características de los juguetes.	Identifica sonidos, diferencia voces, retiene y menciona características de los sonidos, cuando realiza o participa en los juegos y sectores.	Percibe, identifica y describe olores, en los sectores o cuando se propicia juegos y actividades de aprendizaje.	Identifica sustancias referidas a lo salado, dulce, ácido, amargo e insípido, describiendo y diferenciando sus características cuando participa en juegos y dinámicas.	Percibe y manifiesta sensaciones de contacto, temperatura describiendo sus características, según los elementos de los sectores o en los juegos.
1	DIAZ CORASMA , Fidel Percy	✓	✓	✓	✓	✓
2	FLORES DOMINGUEZ, Eddy Jadiel	✓	✓	✓	✓	✓
3	GARCIA RENGIFO, Cory Krystall	X	X	X	X	X
4	GUERRA CONQUINCHE, Gary José	✓	✓	✓	✓	✓
5	HUAMAN CHUALA, Laynol Britson	✓	✓	✓	✓	✓
6	HUAMAN CHUQUICONDOR, Mergildo Odias	✓	✓	✓	✓	✓
7	HUAYNATI FASABI, Nathaly Pilar	✓	X	✓	✓	✓
8	JIMENEZ HERRERA, Norvil Rodolfo	✓	✓	✓	✓	✓
9	MENDOZA PISCO, Mirian Jullet	X	X	X	X	X
10	MORALES TAPULLIMA, Gabriel Jesús	✓	✓	✓	✓	✓
11	MOZOMBITE ESPINOZA, Andy Brayan	✓	✓	✓	✓	✓

12	NORIEGA FIDEROA, Gaviota Rubí	✓	✓	✓	✓	✓
13	OBREGON VELASQUEZ, Edelita Belén	✓	✓	✓	✓	✓
14	RAMIREZ LINARES, Leonardo Stefano	X	X	X	X	X
15	RAMOS VILLAREAL, Jhordin Smith	✓	✓	✓	✓	✓
16	RIVERA PINTADO, Miguel Ángel	✓	X	✓	✓	✓
17	SALAS YAHUARCANI, Johany Rubí	✓	✓	✓	✓	✓
18	SALINAS DIAZ, Edman Julio	✓	✓	✓	✓	✓
19	TORRES QUISPE, José Rodrigo	✓	✓	✓	✓	✓
20	TORRES SANGAMA, Sara Araceli	X	X	X	X	X
21	TTITO VIDAL, Jeampier Yuliano	✓	✓	✓	✓	✓
22	TUANAMA PEÑA, Jhesly Del Rosario	✓	✓	✓	✓	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/ SECCIÓN “B”

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN

Identificando factores de atención extrínsecas de: **Tamaño** **Posición** **Color** **Intensidad** **Movimiento** **Complejidad**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES EN CONSTRUIR UNA CASA DE PLEYBOL.	NINGUNA
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA RAZONA ARMANDO SU ROMPECABEZAS.	NINGUNA
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA EXPERIENCIAS PROPIAS DEL HOGAR JUGANDO A LA COCINITA.	NINGUNA
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA COMPARA Y RAZONA AL JUGAR EL JUEGO DE LUDO DE TAPITAS.	NINGUNA
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA CREATIVIDAD, IMAGINACION AL MONTAR UNA ESCOBA DICIENDO QUE ES SU CABALLO.	NINGUNA
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	CONSTRUCCIÓN	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA IMAGINACION, CREATIVIDAD EN CONSTRUIR UNA TORRE DE LATAS.	NINGUNA
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA IMAGINACION AL JUGAR A LA FAMILIA SIENDO EL PAPA.	NINGUNA
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA CREATIVIDAD AL CONSTRUIR UN AVION DE	NINGUNA

9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA INTERES, HABILIDAD AL CLASIFICAR COON TAPITAS SEGÚN SU COLOR	
10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA IMAGINACION AL JUGAR CON SU MUÑECA COMO SI FUERA SU HIJA.	NINGUNA
11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL JUGAR NAIPES.	NINGUNA
12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RESPONSABILIDAD AL JUGAR Y TENDER LA CAMITA.	NINGUNA
13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA AGILIDAD AL JUGAR TUMBANDO LATAS.	NINGUNA
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA AGILIDAD ARMANDO SU ROMPECABEZAS.	NINGUNA
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA ENTUSIASMO AL JUGAR CON EL KITS DE COCINITA.	NINGUNA
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA Y RAZONA AL JUGAR Y TRAZAR EL LABERINTO.	NINGUNA
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	DRAMATIZACION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA IMAGINACION AL JUGAR DRAMATIZANDO UN CUENTO CON LAS MASCARAS.	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN					
		Tamaño	Posición	Color	Intensidad	Movimiento	Complejidad
		Reconoce y clasifica los juguetes por tamaño, espesor y los ubica según espacios.	Señala la ubicación de sus juguetes, identificando y describiendo la orientación, sus partes anteriores, posteriores y laterales.	Identifica y expresa con sus propias palabras la descripción de los juguetes y utensilios de los sectores según los colores.	Muestra ímpetu y vehemencia al ejecutar acciones durante los juegos.	Expresa alegría y movimiento en cada actividad y situación de juego, respetando normas de convivencia y seguridad.	Visita con frecuencia los sectores donde se ubica los juguetes de mayor complejidad. (Rompecabeza, plegó, articulables, etc.)
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	✓	✓	✓	✓	✓	X
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	✓	✓	✓	X	✓	✓
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	X	✓	✓	✓	✓	✓
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	✓	X	✓	✓	✓	✓
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	✓	✓	✓	✓	✓	X
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	✓	✓	X	✓	✓	✓
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	✓	✓	✓	✓	X	✓
9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	X	✓	✓	✓	✓	✓
10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	✓	✓	✓	X	✓	✓
11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	✓	✓	✓	✓	✓	X

12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	✓	X	✓	✓	✓	✓
13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	✓	✓	✓	✓	X	✓
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	X	✓	✓	✓	✓	✓
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	✓	✓	X	✓	✓	✓
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	✓	✓	✓	✓	X	✓
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	✓	✓	✓	✓	✓	X

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/ SECCIÓN "B"

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN.

Identificando factores de atención intrínsecas de: **Interés** **Intenciones** **Motivaciones** **Expectativas**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA IMAGINACION, CREATIVIDAD EN CONSTRUIR UNA TORRE	NINGUNA
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA ENTUSIASMO AL JUGAR EL JUEGO MUNDO.	NINGUNA
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL JUGAR ORDENANDO Y LIMPIANDO LA COCINA.	NINGUNA
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA Y RAZONA AL JUGAR Y TRAZAR EL LABERINTO	NINGUNA
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RESPONSABILIDAD AL JUGAR SIMULANDO LAVAR LA ROPA.	NINGUNA
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA AGILIDAD AL JUGAR TUMBANDO LATAS.	NINGUNA
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA CREATIVIDAD AL JUGAR SERIACION CON PIEDRITAS DE DIFERENTES COLORES.	NINGUNA
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA INTERES AL ORDENAR LOS FRUTOS DEL GRANDE AL PEQUEÑO	NINGUNA
9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RESPONSABILIDAD AL JUGAR ORDENANDO LOS CUBIERTOS Y PLATOS DE LA COCINA.	NINGUNA

10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL JUGAR ARMANDO TORRES DE LATA.	NINGUNA
11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL JUGAR CON LA BALANZA SIMULANDO PESAR CON PIEDRITAS.	NINGUNA
12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA ACTITUD AL JUGAR CON UNA JARRA SIMULANDO PREPARAR UN REFRESCO.	NINGUNA
13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA RAZONAMIENTO AL JUGAR CON CARTAS.	NINGUNA
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA ACTITUD AL JUGAR EL MERCADO.	NINGUNA
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL CONSTRUIR UNA IGLESIA CON BLOQUES DE MADERA.	NINGUNA
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA HABILIDAD, CREATIVIDAD AL JUGAR EL LABERINTO AYUDANDO A UN CONEJO A ENCONTRAR SU CASA.	NINGUNA
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	DRAMATIZACION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA IMAGINACION AL JUGAR DRAMATIZANDO UN CUENTO CON UN TITERE.	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN			
		Interés	Intenciones	Motivaciones	Expectativas
		Participa en los juegos y sectores de acuerdo a la utilidad y conveniencia.	En cada juego que realiza y participa lo ejecuta con voluntad y sobre todo evidencia propósitos y objetivos de aprendizaje al visitar los sectores.	Participa espontáneamente en cada juego o sector mostrando entusiasmo e interés al realizarlo.	Cada juego o visita al sector lo realiza con el afán de cumplir propósitos o tareas mostrando emoción y Satisfacción.
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	✓	✓	✓	✓
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	✓	✓	✓	X
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	X	✓	✓	✓
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	✓	X	✓	✓
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	✓	✓	✓	✓
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	✓	X	✓	✓
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	✓	✓	X	✓
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	✓	✓	✓	✓
9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	X	✓	✓	✓
10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	✓	✓	✓	X
11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	✓	✓	X	✓
12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	✓	X	✓	✓

13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	X	✓	✓	✓
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	✓	✓	✓	X
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	✓	✓	X	✓
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	✓	X	✓	✓
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	X	✓	✓	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/SECCIÓN "B"

Desarrollo cognitivo de los sentidos de: **Vista Oído Olfato Gusto Tacto**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERES AL CONSTRUIR SU TELEFONO CASERO DE LATAS.	NINGUNA
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA CREATIVIDAD HACIENDO SERIACION DE BOTELLAS DESCARTABLES(GRANDE,PEQUEÑO)	NINGUNA
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA MUESTRA INTERES, Y SE IMAGINA CHANCANDO AJOS CON EL MORTERO.	NINGUNA
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA RAZONAMIENTO AL JUGAR CON CARTAS.	NINGUNA
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RESPONSABILIDAD AL JUGAR SIMULANDO LAVAR LA ROPA.	NINGUNA
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA HABILIDAD AL JUGAR CON LOS CUBOS SIMULA QUE ES SU CARRO.	NINGUNA
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA INTERES AL JUGAR DAMA EMPLEANDO TAPITAS Y DADOS.	NINGUNA
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RESPONSABILIDAD AL JUGAR ORDENANDO SU ROPITA.	NINGUNA
9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA INTERES AL PARTICIPAR JUGANDO DOMINO.	NINGUNA
10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA INTERE AL JUGAR ORDENANDO LA SALITA.	NINGUNA

11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA CREATIVIDAD AL CONSTRUIR UN CASTILLO CON PLAY GO.	NINGUNA
12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA Y RAZONA AL JUGAR Y TRAZAR EL LABERINTO	NINGUNA
13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA DEMUESTRA ACTITUD AL JUGAR A LA COCINITA.	NINGUNA
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	JUEGOS TRANQUILOS	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA RAPIDES AL JUGAR ARMANDO SU ROMPECABEZAS.	NINGUNA
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	HOGAR	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	LA NIÑA PARTICIPA ACTIVAMENTE DEMOSTRANDO VALORES AL JUGAR CON LAS MUÑECAS.	NINGUNA
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	CONSTRUCCION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA INTERES, CREATIVIDAD AL ARMAR UNA CASA CON CAJAS FORRADAS.	NINGUNA
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	DRAMATIZACION	CON SUS COMPAÑEROS(AS)	EL NIÑO DEMUESTRA IMAGINACION AL JUGAR CON EL TITERE E IMITA EL CANTO DE UN GALLO.	NINGUNA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN				
		Vista	Oído	Olfato	Gusto	Tacto
		Percibe e identifica con facilidad las cosas de los sectores, describiendo y diferenciando las características de los juguetes.	Identifica sonidos, diferencia voces, retiene y menciona características de los sonidos, cuando realiza o participa en los juegos y sectores.	Percibe, identifica y describe olores, en los sectores o cuando se propicia juegos y actividades de aprendizaje.	Identifica sustancias referidas a lo salado, dulce, ácido, amargo e insípido, describiendo y diferenciando sus características cuando participa en juegos y dinámicas.	Percibe y manifiesta sensaciones de contacto, temperatura describiendo sus características, según los elementos de los sectores o en los juegos.
1	CALDERON INGUNZA, Marlafernanda Kis	✓	✓	X	X	✓
2	CAMPOS HERNANDEZ, Kahory Brisley	✓	X	X	X	✓
3	DEL AGUILA CAPA, Milagritos Sayaka	✓	X	X	X	✓
4	GONZALES AREVALO, Sofia Magdiel	✓	X	X	X	✓
5	GUEVARA FACHIN, Julio CESAR	✓	X	X	X	✓
6	HARO GARCIA, Janelly Mishel	✓	X	X	X	✓
7	HUAMAN GONZALES, Jhon Lennon	✓	X	X	X	✓
8	MAGUIÑA RAMOS, Johan Alexis	X			X	X
9	MEDINA ZEVALLOS, Brayan Walter	✓	X	X	X	✓
10	NODRE HUAROC, Kaori Celeste	✓	X	X	X	✓
11	PONCE CHAHUA, Merita Olivia	✓	X	X	X	✓

12	RIOS MUÑOZ, Beken Baure	✓	X	X	X	✓
13	SALAZAR SANGAMA, Sonyu Britani	✓	X	X	X	✓
14	SANGAMA ARTEAGA, Jose Isaac	✓	X	X	X	✓
15	VILLANUEVA ARCE, Mashory Ariluz	X	X	X	X	✓
16	VILLANUEVA VIERA, Elias Miguel	✓	X	X	X	✓
17	YAMPIS QUISPE, Carlos Alberto	X	✓	X	X	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES/SECCIÓN C

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN

Identificando factores de atención extrínsecas de: **Tamaño** **Posición** **Color** **Intensidad** **Movimiento** **Complejidad**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	Construcción	Luz Naomi	Alegre	
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	Dramatización	Aurelio	Alegre	
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josias	Hogar	Fernando Francisco	Alegre	
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	Construcción	Grissel Rufina	Alegre	
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	Juegos tranquilos	José Antonio	Alegre	
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	Música	Kiara Elizabeth	Triste	
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	Ciencia	Ian Josafath	Alegre	
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	Hogar	Ricardo Adrian	Alegre	
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	Dramatización	Yanela Luz	Alegre	
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	Arte	Ian Josafath	Triste	
11	FLORES HERRERA, José Antonio	Juegos tranquilos	Briana Yusi	Alegre	
12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josias	Música	Roland Sebastian	Alegre	
13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	Construcción	María Elizabeth	Triste	
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	Ciencia	Britany Skarlet Simith	Alegre	
15	MEZA DURAN, Aurelio	Dramatización	Rosa Aurelia	Alegre	
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	Hogar	Grissel Rufina	Alegre	
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	Hogar	Valeria Adalucía	Alegre	
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	Juegos tranquilos	Caleb Josias	Alegre	
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	Ciencia	Marcos Josias	Triste	
20	ROJAS DÁVILA, María Elizabeth	música	Luz Mireyda	Alegre	
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	música	Harumi Sofía	Alegre	
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	construcción	Glandys Josilu	Alegre	

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN					
		Tamaño	Posición	Color	Intensidad	Movimiento	Complejidad
		Reconoce y clasifica los juguetes por tamaño, espesor y los ubica según espacios.	Señala la ubicación de sus juguetes, identificando y describiendo la orientación, sus partes anteriores, posteriores y laterales.	Identifica y expresa con sus propias palabras la descripción de los juguetes y utensilios de los sectores según los colores.	Muestra ímpetu y vehemencia al ejecutar acciones durante los juegos.	Expresa alegría y movimiento en cada actividad y situación de juego, respetando normas de convivencia y seguridad.	Visita con frecuencia los sectores donde se ubica los juguetes de mayor complejidad. (Rompecabeza, plegó, articulables, etc.)
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	✓	X	✓	✓	✓	✓
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	✓	✓	✓	X	✓	X
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josias	✓	X	✓	✓	✓	✓
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	✓	✓	✓	X	✓	✓
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	X	✓	X	✓	X	✓
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	✓	✓	✓	X	✓	✓
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	✓	X	✓	✓	✓	✓
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	X	✓	✓	X	✓	X
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	✓	✓	X	✓	✓	X
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	X	✓	✓	X	✓	✓

11	FLORES HERRERA, José Antonio	✓	✓	✓	✓	✓	X
12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josias	✓	✓	X	✓	✓	✓
13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	✓	✓	✓	✓	✓X	✓
15	MEZA DURAN, Aurelio	✓	X	✓	✓	✓	✓
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	✓	✓	X	✓	✓	✓
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	X	✓	X	✓	✓	X
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	✓	✓	✓	✓	X	✓
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	X	✓	✓	✓	X	✓
20	RO9JAS DÁVILA, María Elizabeth	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	✓	✓	X	✓	✓	✓
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	X	✓	✓	X	✓	✓

✓ Si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

DESARROLLO COGNITIVO DE ATENCIÓN.

Identificando factores de atención intrínsecas de: **Interés** **Intenciones** **Motivaciones** **Expectativas**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	Dramatización	Grissel Rufina	Alegre	
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	Construcción	Yanela Luz	Alegre	
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josías	Arte	María Elizabeth	Alegre	
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	Dramatización	Luz Naomi	Triste	
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	Ciencia	Glandys Josilu	Alegre	
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	Hogar	Briana Yusi	Alegre	
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	Juegos tranquilos	Rosa Aurelia	Alegre	
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	Arte	Harumi Sofía	Alegre	
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	Hogar	Grissel Rufina	Alegre	
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	Ciencia	Ricardo Adrian	Alegre	
11	FLORES HERRERA, José Antonio	música	Fernando Francisco	Alegre	
12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josías	Juegos tranquilos	Ian Josafath	Triste	
13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	música	Marcos Josías	Alegre	
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	Hogar	Aurelio	Alegre	
15	MEZA DURAN, Aurelio	Hogar	Marcos Josías	Alegre	
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	Juegos tranquilos	Harumi Sofía	Alegre	
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	Ciencia	Luz Naomi	Alegre	
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	Ciencia	Grissel Rufina	Alegre	
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	Construcción	Kiara Elizabeth	Alegre	
20	ROJAS DÁVILA, María Elizabeth	Dramatización	Valeria Adalucía	Alegre	
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	Hogar	Caleb Josías	Alegre	
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	Hogar	Luz Mireyda	Triste	
23					

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN			
		Interés	Intenciones	Motivaciones	Expectativas
		Participa en los juegos y sectores de acuerdo a la utilidad y conveniencia.	En cada juego que realiza y participa lo ejecuta con voluntad y sobre todo evidencia propósitos y objetivos de aprendizaje al visitar los sectores.	Participa espontáneamente en cada juego o sector mostrando entusiasmo e interés al realizarlo.	Cada juego o visita al sector lo realiza con el afán de cumplir propósitos o tareas mostrando emoción y satisfacción.
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	X	✓	X	✓
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	✓	✓	X	X
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josias	✓	X	✓	✓
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	X	X	✓	✓
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	✓	✓	✓	X
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	X	X	✓	✓
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	✓	X	✓	X
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	✓	✓	X	X
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	X	✓	X	X
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	X	✓	✓	X
11	FLORES HERRERA, José Antonio	✓	X	✓	✓
12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josias	X	✓	X	✓

13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	X	✓	X	X
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	✓	X	✓	✓
15	MEZA DURAN, Aurelio	X	X	X	✓
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	✓	X	✓	X
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	✓	X	X	✓
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	X	X	✓	✓
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	✓	X	✓	X
20	RO9JAS DÁVILA, María Elizabeth	X	X	✓	✓
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	X	X	✓	✓
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	✓	X	X	✓

✓ si

X No

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Desarrollo cognitivo de los sentidos de: **Vista** **Oído** **Olfato** **Gusto** **Tacto**

N°	NOMBRE DEL NIÑO (A)	¿EN QUÉ SECTOR JUEGA?	¿CON QUIÉN JUEGA?	ACTITUD DEL NIÑO (A)	OBSERVACIÓN
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	Música	Yanela Luz	Triste	
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	Arte	Glandys Josilu	Alegre	
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josias	Música	Luz Naomi	Alegre	
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	Juegos tranquilos	José Antonio	Alegre	
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	Hogar	Ricardo Adrian	Alegre	
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	Arte	Caleb Josias	Triste	
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	música	Fernando Francisco	Alegre	
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	Dramatización	Roland Sebastian	Alegre	
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	Ciencia	Marcos Josias	Alegre	
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	música	Marcos Josias	Triste	
11	FLORES HERRERA, José Antonio	Dramatización	Valeria Adalucía	Alegre	
12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josias	Construcción	Caleb Josias	Alegre	
13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	Hogar	Luz Mireyda	Triste	
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	Juegos tranquilos	Kiara Elizabeth	Alegre	
15	MEZA DURAN, Aurelio	música	Luz Mireyda	Alegre	
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	Construcción	Glandys Josilu	Alegre	
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	Dramatización	Harumi Sofía	Alegre	
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	música	Rosa Aurelia	Alegre	
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	Arte	Aurelio	Alegre	
20	ROJAS DÁVILA, María Elizabeth	Hogar	Briana Yusi	Alegre	
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	construcción	Ricardo Adrian	Triste	
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	Dramatización	Marcos Josias	Alegre	

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE OBSERVACIÓN				
		Vista	Oído	Olfato	Gusto	Tacto
		Percibe e identifica con facilidad las cosas de los sectores, describiendo y diferenciando las características de los juguetes.	Identifica sonidos, diferencia voces, retiene y menciona características de los sonidos, cuando realiza o participa en los juegos y sectores.	Percibe, identifica y describe olores, en los sectores o cuando se propicia juegos y actividades de aprendizaje.	Identifica sustancias referidas a lo salado, dulce, ácido, amargo e insípido, describiendo y diferenciando sus características cuando participa en juegos y dinámicas.	Percibe y manifiesta sensaciones de contacto, temperatura describiendo sus características, según los elementos de los sectores o en los juegos.
1	ACUÑA CHAHUA, Yanela Luz	X	✓	✓	X	✓
2	ANCULO ANGULO, Briana Yusi	✓	✓	X	X	✓
3	ARAUJO CAMPOS, Marcos Josias	X	✓	X	✓	X
4	ARMAS MENDOZA, Ariana Elizabeth	X	✓	✓	X	X
5	BALBÍN FERNÁNDEZ, Harumi Sofía	X	X	✓	✓	✓
6	BERNALES TUANAMA, Luz Naomi	X	X	✓	X	X
7	COLCHADO TANGO, Grissel Rufina	✓	✓	X	✓	X
8	CORONEL CAMPOS, José Abrahan	X	✓	✓	✓	X
9	DE LA CRUZ COCHANI, Kiara Elizabeth	✓	✓	X	✓	✓
10	DIEGO PONCE, Fernando Francisco	✓	X	✓	✓	X
11	FLORES HERRERA, José Antonio	✓	✓	X	✓	✓

12	GÓMEZ MACHUCA, Caleb Josias	X	X	✓	✓	✓
13	GONZALES ROMO, Ricardo Adrian	X	✓	✓	X	X
14	MACEDO POZO, Ian Josafath	X	✓	X	X	✓
15	MEZA DURAN, Aurelio	X	X	✓	✓	X
16	MIJAHUANCA DELGADO, Rosa Aurelia	X	✓	X	✓	✓
17	KOLOCHO TORRES, Glandys Josilu	X	✓	✓	X	X
18	NARRO PÉREZ, Britany Skarlet Simith	✓	✓	✓	X	X
19	RENGIFO PÉREZ, Roland Sebastian	X	✓	X	X	✓
20	RO9JAS DÁVILA, María Elizabeth	X	X	✓	✓	✓
21	SALAZAR SANTA MARÍA, Valeria Adalucía	✓	X	X	X	✓
22	VENTURA CUCHILLA, Luz Mireyda	✓	X	✓	✓	X

✓ si

X No

SESION DE APRENDIZAJE

I. SITUACION DE PRENDIZAJE: “Creamos un cuento dándole vida a un juguete que más nos gusta. “

II. Fecha: 12- 06 – 2017

Edad: 5años

Profesora: Verónica Campos Acuña.

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO /INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Produce Textos Escritos.	Textualista sus ideas según las convenciones de la escritura.	Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito.	Lista de cotejo.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
RECEPCION de los niños	Recibimiento de los niños que llegan al jardín	Juegos tranquilos	10m
Actividades permanentes de entrada	Entonamos la canción del saludo, oramos, hacemos uso de los carteles: calendario, clima, asistencia, normas de convivencia, palabras mágicas, línea de tiempo, etc.	Carteles del aula	20min

<p>UEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> 	<p>PLANIFICACION: Invitamos a los niños a reunimos en asamblea para dialogar sobre lo que haremos en este momento pedagógico, recordando las normas de convivencia.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguete, y con quienes les gustaría jugar forman grupos de 4 o 5 niños para organizar su juego.</p> <p>EJECUCION: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que pensaron hacer.</p> <p>ORDEN: Entonamos la canción “es la hora de guardar” para que los niños y niñas guarden los materiales en el lugar que corresponde y de forma ordenada.</p> <p>SOCIALIZACION: Los niños de cada grupo comentan, como jugar, con quienes jugaron y con que jugaron.</p> <p>REPRESENTACION: Finalmente los niños de forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.</p>	<p>Sectores</p> <p>Papel bond</p>	<p>60min</p>
<p>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA</p> 	<p>INICIO</p> <p>La maestra se reúne con los niños en asamblea y despertara el interés les dirá que hoy les contara un cuento y para ello antes de empezar primero tenemos que recordar las normas a la hora que estamos escuchando el cuento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardar silencio cuando estamos escuchando el cuento. ATENCIÓN - Levantar la mano si deseo opinar. - No molestar a mis amigos. <p>La maestra se dirige junto a los niños al sector biblioteca y sentados todos en sus petates se empezara con la lectura del cuento, la maestra leerá en forma pausada y se presentase alguna pregunta por parte de algún niño se detiene para despejar sus dudas, conforme va leyendo la maestra se detiene para realizar algunas preguntas como: ¿y ahora que creen que pasara? ¿Cómo terminara el cuento?</p> <p>Una vez que termino de leer el cuento les preguntare: ¿les gusto el cuento? ¿De qué se trató? ¿Quiénes eran los personajes del cuento? ¿Conocen algún otro cuento? ¿Cuál? ¿Ustedes creen que podamos crear un cuento?</p> <p>PROPOSITO: “EL DIA DE HOY CREAREMOS UN CUENTO CON EL JIUGUETE QUE MAS NOS GUSTA”</p> <p>DESARRROLLO</p> <p>PLANIFICACION:</p> <p>-Planificamos nuestra actividad con los niños, escogemos un juguete de material reciclado que hemos elaborado en las actividades anteriores.</p>	<p>Cuento.</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond</p>	<p>60min</p>

-La maestra pegara en la pizarra las figuras de los juguetes elaborados por ellos y mediante votación elegirán a uno de ellos para crearle un cuento, una vez que hayan escogido el juguete favorito comenzaremos a planificar la creación de nuestro cuento y a través de lluvia de ideas la maestra ira anotando en un papelote que se encuentra en la pizarra para valorar su participación, se tratara en lo posible la participación de todos los niños sin excepción y de esa manera desarrollen su expresión oral.

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Para qué lo haremos?
Crearemos un cuento.	Dictando nuestras ideas a la maestra.	Para enseñarles y leerlo a nuestros amigos y a nuestros padres.

TEXTUALIZACION:

La maestra colocara el juguete elegido por los niños en un lugar donde todos lo puedan visualizar. Para empezar a crear nuestro cuento la maestra puede motivarlos diciendo: **Había una vez.....**y de esa forma los niños continuaran dando sus ideas para la creación del cuento, la maestra les ira preguntando a cada uno de los niños asegurando su participación en su totalidad. Mientras que los niños dan sus ideas la maestra lo ira anotando en un papelote.

REVISION:

Habiendo terminado procedemos a dar lectura a todo lo anotado para ver si es necesario mejorar el texto, o desean aumentar algo. Estando todos de acuerdo con lo creado procedemos a copiarlo en un nuevo papelote si los niños desean pueden dibujar algunas escenas para incluirlo en el cuento.

PUBLICACION:

Publicamos el papelote con el cuento creado para que las personas que visiten nuestra aula lo lean y los niños que desean puedan leerlo cada vez que lo deseen.

CIERRE:

¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué material utilizamos para crear el cuento? ¿Todos dieron sus ideas? ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? ¿Podemos crear cuentos con otras cosas?

<p>RUTINAS</p> 	<p>Realizamos actividades de aseo, refrigerio y aseo, recordando los hábitos de aseo y hábitos alimenticios.</p>	<p>Jabón, papel toalla</p>	<p>30min</p>
<p>TALLER</p>	<p>ACTIVIDAD PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>Pizarra</p>	
<p>Competencia</p>	<p>Practica actividades físicas y hábitos saludables</p>		

CAPACIDAD	Practica habitualmente una actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.		
INDICADOR	Realiza de manera espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que lo generan bienestar emocional y físico		
ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD AD 	DESPLAZAMIENTO POR DIFERENTES DIRECCIONES INICIO Asamblea. Se les pide a los niños ubicarse en semicírculos, recordamos las normas para trabajar sin hacer daño. Expresividad motriz. Realiza movimiento de calentamiento por diferentes partes del campo. Siguen las indicaciones de la maestra (o) arriba, abajo, adelante, atrás izquierda, derecha, a costados, sentados. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Imaginan coger una pelota y lanzando hacia una dirección. Presentamos a los niños tiras, retazos de tela, cuerdas, para que lo observen y lo manipules su forma, tamaño, color y contextura. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Luego forman caminos, laberintos y se desplazan libremente. Relajación. Invitamos a los niños a que se acuesten para descansar. Les pedimos que respiren profundo, que cierren os ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren. Cierre. Nos acercamos a cada uno y preguntamos que más les gusto de la actividad realizada. Representan mediante un dibujo y observan en grupos sus trabajos y finalmente nos preparamos para la salida. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO?	Tiras de tela de colores Cuerdas	55min
ACTIVIDADES DE SALIDA	Nos preparamos para la salida recordándoles que deben saludar a sus padres a toda su familia, ordenamos el aula y cogemos la mochila, luego entonamos una canción.	Canción	15min



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. SITUACION DE PRENDIZAJE: “Elaboramos un juguete con material reciclado y creamos patrones de repetición“

Fecha: 14 - 06 - 2017

Edad: 5 años

Profesora: Verónica Campos Acuña.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO /INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
RECEPCION de los niños	Recibimiento de los niños que llegan al jardín	Juegos tranquilos	10m
Actividades permanentes de entrada	Entonamos la canción del saludo, oramos, hacemos uso de los carteles: calendario, clima, asistencia, normas de convivencia, palabras mágicas, línea de tiempo, etc.	Carteles del aula	20min
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	<p>PLANIFICACION: Invitamos a los niños a reunirnos en asamblea para dialogar sobre lo que haremos en este momento pedagógico, recordando las normas de convivencia.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguete, y con quienes les gustaría jugar forman grupos de 4 o 5 niños para organizar su juego.</p> <p>EJECUCION: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que pensaron hacer.</p> <p>ORDEN: Entonamos la canción “es la hora de guardar” para que los niños y niñas guarden los materiales en el lugar que corresponde y de forma ordenada.</p> <p>SOCIALIZACION: Los niños de cada grupo comentan, como jugar, con quienes jugaron y con que jugaron.</p> <p>REPRESENTACION: Finalmente los niños de forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.</p>	Sectores Papel bond	60min

<p>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA</p> 	<p>INICIO</p> <p>Sentados en semicírculo la maestra les contara un cuento y para esto los niños y niñas recuerdan las normas para la hora de la lectura.</p> <p>¿De qué creen ustedes que se tratara el cuento que les voy a leer?</p> <p>La maestra les dice el título del cuento “EL GUSANITO QUE NO TENIA COLOR”</p> <p>La maestra comenzara a leer el cuento a través de secuencias de imágenes siempre en forma pausada y deteniéndose si se presenta alguna inquietud por parte de los niños. La maestra siempre en el momento de la lectura ira haciendo algunas preguntas ¿Qué creen que pasara ahora? ¿Cómo creen que se siente el gusanito? Había una vez un gusanito que salió a jugar con sus amigos pero ellos no lo querían porque no tenía color, el gusanito estaba muy triste porque nadie se quería juntar con él y se la pasaba llorando todo el día, un día para poder tener color y que sus amigos quieran jugar con el decidió pintarse todo su cuerpo y agarro y se embarro con lodo y así quedo muy sucio y se fue donde sus amigos y les dijo que ya tenía color entonces sus amigos se comenzaron a burlar de él y no se querían juntar con el gusanito porque estaba muy sucio entonces el lloro y lloro toda la noche por que se sentía muy solo y sin amigos entonces decidió irse de su casa porque creía que nadie lo quería todos estaban muy preocupados y lo buscaron por todos lados hasta que le encontraron y decidieron nunca más fastidiarlo y le pidieron disculpas.</p> <p>¿Qué paso con el gusanito? ¿Por qué sus amigos no querían jugar con él? ¿Qué hubiera pasado si no lo hubieran encontrado al gusanito? ¿Cómo hubiera estado su mama? ¿Qué hubieran hecho ustedes en su lugar? ¿Estará bien lo que hicieron sus amigos? ¿Por qué? ¿Les gustaría armar un gusanito? ¿Les gustaría que tenga color?</p> <p>PROPOSITO: “EL DIA DE HOY VAMOS A ELABORAR UN GUSANITO CON MATERIAL RECICLADO Y LO PINTAREMOS CREANDO PATRONES DE REPETICION”</p> <p>DESARROLLO</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <p>Reunidos todos en asamblea la maestra colocara los materiales que les ha pedido con anticipación en la mesa que se encuentra en el centro del aula, les dirá ¿Qué materiales han traído? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué podemos hacer para saber que materiales vamos a necesitar?</p> <p>BUSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Los niños dan sus opiniones para organizarnos y saber que materiales vamos a utilizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer una relación. - Escoger solo los materiales que vamos a necesitar. Etc. <p>¿Cuáles de ellos podríamos utilizarlo para elaborar nuestro gusanito?</p> <p>Los niños escogen los materiales necesarios que vamos a necesitar para elaborar nuestro gusanito y hacemos una relación en la pizarra y los pasos que vamos a seguir para poder armarlo.</p> <p>Cada uno de los niños escogerá los colores que deseen pintar su gusanito y que secuencia utilizaran.</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>Con ayuda de la maestra procedemos recortar el cartón de una jaba de huevo, se les entregara a cada uno de los niños y niñas y proceden a pintarlo con diferentes colores siguiendo una secuencia (patrón de repetición)</p>	<p>-Cuento. -Papelotes -Jabas de huevo de cartón. -Tijeras. -Temperas. -Pinceles.</p>	<p>60min</p>
--	---	---	--------------

	<p>Cada niño escoge sus colores con el que quieren pintar su gusanito creando su propia secuencia.</p> <p>La maestra parara por sus lugares realizando la gestión y acompañamiento y verificando sus actividades y les preguntara ¿Qué colores estas utilizando?</p> <p>FORMALIZACION: Una vez que han terminado de pintar su gusanito los niños exponen sus trabajos a sus compañeros indicando de qué forma y como lo hicieron, también la secuencia de colores que siguieron para pintarlo.</p> <p>CIERRE REFLEXION: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les justo la actividad que realizamos? ¿Qué materiales hemos utilizado para hacer nuestro gusanito? ¿Todos hemos participado?</p> <p>TRANSFERENCIA: ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? ¿Con que otras cosas podríamos crear secuencias?</p>		
<p>RUTINAS</p> 	Realizamos actividades de aseo, refrigerio y aseo, recordando los hábitos de aseo y hábitos alimenticios.	Jabón, papel toalla	30min
TALLER	ACTIVIDAD PSICOMOTRICIDAD	Pizarra	
Competencia	Practica actividades físicas y hábitos saludables		
CAPACIDAD	Practica habitualmente una actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.		
INDICADOR	Realiza de manera espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que lo generan bienestar emocional y físico		
<p>ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD</p> 	<p>DESPLAZAMIENTO POR DIFERENTES DIRECCIONES</p> <p>INICIO Asamblea. Se les pide a los niños ubicarse en semicírculos, recordamos las normas para trabajar sin hacer daño. Expresividad motriz. Realiza movimiento de calentamiento por diferentes partes del campo. Siguen las indicaciones de la maestra (o) arriba, abajo, adelante, atrás izquierda, derecha, a costados, sentados.</p> <p>¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Imaginan coger una pelota y lanzando hacia una dirección. Presentamos a los niños tiras, retazos de tela, cuerdas, para que lo observen y lo manipules su forma, tamaño, color y contextura. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Luego forman caminos, laberintos y se desplazan libremente. Relajación. Invitamos a los niños a que se acuesten para descansar.</p>	Tiras de tela de colores Cuerdas	55min

	<p>Les pedimos que respiren profundo, que cierren os ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren.</p> <p>Cierre. Nos acercamos a cada uno y preguntamos que más les gusto de la actividad realizada. Representan mediante un dibujo y observan en grupos sus trabajos y finalmente nos preparamos para la salida.</p> <p>¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO?</p>		
ACTIVDADES DE SALIDA	Nos preparamos para la salida recordándoles que deben saludar a sus padres a toda su familia, ordenamos el aula y cogemos la mochila, luego entonamos una canción.	Canción	15min



SESION DE APRENDIZAJE

I. SITUACION DE PRENDIZAJE: “Realizamos un socio drama utilizando nuestros juguetes “

II. Fecha: 19- 06 - 2019

Edad: 5años

Profesora: Verónica Campos Acuña.

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO /INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación (Desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos)	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, transmitiendo en ello sus emociones y pensamientos.	Lista de cotejo.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
RECEPCION de los niños	Recibimiento de los niños que llegan al jardín	Juegos tranquilos	10m
Actividades permanentes de entrada	Entonamos la canción del saludo, oramos, hacemos uso de los carteles: calendario, clima, asistencia, normas de convivencia, palabras mágicas, línea de tiempo, etc.	Carteles del aula	20min
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	<p>PLANIFICACION: Invitamos a los niños a reunirse en asamblea para dialogar sobre lo que haremos en este momento pedagógico, recordando las normas de convivencia.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguete, y con quienes les gustaría jugar forman grupos de 4 o 5 niños para organizar su juego.</p> <p>EJECUCION: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que pensaron hacer.</p> <p>ORDEN: Entonamos la canción “es la hora de guardar” para que los niños y niñas guarden los materiales en el lugar que corresponde y de forma ordenada.</p> <p>SOCIALIZACION: Los niños de cada grupo comentan, como jugar, con quienes jugaron y con que jugaron.</p> <p>REPRESENTACION: Finalmente los niños de forma grupal o individual dibujan lo que hicieron.</p>	Sectores Papel bond	60min

<p>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA</p>  	<p>INICIO La maestra se reúne con los niños en asamblea y despertara el interés de los niños mostrándoles todos los juguetes que han elaborado durante este mes con el proyecto que desarrollaron y con los materiales que recolectaron y trajeron de su casa. ¿Qué juguetes hemos elaborado? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Recuerdan el cuento que hemos creado el otro día? ¿Les gusta dramatizar? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaríamos?</p> <p>PROPOSITO: “EL DIA DE HOY DRAMATIZAREMOS CON LOS JUGUETES QUE HEMOS CREADO”</p> <p>DESARRROLLO</p> <p>ANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Planificamos nuestra actividad con los niños, escogemos los juguetes que tenemos y nos servirá para la dramatización. - En forma grupal darán sus ideas para poner el titulo o de que se tratara la dramatización que haremos. - En esta parte de la planificación la maestra anotara las ideas de los niños y lo escribiré en el papelote de planificación. <table border="1" data-bbox="488 707 1733 879"> <thead> <tr> <th>¿Qué haremos?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos?</th> <th>¿Para qué lo haremos?</th> <th>¿Cómo nos organizaremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Una dramatización.</td> <td>Dictando nuestras ideas a la maestra.</td> <td>Juguetes. Vestuarios.</td> <td>Para que nos vean como actuamos nuestros amigos y profesoras.</td> <td>Por grupos.</td> </tr> </tbody> </table> <p>DURANTE LA DRAMATIZACIÓN: La maestra dará lectura a la planificación elaborada y procedemos a elegir a los personajes que participaran en el drama, los niños y niñas saldrán a realizar la dramatización por turnos desarrollando su s ideas al momento que están actuando y dando uso a los juguetes que han escogido.</p> <p>CIERRE:</p> <p>DESPUÉS DE LA DRAMATIZACIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto dramatizar? ¿Qué materiales hemos utilizado?</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Para qué lo haremos?	¿Cómo nos organizaremos?	Una dramatización.	Dictando nuestras ideas a la maestra.	Juguetes. Vestuarios.	Para que nos vean como actuamos nuestros amigos y profesoras.	Por grupos.	<p>-Cuento. -Papelotes -Plumones - Dramatización -Juguetes elaborados por los niños.</p>	<p>60min</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Para qué lo haremos?	¿Cómo nos organizaremos?									
Una dramatización.	Dictando nuestras ideas a la maestra.	Juguetes. Vestuarios.	Para que nos vean como actuamos nuestros amigos y profesoras.	Por grupos.									
<p>RUTINAS</p>	<p>Realizamos actividades de aseo, refrigerio y aseo, recordando los hábitos de aseo y hábitos alimenticios.</p>	<p>Jabón, papel toalla</p>	<p>30min</p>										
<p>TALLER</p>	<p>ACTIVIDAD PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>Pizarra</p>											
<p>Competencia</p>	<p>Practica actividades físicas y hábitos saludables</p>												
<p>CAPACIDAD</p>	<p>Practica habitualmente una actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.</p>												

INDICADOR	Realiza de manera espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que lo generan bienestar emocional y físico		
ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD 	DESPLAZAMIENTO POR DIFERENTES DIRECCIONES INICIO Asamblea. Se les pide a los niños ubicarse en semicírculos, recordamos las normas para trabajar sin hacer daño. Expresividad motriz. Realiza movimiento de calentamiento por diferentes partes del campo. Siguen las indicaciones de la maestra (o) arriba, abajo, adelante, atrás izquierda, derecha, a costados, sentados. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Imaginan coger una pelota y lanzando hacia una dirección. Presentamos a los niños tiras, retazos de tela, cuerdas, para que lo observen y lo manipules su forma, tamaño, color y contextura. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO? Luego forman caminos, laberintos y se desplazan libremente. Relajación. Invitamos a los niños a que se acuesten para descansar. Les pedimos que respiren profundo, que cierren os ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren. Cierre. Nos acercamos a cada uno y preguntamos que más les gusto de la actividad realizada. Representan mediante un dibujo y observan en grupos sus trabajos y finalmente nos preparamos para la salida. ¿PREGUNTAR QUE SENTIDO HAN UTILIZADO?	Tiras de tela de colores Cuerdas	55min
ACTIVIDADES DE SALIDA	Nos preparamos para la salida recordándoles que deben saludar a sus padres a toda su familia, ordenamos el aula y cogemos la mochila, luego entonamos una canción.  	Canción	15min

TITULO: IMPORTANCIA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0414 DEL DISTRITO DE TOCACHE, 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO, NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>General:</p> <p>¿Cuál es la Importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la importancia de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017.</p>	<p>La hora del juego libre en los sectores es determinante e implica importancia para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>La hora del juego libre en los sectores</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Juego en la escuela ○ Juego libre en los sectores 	<p>Población</p>		
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la hora del juego libre en los sectores tiene relación con el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017? • ¿Cuál es la relación de la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de la percepción de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017? 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la relación de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017. • Conocer si la hora del juego libre en los sectores es importante para el desarrollo de la percepción de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017. 	<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La hora del juego libre en los sectores tiene una alta relación con el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017 La hora del juego libre en los sectores tiene una alta relación con el desarrollo de la percepción en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017. • La hora del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la atención y percepción en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017. 	<p>DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, 2017</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Atención ○ Percepción 	<p>Docentes y Estudiantes de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache</p> <p>Muestra</p> <p>Once docentes de la Institución Educativa N° 0414 del Distrito de Tocache y</p>	<p>Nivel</p> <p>Descriptivo</p> <p>Tipo</p> <p>Correlacional</p> <p>Diseño</p> <p>Descriptivo simple</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Lista de cotejo • Ficha de observación