



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

TESIS

**CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA
ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE
NANAY, IQUITOS 2024**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
VIVIANA MERCEDES MOLINA IGLESIAS**

**ASESOR:
Lic. FERNANDO GUEVARA TORRES, Mgr.**

**IQUITOS, PERÚ
2024**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°578-CGT-FCEH-UNAP-2024

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **02** días del mes de **diciembre** de **2024** a horas **11.00 a.m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY, IQUITOS 2024**, aprobado con R.D. N° 2392-2024-FCEH-UNAP del 18/11/24 presentado por la bachiller **VIVIANA MERCEDES MOLINA IGLESIAS** para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial** que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 1659-2024-FCEH-UNAP, del 14/08/24, está integrado por:

Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO	Presidente
Dra. ADELA CECILIA MERA ARO	Secretaria
Mgr. LIZETH ALVARADO ICAHUATE	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *Satisfactoriamente*

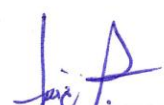
El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido *Aprobada* con la calificación *Muy buena*.
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial**

Siendo las *12 m.* se dio por terminado el acto *académico*.

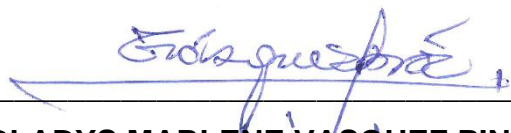

.....
Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO
Presidente


.....
Dra. ADELA CECILIA MERA ARO
Secretaria


.....
Mgr. LIZETH ALVARADO ICAHUATE
Vocal


.....
Mgr. FERNANDO GUEVARA TORRES
Asesor

JURADOS Y ASESOR



Lic. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO, Dra.

Presidente



Lic. ADELA CECILIA MERA ARO, Dra.

Secretaria



Lic. LIZETH ALVARADO ICAHUATE, Mgr.

Vocal



Lic. FERNANDO GUEVARA TORRES, Mgr.

ASESOR




30% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 29%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedico a Dios por darme la vida, la salud y una familia maravillosa, por brindarme su tiempo y su apoyo constante e incondicional para alcanzar mis anhelos, por ser mi motivación más grande para lograr mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis queridos maestros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana (UNAP) de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades por compartir sus sabios conocimientos en el tiempo que duro mi educación profesional.

A los directivos y docentes de la Instituciones Educativas de nivel inicial del distrito de Punchana y zonas de los márgenes del río Nanay, por su apoyo brindado durante el desarrollo de mi tesis.

A mi asesor, el Mgr. Fernando Guevara Torres, quien con sus orientaciones me ayudó a construir la idea de mi investigación hasta su culminación definitiva.

ÍNDICE

	Página
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESOR	iii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1. Antecedentes	7
1.2. Bases Teóricas	9
1.3. Definición de términos básicos	14
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	17
2.1. Formulación de Hipótesis	17
2.2. Variables y su operacionalización	17
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño	19
3.2. Diseño muestral	20
3.3. Procedimiento de recolección de datos	20
3.4. Procesamiento y análisis de datos	21
3.5. Aspectos éticos	22

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	24
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	28
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	31
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	32
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	33
ANEXOS	36
1. Matriz de consistencia	37
2. Instrumento de recolección de datos	39
3. Informe de validación y confiabilidad	43
4. Consentimiento Informado	48

ÍNDICE DE TABLAS

		Página
Tabla 1	Niveles de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	24
Tabla 2	Nivel de conocimiento en la dimensión cognitiva del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	25
Tabla 3	Niveles de conocimiento en la dimensión socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	26
Tabla 4	Nivel de conocimiento en la dimensión pedagógica del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	27

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1 Niveles de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	24
Figura 2 Nivel de conocimiento en la dimensión cognitiva del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	25
Figura 3 Nivel de conocimiento en la dimensión socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	26
Figura 4 Nivel de conocimiento en la dimensión pedagógica del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial	27

RESUMEN

El objetivo general de este estudio consistió en examinar el grado de conocimiento acerca del juego en la enseñanza de los docentes de educación inicial en las instituciones jardín ubicadas en el distrito de Punchana, específicamente en la zona de Nanay en la ciudad de Iquitos. Se incluyó en el estudio una muestra de 110 docentes de educación inicial. El estudio determinó en sus resultados que el 92% de los docentes encuestados, tienen un nivel medio de conocimiento sobre el juego libre en los sectores. El nivel elevado de conocimiento fue alcanzado por solo el 7% de los participantes, en contraste con el 1% que se ubicó en un nivel bajo. En relación con la comprensión del aspecto cognitivo del juego, se observa que el 75% de los docentes, poseen un nivel medio de conocimiento. En el ámbito del conocimiento del aspecto socioemocional, el 74% de los docentes encuestados muestra un nivel medio, mientras que el 21% presenta un nivel alto y el 5% restante exhibe un nivel bajo en esta área. En lo que respecta a la dimensión pedagógica del juego, el 89% de los docentes se ubican en un nivel medio, el 7% en un nivel alto y el 4% en un nivel bajo. El estudio llegó a la conclusión que la mayoría de los profesores de educación inicial en el distrito de Punchana, ubicado en la zona de Nanay, poseen un nivel de conocimiento intermedio acerca del uso del juego en el proceso de enseñanza.

Palabras Clave: Juego, educación inicial, conocimiento docente, enseñanza, Punchana, Nanay, Iquitos.

ABSTRACT

The general objective of this study was to examine the degree of knowledge about play in the teaching of early education teachers in kindergarten institutions located in the Punchana district, specifically in the Nanay area in the city of Iquitos. A sample of 110 early education teachers was included in the study. The study determined in its results that 92% of the teachers surveyed have a medium level of knowledge about free play in the sectors. The high level of knowledge was reached by only 7% of the participants, in contrast to 1% who were at a low level. In relation to understanding the cognitive aspect of the game, it is observed that 75% of teachers have a medium level of knowledge. In the area of knowledge of the socio-emotional aspect, 74% of the teachers surveyed show a medium level, while 21% have a high level and the remaining 5% show a low level in this area. Regarding the pedagogical dimension of the game, 89% of the teachers are located at a medium level, 7% at a high level and 4% at a low level. The study concluded that the majority of early education teachers in the Punchana district, located in the Nanay area, have an intermediate level of knowledge about the use of games in the teaching process.

Keywords: Game, initial education, teaching knowledge, teaching, Punchana, Nanay, Iquitos.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el rol del docente es crucial en el desarrollo de las capacidades de los niños a lo largo de su formación escolar, lo que contribuirá también al bienestar personal durante sus primeros años de vida, fundamentalmente al desarrollo de su personalidad de manera integral, influyendo en el desarrollo de su autoestima y su socialización; es por ello que el juego debe estar presente siempre en esta etapa del niño, porque lo ayuda a explorar en todas las áreas de su vida, a desarrollar su imaginación, su creatividad y su inteligencia. En este sentido, la óptima manera de incentivar una integración efectiva del educando a su proceso educativo, va a hacer, a través de las diversas estrategias que la docente emplee para promover la interacción social entre el niño y sus coetáneos, propiciando un ambiente de armonía y compañerismo, incentivando a que el infante se sienta seguro en el cualquier espacio de socialización, que la escuela diariamente le propicie las condiciones para lograr cambios positivos en favor de su crecimiento integral, acompañado de la guía de su profesora.

El juego ayuda al niño en su autonomía, así mismo está unido a la primera etapa de desarrollo, y perdurará en todas las demás etapas futuras de la vida, por eso debe convertirse en eje central en la programación de las docentes de este nivel. El juego es innato y de ahí su gran importancia radica en que el ser humano realiza el juego de forma natural, como experiencia placentera, como estímulo que le permite desarrollar habilidades, perspicacia y ligereza, y en particular, alegría; pero, sobre todo, el juego es una de las grandes herramientas que un niño o niña tiene para aprender, con lo cual, su uso en las aulas como recurso de enseñanza por parte de los docentes es imprescindible. La docente del nivel debe reconocer su uso y aprovecharlos según los sectores que

utilicen en los diferentes contextos espaciales donde se realizan las actividades de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de sus bondades, científicamente corroboradas, muchas docentes del nivel inicial no lo utilizan o lo hacen con poca frecuencia, lo que deviene en resultados de aprendizaje poco significativos, el niño no logra conectar con los propósitos de sus maestras, así se corrobora, de acuerdo a Garcia (2019), cuando afirma que no se logran aprendizajes de forma dinámica, pues los docentes tienden a ser rígidos, pegados a las normas o faltos de conocimiento en ciertas áreas específicas de la enseñanza, sin prestar importancia al juego y los aprendizajes significativos que estos generan en los niños. Sin embargo, el juego, como parte de la planificación de las docentes de inicial debe ser predominante en todas las actividades psicopedagógicas de su trabajo, debiendo ser aprovechado desde los primeros años de vida, para un buen desarrollo intelectual, emocional, psicomotriz y social.

Los docentes son los responsables principales de perfeccionar sus procesos de enseñanzas aprendizaje, por eso, incorporar al juego en su planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje debe prestársele la mayor atención posible, por parte de directivos, jerárquicos y de las maestras de aula, procurando la mayor preocupación en sus trabajos educativos con los infantes; pese a esto, existen maestras que desconocen muchas estrategias basadas en el juego, o no consideran necesario su empleo por el desconocimiento de los significativos efectos en el desarrollo integral de sus niños. Por ello, es necesario saber el conocimiento que tienen las docentes del juego libre en los sectores, ya que muchas de ellas desconocen o tienen una idea errónea o muestran, a pesar de tener conocimiento, falta de interés por utilizarlos.

Los juegos de sectores son espacios organizados dentro salón que tienen diversos objetivos a lograr en el niño para que ellos puedan tener un aprendizaje significativo en diversas áreas de su aprendizaje, de acuerdo con Leyva (2018), el juego contribuye al desarrollo de ciertas dimensiones en los infantes al emplear aprendizajes con sentido.

Por lo tanto, a medida del desarrollo del niño mediante el juego, va creciendo más en autónomo y responsabilidad, es ahí que conviene aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Los maestros y adultos en general olvidan o le dan muy poca importancia a esta actividad en los niños, considerando el juego como una actividad únicamente de ocio, pero esto es un gran error, ya que el juego bien orientado es muy provechoso y mejora enormemente el aprendizaje de los niños, sobre todo de los más pequeños.

Luego de describir la realidad en términos generales se define el problema de investigación con la siguiente interrogante:

¿Cuál es el nivel de conocimiento sobre el juego libre en los sectores como parte de la enseñanza tiene el docente de educación inicial en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?

Como problemas específicos tenemos: ¿En qué nivel de conocimiento del aspecto cognitivo del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza tiene el docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024? , ¿Qué nivel de conocimiento del aspecto socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza tiene el docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito

de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024? , ¿Qué nivel de conocimiento del aspecto pedagógico del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza tiene el docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?

El objetivo general es analizar el nivel de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones Educativas del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024. Como objetivos específicos se tiene: Describir el nivel de conocimiento del aspecto cognitivo del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024, describir el nivel de conocimiento del aspecto socioemocional del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024, describir el nivel de conocimiento del aspecto pedagógico del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.

La investigación se justifica por la importancia de describir la variable conocimiento sobre el juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes del nivel inicial. Cuanto mejor sea los conocimientos de las docentes, darán un mejor servicio educativo y resolverán eficazmente los problemas y estarán decididas a proponer alternativas de solución y brindar una educación de calidad sin distinción alguna. Los nuevos conocimientos que se espera obtener es que si las docentes del nivel Inicial conocen y hacen uso de los juegos en los sectores del aula. Los principales beneficiarios serán las autoridades, docentes y estudiantes de la

Facultad, a partir de los resultados de la investigación. No se ha identificado si el tema conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente, es política de la región Loreto en materia de educación y en particular en educación inicial; pero dado la importancia de la variable, se ha decidido investigar en el contexto de la zona considerada en la investigación que ocupa espacios geográficos urbano marginales y rurales, lo que hace que la investigación tenga características novedosas con respecto a realizarse en realidades en las que pocas veces los investigadores exploran por las dificultades que implica acceder a lugares alejados unos de otros y donde se pueden encontrar pocas docentes. El no realizar este tipo de investigaciones, se tendrían limitaciones para explicar la situación de la variable en estudio y no se tendría información para que los expertos puedan tomar medidas correctivas o decisiones acertadas.

Los resultados de la investigación se harán posible para que llegue a la comunidad educativa mediante la presentación de un informe ejecutivo a la dirección de la institución, y se entregarán ejemplares en la biblioteca virtual de la Facultad de Educación y biblioteca Central de la UNAP.

Esta investigación está estructurada de la siguiente manera: La primera parte se inicia con la introducción, donde se formula el problema de la investigación, en el primer capítulo se explica el marco teórico, citando los antecedentes encontrados, las teorías que sustentan los hallazgos y las definiciones básicas necesarias para darle enfoque de sistema al estudio, en el capítulo II se trató la hipótesis general y las hipótesis específicas de la investigación, así como se desarrolló la operacionalización de la única variable del estudio. En capítulo III se trató el marco metodológico, donde se incluye el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación básica, el nivel y diseño de la

investigación, descriptivo simple. El capítulo IV está íntegramente dedicado a los resultados de los análisis descriptivos, su procesamiento, su interpretación. En la última parte, correspondiente a los capítulos V, VI y VII, se detallan la discusión, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

A nivel internacional

En el 2019, se desarrolló un trabajo de investigación de carácter empírico descriptivo correlacional de corte transversal, cuya población de estudio estuvo compuesta por niños del II ciclo de educación inicial, abarcando tanto jardines de infantes públicos como jardines de infantes Waldorf en Villa de Las Rosas en Argentina. La técnica empleada fue la observación directa, la entrevista y la encuesta, utilizando una ficha de observación y un cuestionario con preguntas relacionadas con el uso pedagógico del juego. El estudio demostró que los componentes del juego libre sugieren un desarrollo significativo en el área cognitiva y emocional de los niños. Los resultados indicaron que el desarrollo del pensamiento simbólico y la creatividad pueden ser explicados en un 20% por el juego libre estructurado, mientras que el desarrollo social se explicó en un 15%. Además, se hizo uso de la fórmula del coeficiente de compensación. El estudio concluyó que existe una relación significativa del 18% entre el juego libre en los sectores y el desarrollo integral de los niños en el ámbito escolar, abarcando las áreas cognitiva, emocional y social. (Gorosito y Molina, 2020)

En el 2018, se desarrolló una investigación cualitativa de carácter exploratorio, cuya muestra estuvo compuesta por 5 profesores de Educación Básica de la Región de Valparaíso. La técnica empleada fue la entrevista semiestructurada, cuyo instrumento fue validado y analizado a través del programa Atlas Ti. El estudio demostró que los docentes reconocen una relación significativa entre el juego y el

aprendizaje, destacando que el 60% de los profesores implementan estrategias de juego calculadas en su intuición y experiencia personal, y no en un sustento teórico formal. Además, se identificó que las principales limitaciones para la implementación del juego en el aula incluyen la falta de tiempo para planificar y ejecutar actividades lúdicas, así como la escasa información teórica disponible. Se concluye que, a pesar de los desafíos, los docentes valoran positivamente el uso del juego en el aula y su potencial para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. (Balut et al., 2018).

A nivel nacional

En el 2019, se llevó a cabo una investigación de tipo básico, de nivel descriptivo simple y de enfoque cuantitativo, cuyo objetivo principal fue determinar el nivel de percepción sobre los juegos en los sectores por parte de las docentes del nivel inicial en la Red. N°15 Ugel 04, Comas, Lima. La población estuvo compuesta por 81 docentes de diversas instituciones de dicha red. Se empleó la técnica de encuesta, utilizando un cuestionario validado a través de juicio de expertos y cuya confiabilidad se obtuvo mediante el coeficiente KR-20, alcanzando un valor de 0,807, indicando alta confiabilidad. Los resultados demostraron que el 75,31% de los docentes se ubicaron en un nivel alto de percepción, mientras que el 24,69% se encontraron en un nivel medio. La investigación concluyó que la gran mayoría de los docentes poseen una percepción alta sobre los juegos en los sectores, influenciada por sus conocimientos y experiencias laborales (Garcia, 2019).

En el 2019, se llevó a cabo una investigación de diseño cuantitativo no experimental en la Red Educativa Conrado Kretz Lenz y la Red Guardianes del Planeta. La muestra incluyó a 28 docentes de nivel inicial, dividida equitativamente

entre ambas redes. Se utilizó una encuesta estructurada con 30 ítems en una escala tipo Likert para recolectar datos sobre la percepción del juego libre en los sectores. El análisis estadístico empleó el coeficiente Rho de Spearman, mostrando una correlación positiva y significativa entre el juego libre en los sectores y la percepción docente. Los resultados indicaron que en la Red Conrado Kretz Lenz, el 92.86% de las docentes evaluaron el juego libre en los sectores como óptimo, mientras que el 7.14% lo consideró moderado. Por otro lado, en la Red Guardianes del Planeta, el 100% de las docentes calificaron el juego libre en los sectores como óptimo. El estudio concluyó que existe una diferencia significativa en la percepción del juego libre en los sectores entre ambas redes, siendo mejor valorada en la Red Guardianes del Planeta. Los resultados analizados sugieren que la percepción positiva del juego libre en los sectores puede mejorar las interacciones de calidad y el desarrollo de habilidades sociales en los niños (Sullca, 2019).

1.2. Bases Teóricas

El Juego

Ortega (1991) citado en Alonso (2021), sostiene que, desde la perspectiva piagetiana, el juego es una actividad esencial porque promueve el desarrollo cognitivo. La habilidad de jugar está relacionada con la capacidad de simbolizar o representar, y se distingue por su naturaleza subjetiva y egocéntrica (salvo en los juegos con reglas) y por su carácter espontáneo. A partir de ello (Martínez & Villa, 2008), define el juego como una actividad necesaria para toda la existencia, ya que ayuda en el crecimiento de las capacidades del ser humano, donde prepara al niño en diversas áreas para que él mismo las ejecute cuando sea adulto. Podemos concluir que las experiencias vividas

a través del juego benefician a largo plazo a los niños, porque los prepara para la vida. Sin embargo, Calagua (2021) menciona que el juego es un medio eficaz a través del cual los seres humanos adquieren conocimientos variados. Su naturaleza se origina en la creatividad y el descubrimiento, lo que lo convierte en una herramienta versátil y adaptable para múltiples usos. En palabras de (Quintero et al., 2016) describen que a través del juego los niños se instruyen, manifiestan, adquieren, procesan, imaginan, etc., el valor real del juego es ilimitado. Una niñez sin juego es igual a un niño sin rumbo, sin dirección, por ello dicho acto se estima el inicio del lenguaje, donde la persona se expresa libremente con el mundo que le rodea, pues lo definen como un lenguaje más, ya que es una expresión fundamental en nuestra sociedad.

Otra teoría que fundamenta sobre el juego es María Montessori, señala que los primeros años de vida son los más importantes porque es en estos cuando se produce el desarrollo de la personalidad. En los períodos sensibles el niño adquiere los aprendizajes con una mayor facilidad. Por el contrario, le costará más esfuerzo si quiere aprenderlo más tarde, fuera de esos períodos sensibles, porque se van perdiendo con el tiempo las distintas habilidades y capacidades propias de estos años (Romero, 2016).

Santerini (2013) señala que uno de los conceptos más empleados en el método Montessori es el de autoeducación, entendido como un proceso de aprendizaje que fomenta la creatividad, la independencia del niño, la autodisciplina y la autoevaluación, estimulando las capacidades de cada niño de forma individual, atendiendo a sus características.

Dattari (2017) señala que, para Montessori, la clave de la educación está en potenciar el interés del niño por saber y acompañarlo en su desarrollo físico, psíquico y

emocional. Para ello, el rol del docente de educación inicial es el de guía y estimulador de intereses, además de diseñar y preparar materiales adecuados que favorezcan la motivación del niño, la actividad sensorial y la exploración libre.

Moreno (2012), explica los beneficios del juego que propone Montessori en su teoría; el juego proporciona estimulación, que es necesaria para el desarrollo del cerebro. A través del juego, los niños descubren y manipulan a la vez que aprenden del entorno, se adaptan a situaciones nuevas, resuelven problemas o conflictos y experimentan distintas conductas.

El juego libre con los elementos y materiales de la naturaleza y del entorno es uno de los aspectos fundamentales en la metodología Montessori, puesto que favorece la imaginación y la libertad del niño, adquiriendo habilidades mientras ganan confianza, seguridad y disfrutan.

Uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Dattari, 2017).

Juego en Sectores

Según el Ministerio de Educación (2019), en la publicación sobre el juego libre en sectores, una guía para docentes afirma que es un ejercicio diario de manera permanente, que tiene una duración, y se lleva a cabo dentro del aula, pero esto no significa que no se pueda realizar fuera del aula. Es decir, en el momento del juego en

sectores los niños realizan sus actividades de modo independiente sin ninguna indicación o límite, pues así desarrollaran la creatividad, imaginación, pensamiento, relación social, etc. Todo ello se logra gracias a la buena implementación de materiales en los sectores y el conocimiento de los docentes, ya que favorecen el aprendizaje de manera significativa y dinámica. Robledo et al. (2018), afirma que la creación de áreas específicas dentro del salón de clases en la etapa de educación inicial se alinea con el objetivo de dirigir el aprendizaje significativo en los infantes. Además, destaca que la renovación de los espacios educativos en este nivel promueve un ambiente adecuado que estimula la comunicación verbal, la interacción activa y el fortalecimiento de la confianza en los pequeños, contribuyendo así a su desarrollo holístico.

(Quintero et al., 2016) enfatiza que en dichos entornos es posible para los niños llevar a cabo actividades como interpretar, cantar, bailar y crear, siempre y cuando estas experiencias se vinculen con sus emociones y sus sentimientos. Explica que un ambiente enriquecido por el docente no será plenamente aprovechado por un niño que se encuentre afligido. Por consiguiente, es crucial brindarles un sentido de seguridad y confianza que les permita participar activamente en estas actividades.

Teorías sobre el juego

Dimensiones del conocimiento del juego en sectores como parte de enseñanza

Dimensión 1: Conocimiento del aspecto cognitivo

Según Alonso (2021) el juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño. De la misma manera Gonzales et. al (2021) afirman que el

aprendizaje a través del juego es una habilidad importante para toda la vida, y el aprendizaje socioemocional es una práctica pedagógica creciente. Cuando juegan, los estudiantes a menudo manejan conflictos y construyen conocimientos socioemocionales con otros miembros del grupo. En este sentido García (2021) nos dice que el juego es fundamental en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 0 a 6 años, y destaca la funcionalidad del juego como herramienta y/o estrategia para realizar intervenciones.

Dimensión 2: Conocimiento del aspecto socioemocional

El juego social es una actividad que involucra la interacción entre niños, promoviendo habilidades como la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas, así como los sentimientos de autovalor y empatía. Según Caicedo (2024), los juegos grupales son esenciales para el desarrollo de la interacción social en los niños, permitiendo establecer relaciones sociales y adquirir nuevos conocimientos. Los niños manifiestan diversas emociones durante estos juegos, como felicidad, enojo y tristeza, lo cual es esencial para su desarrollo emocional y social. Además, el aspecto social del juego implica el desarrollo de habilidades que permiten a los niños integrarse y participar activamente en su entorno. Caicedo menciona que los juegos grupales ayudan a los niños a aprender a asociarse, integrarse, respetar a los demás y ser productivos en la sociedad.

Dimensión 3: Conocimiento del aspecto pedagógico

Aunque todos los docentes están capacitados y han adquirido diversos conocimientos durante su etapa estudiantil, lo cual ha enriquecido su formación, no todos aplican lo

aprendido en su práctica diaria. Esta falta de aplicación puede resultar en un retraso en el aprendizaje de los niños. Es crucial que los docentes estén continuamente calificados y capacitados, ya que la ciencia y la tecnología.

El aprendizaje a través del juego es una habilidad importante para toda la vida, y la educación socioemocional es una práctica pedagógica creciente. Cuando los estudiantes juegan, a menudo manejan conflictos y construyen conocimientos socioemocionales con otros miembros del grupo. En entornos lúdicos y colaborativos, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender a regular eficazmente las emociones prosociales, tanto a nivel individual como grupal. Para diseñar entornos de aprendizaje que fomenten la educación socioemocional, se puede utilizar un marco epistémico ecológico enfocado en las “affordances” y la escala de análisis relacional persona-ambiente. Este enfoque puede proporcionar mejores oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo del bienestar emocional en diversas poblaciones, especialmente en aquellas donde existan condiciones de violencia y acoso escolar

1.3. Definición de términos básicos

El Juego: Es una actividad esencial en la vida de los seres humanos, especialmente en la infancia. Se caracteriza por ser una actividad lúdica, voluntaria y espontánea que permite a los individuos explorar, experimentar y aprender de manera natural. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, lo cual es fundamental para su crecimiento y desarrollo integral. El juego no solo es una fuente de entretenimiento, sino también una herramienta educativa que facilita el aprendizaje y el desarrollo de competencias esenciales para la vida.

Juego en Sectores: Se refiere a la organización del entorno de aprendizaje en áreas específicas, cada una destinada a un tipo particular de actividad lúdica. Estos sectores pueden incluir zonas para la construcción, la lectura, el arte, la dramatización, entre otras. Esta metodología permite a los niños elegir libremente entre diferentes tipos de actividades, promoviendo así la autonomía, la toma de decisiones y el aprendizaje autodirigido. Además, facilita la creación de un ambiente de aprendizaje rico y variado, donde los niños pueden explorar diferentes intereses y habilidades.

Conocimiento del aspecto cognitivo: Se enfoca en cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo intelectual de los niños. Esta dimensión implica comprender cómo el juego estimula procesos cognitivos como la memoria, la atención, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Los docentes deben reconocer y aprovechar las oportunidades que ofrece el juego para fomentar el desarrollo cognitivo, diseñando actividades que desafíen y estimulen el pensamiento de los niños de manera apropiada a su edad y nivel de desarrollo.

Conocimiento del aspecto socioemocional: Se centra en cómo las interacciones lúdicas fomentan el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. Esta dimensión abarca la comprensión de cómo el juego en grupo puede enseñar valores como la cooperación, la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos, así como los de autorregulación de la conducta y el sentirse bien con regularidad. Los docentes deben crear un entorno de juego que promueva la interacción positiva entre los niños, fomentando relaciones saludables y un sentido de comunidad dentro del aula. Además, es importante que los docentes modelen y guíen los comportamientos sociales de manera adecuada durante el juego, procurando regular las conductas y monitoreando el control de las emociones.

Conocimiento del aspecto pedagógico: Se refiere a cómo los docentes pueden integrar el juego de manera efectiva en su práctica educativa para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. Esta dimensión implica diseñar actividades lúdicas que sean tanto divertidas como educativas, alineándolas con el currículo y las metas de desarrollo de los estudiantes. Los docentes deben ser capaces de observar y evaluar el juego de los niños para identificar áreas de necesidad y potencial de desarrollo, utilizando esta información para planificar intervenciones pedagógicas adecuadas. Además, es crucial que los docentes mantengan un equilibrio entre la dirección y la libertad en el juego, permitiendo que los niños exploren y aprendan de manera autónoma dentro de un marco estructurado.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis

Por tratarse de una investigación descriptiva simple el estudio no contiene hipótesis de investigación pues el objetivo principal se limita a describir el conocimiento de la variable conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial sin la intención de realizar predicciones, ni determinar relaciones del fenómeno que se ha estudiado

2.2. Variables y su operacionalización

Variable: Conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente.

Definición conceptual: Grado de comprensión y manejo de información sobre juego en los sectores como parte de la enseñanza.

Variable	Definición Operacional	Tipo por su naturaleza	Dimensiones	Escala de medición	Categoría	Valores de la categoría	Medios de verificación
Conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial	El conocimiento previo a través el cual el docente tiene ideas de los juegos de sectores así mismo éste consta de 3 dimensiones, socioemocional, cognitivo y pedagógico en el cual cada uno de ellos cuenta con ítems que son básicos porque logra describir cada aspecto	Cualitativa	Dimensión cognitiva	Ordinal	Alto Medio Bajo	De 15 a 35 De 36 a 55 De 56 a 75	Instrumento: ● Cuestionario Niveles: ● Alto: De 45 a 105 ● Medio: De 106 a 165 ● Bajo: De 166 a 225
		Cualitativa	Dimensión socioemocional	Ordinal	Alto Medio Bajo	De 15 a 35 De 36 a 55 De 56 a 75	
		Cualitativa	Dimensión pedagógica	Ordinal	Alto Medio Bajo	De 15 a 35 De 36 a 55 De 56 a 75	

Operacionalización de la variable

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño

Tipo

El presente trabajo fue de tipo descriptivo simple, porque se enfocó en describir las características variables el juego. Según Gallardo (2017), este tipo de investigación comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos; el enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo, cosa funciona en el presente; la investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, caracterizándose fundamentalmente por presentarnos una interpretación correcta.

Diseño de investigación

El diseño adoptado fue no experimental del tipo descriptivo simple.

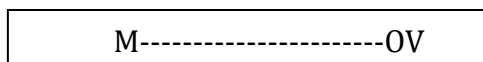
Para (Hernández & Mendoza, 2018), el diseño no experimental se divide tomando en cuenta el tiempo durante se recolectan los datos, estos son: diseño transversal, donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

Su diagrama es:



M: Muestra de Estudio

OV: Observación de la variable



3.2. Diseño muestral

Población

La población de estudio estuvo conformada por 110 docentes del nivel inicial de las instituciones educativas del sector del distrito de Punchana y el Río Nanay en la ciudad de Iquitos.

Muestra

La muestra representativa fueron todas las docentes de las instituciones educativas nivel inicial donde se realizó el estudio, cuyo número es 110.

3.3. Procedimiento de recolección de datos

Procedimiento

- Se coordinó con los docentes una reunión para explicar el propósito del estudio y aplicar el consentimiento informado.
- Se validó por juicio de tres expertos el cuestionario y se determinó la confiabilidad del cuestionario.
- Se recolectó los datos, luego se procesó y analizó los resultados.

Técnicas

Las técnicas de investigación comprenden las diversas estrategias, modalidades o técnicas que el investigador emplea para reunir o adquirir los datos o información necesarios. Estos métodos representan la ruta para alcanzar los objetivos establecidos con el fin de abordar el problema en estudio (Arias, Holgado, Tafur, & Vasquez, 2022). La técnica que se utilizó fue la encuesta.

Instrumentos

A través de los datos que proporcionan los instrumentos se trata de obtener información exacta sobre el logro de los aprendizajes y se detectan los éxitos y fracasos (Lotito, 2016).

En la presente investigación se utilizó como instrumento un cuestionario de 44 preguntas que recolectó información acerca de la variable conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente. Estuvo estructurado en tres dimensiones: Conocimiento del aspecto cognitivo (15 ítems) , socioemocional (15 ítems) y pedagógico (14 ítems). Fue reelaborado por Jhoanna Katerine García (2019). El cuestionario fue validado por tres expertos cuyo promedio de valoración fue 88.00%. La confiabilidad mediante Alfa de Cronbach fue 0.8439, por lo que, el instrumento fue válido y confiable para su aplicación.

3.4. Procesamiento y análisis de datos

Procesamiento de datos

Para el procesamiento de los datos recabados, se empleó el programa MICROSOFT EXCEL, software seleccionado por su amplia aceptación y capacidad para ejecutar análisis estadísticos simples y complejos de forma eficaz, siendo especialmente valorado en las ciencias sociales por su versatilidad.

Inicialmente, se procedió a la preparación de la base de datos y posteriormente, se realizó un análisis descriptivo que permitió obtener una visión general de las características fundamentales de las respuestas de los docentes, abarcando frecuencias absolutas y porcentuales. No se realizaron análisis inferenciales por el alcance del estudio, que no buscaba más que analizar el conocimiento que tenían las docentes parte del estudio sobre el juego libre en los sectores.

Análisis de datos

Para el análisis de los datos se aplicó la estadística descriptiva utilizando tablas y figuras de frecuencia absolutas y porcentuales, facilitando la interpretación y comprensión de los hallazgos.

3.5. Aspectos éticos

Esta sección de la investigación se enfocó exclusivamente en los docentes, respetando profundamente los principios éticos relacionados con la investigación educativa y pedagógica, teniendo un acercamiento que permita que las docentes valoren la importancia del estudio y puedan considerar como punto de partida para las mejoras en su práctica pedagógica. En este contexto se obtuvo el consentimiento informado de todos los docentes participantes antes de iniciar la investigación. Este proceso aseguró que cada docente estuviera plenamente informado acerca de los objetivos de la investigación, los métodos a emplear, los posibles beneficios para la práctica pedagógica, y su derecho a retirarse del estudio en cualquier momento sin repercusiones.

Se protegió la confidencialidad de los datos personales y profesionales de los docentes participantes en todo momento. Se emplearon códigos identificativos únicos para cada participante para asegurar el anonimato en el análisis de los datos y en la divulgación de los resultados del estudio. Los datos se almacenaron en sistemas seguros con acceso restringido solo para el responsable de la investigación.

El estudio se adhirió al principio de no maleficencia, buscando no solo evitar cualquier daño a los participantes, sino también maximizar los beneficios potenciales del estudio

para mejorar las prácticas educativas relacionadas con el juego libre en la enseñanza inicial.

Se respetó la dignidad y autonomía de todos los docentes participantes, valorando sus experiencias, conocimientos y decisiones durante toda la investigación. Se promovió una participación y consciente, facilitando un diálogo abierto y constructivo entre los investigadores y los docentes.

Finalmente, el compromiso con la integridad y responsabilidad en la conducción de la investigación fue primordial. En el estudio se ha asegurado la precisión, honestidad y transparencia en la recopilación, análisis e interpretación de los datos, así como en la presentación de los hallazgos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados respecto al objetivo general:

Analizar el nivel de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones Educativas del distrito de Punchana, zona de Nanay Iquitos 2024. Los resultados se muestran en la tabla 1.

Tabla 1

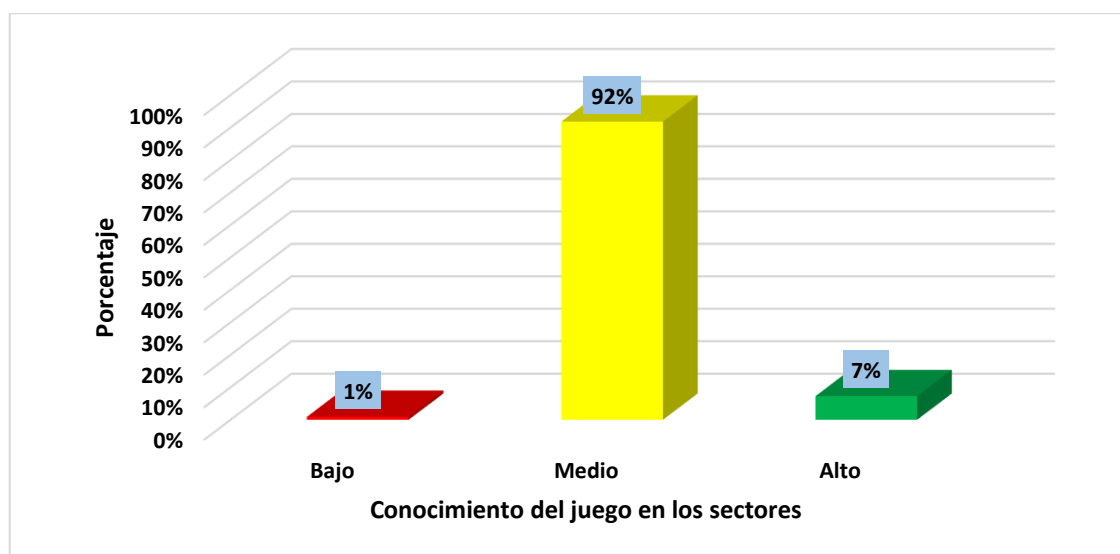
Niveles de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	1%
Medio	101	92%
Alto	8	7%
Total	110	100%

Fuente. De la recolección y procesamiento de los datos en el programa EXCEL

Figura 1

Niveles de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial



De la tabla 1 y figura 1 se observa lo niveles alcanzados por las docentes de inicial de las instituciones educativas de Punchana, zona de Nanay son los siguientes: En primer lugar, tenemos al nivel medio con el 92% (101), seguido del nivel alto con 7% (8), finalmente el nivel bajo con el 1% (1).

4.2. Análisis de los resultados respecto a los objetivos específicos.

Con respecto al objetivo específicos 1, la siguiente información de la tabla 2 y figura 2 resume los siguientes resultados:

Tabla 2

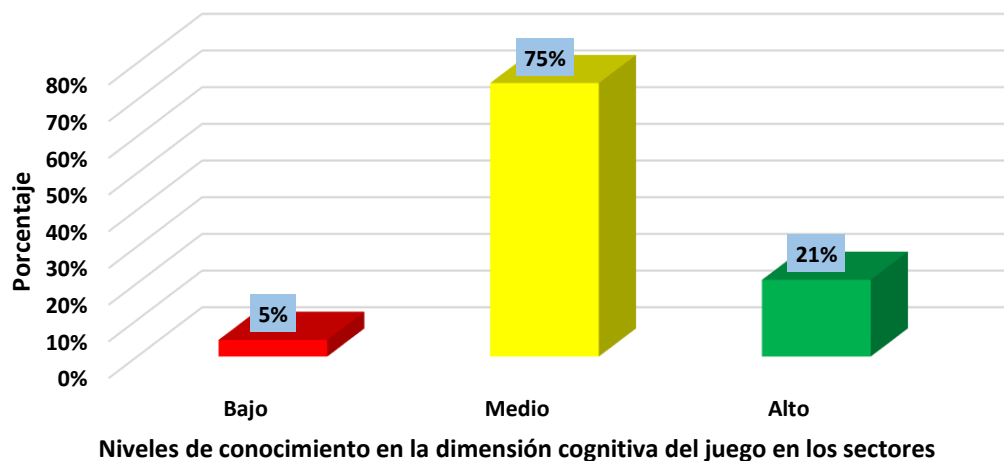
Nivel de conocimiento en la dimensión cognitiva del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	5%
Medio	82	75%
Alto	23	21%
Total	110	100%

Fuente. De la recolección y procesamiento de los datos en el programa EXCEL

Figura 2

Nivel de conocimiento en la dimensión cognitiva del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial



De la tabla 2 y figura 2 se observa lo niveles alcanzados por las docentes de inicial de las instituciones educativas de Punchana, zona de Nanay con respecto a la dimensión 1: Dimensión cognitiva, son los siguientes: En primer lugar, tenemos al nivel medio con el 75% (82), seguido del nivel alto con 21% (23), finalmente el nivel bajo con el 5% (5).

Del objetivo específico 2 se obtuvieron los siguientes resultados

Tabla 3

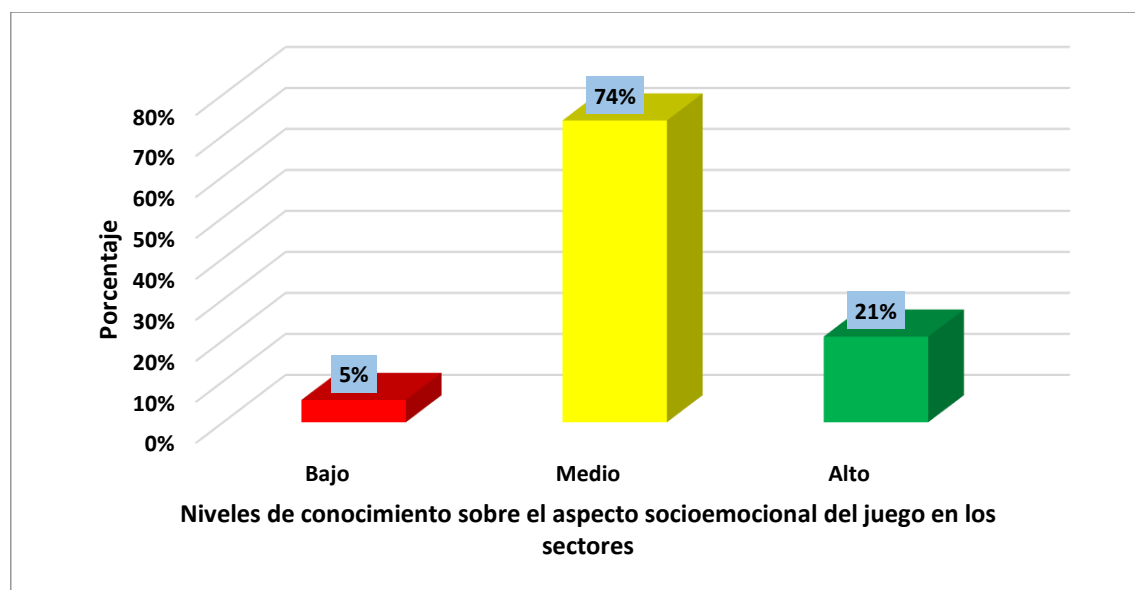
Niveles de conocimiento en la dimensión socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	5%
Medio	81	74%
Alto	23	21%
Total	110	100%

Fuente. De la recolección y procesamiento de los datos en el programa EXCEL

Figura 3

Nivel de conocimiento en la dimensión socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial



De la tabla 3 y figura 3 nos damos cuenta que el mayor porcentaje alcanzado para la dimensión socioemocional el del 74% (81), seguido del nivel alto con 21% (23), finalmente el nivel bajo con el 5% (6).

Del objetivo específico 3 se obtuvieron los siguientes resultados

Tabla 4

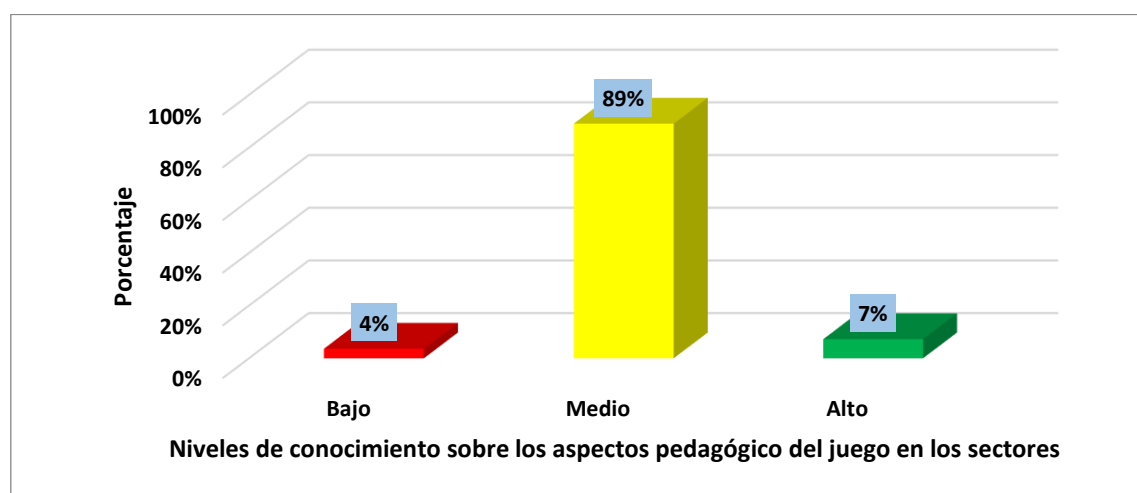
Nivel de conocimiento en la dimensión pedagógica del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	4%
Medio	98	89%
Alto	8	7%
Total	110	100%

Fuente. De la recolección y procesamiento de los datos en el programa EXCEL

Figura 4

Nivel de conocimiento en la dimensión pedagógica del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza de las docentes de inicial



De la tabla 4 y figura 4 se obtuvieron los siguientes resultados: En primer lugar, tenemos al nivel medio con el 89% (98), seguido del nivel alto con 7% (8), finalmente el nivel bajo con el 4% (4).

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar el nivel de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones Educativas del distrito de Punchana, zona de Nanay. Los resultados obtenidos indican que la mayoría de las docentes se encuentran en el nivel medio con un 92% de conocimiento sobre el juego libre en los sectores, lo que sugiere una necesidad de fortalecimiento en esta área. Los resultados del presente estudio difieren con los datos de García (2019), quien encontró en su estudio, el 75.31% de los docentes tenían una alta percepción sobre el juego libre en los diferentes sectores.

En cuanto al análisis de los objetivos específicos por dimensiones se identificó:

Los resultados de la presente investigación en la dimensión cognitivo; El 75% de las docentes alcanzaron un nivel medio en conocimiento del juego libre, seguido por un 21% en nivel alto. Esto se parece con los hallazgos de Alonso (2021) y González y otros (2021), quienes destacan la importancia del juego libre en el desarrollo cognitivo y socioemocional en un nivel promedio. Sin embargo, la prevalencia del nivel medio sugiere que hay que mejorar en las docentes el conocimiento del juego libre en los diferentes sectores de las instituciones educativas de Punchana, sector de Nanay.

El resultado en la presente investigación de la segunda dimensión sociemocional del juego libre en los sectores, el 74% de las docentes de educación inicial se encuentran en el nivel medio y con un 21% en nivel alto. Estos resultados son diferentes en relación a lo de Caicedo (2024), quien indica que los docentes encuestadas se encuentran en un nivel relativamente alto en el conocimiento

socioemocional del juego libre en los sectores y juegos grupales; expresando que son esenciales para el desarrollo social de los niños. La alta proporción de docentes de Punchana en nivel medio podría indicar una comprensión básica del juego social, pero posiblemente insuficiente para maximizar su potencial en el aula.

En cuanto al resultado de la tercera dimensión pedagógica, las docentes se encuentran en nivel Medio con un 89%, y con solo un 7% en nivel alto. Los resultados del presente estudio se parecen a los datos de Robledo y otros (2018) y Quintero y otros (2016), los docentes presentan porcentajes bajos sobre esta dimensión, siendo la necesidad de conocer mejor el aspecto pedagógico para desarrollar de forma eficiente, estructurado y contar con un buen manejo emocionalmente el aprendizaje a través del juego.

Del análisis de los resultados y el contraste con la literatura se determina que los niveles de conocimiento entre las docentes de Punchana, zona de Nanay, indican una necesidad significativa de fortalecimiento en esta área. Mejorar la formación y los recursos disponibles para los docentes puede potencialmente transformar la calidad de la educación inicial, favoreciendo un desarrollo integral más sólido en los niños de esta región.

De la contrastación de los resultados del estudio con los antecedentes referidos, según los objetivos, se identifica la importancia de analizar el conocimiento que los docentes tienen del juego libre en los sectores, ya que permite que, al profundizar en la teoría, mejore su práctica pedagógica, puesto que esto conlleva al desarrollo del pensamiento crítico y de la creatividad, haciendo del docente un profesional innovador

de estrategias y un autónomo en su trabajo en el aula; contribuyendo a mejores niveles de logro y a la formación integral de los niños.

En cuanto a las limitaciones podemos considerar que por la situación geográfica de algunas instituciones educativas en cuanto a su lejanía en la que se encuentran (márgenes del río Nanay), generó, en algunos casos, tener que volver a ir a recopilar la información, lo que implicaba hacer viajes largos diarios que duraban toda una mañana y tarde, teniendo que volver en caso de no encontrarse a las docentes; a ello se suma que muchas de estas instituciones se constituían de un docente y otras de un número menor a cinco, lo que implicó utilizar varios días para recolectar la información que se trabajó. Sin embargo, el estudio es muy rico en cuanto a que ha abarcado espacios geográficos a los que muchas investigaciones no alcanzar a realizarse y esta permitirá tener un conocimiento de un espacio de instituciones en las que ya puedan usarse de antecedentes en las que los que las futuras investigaciones puedan tener información en relación a contexto de esta investigación y en otros niveles de la misma..

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

Del objetivo general del estudio realizado en las Instituciones Educativas del distrito de Punchana zona de Nanay. Lo más significativo en el logro de este objetivo fue la determinación de las docentes del nivel inicial; la mayoría se encuentran en el nivel medio; de ello podemos inferir que las docentes no presenta buen conocimiento sobre el juego libre en los sectores, como consecuencia de ello los estudiantes no reciben un enseñanza de calidad.

En lo que respecta al objetivo específico uno relacionado a la dimensión cognitivo del juego libre en los sectores; lo importante en la identificación de esta dimensión, se observa que mayoría de docentes se encuentran en el nivel medio, dato que no son alentadoras para que las docentes desarrollen una buena labor en sus aulas. Es urgente profundizar en el contenido teórica y práctico de esta dimensión para mejorar su práctica laboral.

El segundo objetivo específico de la investigación en cuanto al conocimiento de la dimensión socioemocional del juego libre en los sectores; lo más importante en el logro de este objetivo fue la identificación de las docentes, quienes se encuentran en el nivel medio, condición no favorable en ellas para realizar de forma eficiente sus actividades laboral y como consecuencia, brindan una baja calidad en su enseñanza.

El tercer objetivo específico en lo que respecta a la dimensión pedagógica del juego libre en los sectores, lo importante es que se identificó a las docentes, quienes se encuentran también en el nivel medio, resultado no favorable para que las docentes realicen un buen trabajo con los estudiantes, igualmente este resultado repercute directamente en el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

A la UGEL Maynas, por intermedio de los especialistas de educación Inicial fomenten Programas sobre juego libre en los sectores de los jardines del sector de Punchana – Nanay.

A los directivos de las instituciones educativas de Punchana implementar programas de capacitación continua para profundizar en los aspectos teóricos y prácticos del juego libre, con énfasis en sus beneficios cognitivos, socioemocionales y pedagógicos. También, proveer a las docentes con recursos adecuados y materiales didácticos que faciliten la implementación efectiva del juego libre en el aula.

A los docentes de las instituciones educativas de nivel inicial de Punchana y zonas del río Nanay fomentar un entorno de colaboración entre docentes para compartir experiencias y buenas prácticas relacionadas con el uso del juego en la enseñanza, facilitando el aprendizaje mutuo y la mejora continua. Asimismo, seguir capacitándose en estrategias activas que mejoren los aprendizajes de los niños.

A futuros tesis, realizar investigaciones sobre estas variables, para conocer mejor las barreras que enfrentan los docentes de este distrito, y plantear soluciones contextualizada y adecuadas según las necesidades específicas de los docentes y estudiantes.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Alfaro, J. A. (1990). Acercamiento a la metodología de Max Weber. *Revista de Sociología*.
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid.
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (5 de Abril de 2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Balut, P., Vargas, C., Camila, G., & Garrido, C. (2018). *Indagación sobre las percepciones que tienen los profesores de Educación Básica de tres Escuelas de la región de Valparaíso, respecto a la relación entre juego como estrategia didáctica y su utilización al interior del aula*. Valparaíso: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Obtenido de http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-6000/UCC6123_01.pdf
- Caicedo, H. A. (2024). *Los juegos grupales en el desarrollo de habilidades sociales en el subnivel II*. Universidad Técnica de Ambato.
- Calagua, Y. M. (2021). *El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 "las palmas"-Hualmay, durante el año escolar 2018*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Dattari, C. (2017). El Método Montessori. *Teoría de la educación*.
- Gallardo, E. E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Universidad Continental. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- García, J. K. (2019). *Percepción sobre los juegos en los sectores por parte de las docentes del nivel inicial en la Red N°15 Ugel 04*. Comas: Universidad César Vallejo.
- García, J. K. (2019). *Percepción sobre los juegos en los sectores por parte de las docentes del nivel inicial en la Red N°15 Ugel 04, Comas, Lima, 2019*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43723/Garcia_CJK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M. J. (2021). *Utilidad del juego en el desarrollo cognitivo y su funcionalidad como herramienta de intervención y evaluación en educación infantil*. Universidad de Almería.
- González, X., Chao, C., & Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 233–270.
doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Gorosito, M. S., & Molina, C. S. (2020). *El uso pedagógico del juego en la enseñanza en el nivel inicial*. Universidad Nacional Villa María.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
doi:<https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Leyva, A. (. (5 de mayo de 2018). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. (Tesis presentada para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil)*. Obtenido de Universidad Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Leyva, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10554/6693>
- Lotito, F. (2016). Test psicológicos y entrevistas: usos y aplicaciones claves en el proceso de selección e integración de personas a las empresas. *Academia & Negocios*, 1(2), 79-90,. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5608/560863081003/html/>
- Martínez, E., & Villa, S. (2008). El Juego Como Escuela De Vida: Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación*(22), 7-22.
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>
- Meece, J. (2000). Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Antología de lecturas*, 191-248.

- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). El juego en los niños: Un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2).
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Minedu. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>
- Ministerio de Educación del Perú. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Ministerio de Educación del Perú.
- Moreno, O. D. (2012). Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia ya la sociedad de su momento. *OD Romero, La pedagogía Científica en María Montessori: Aportes desde la Antropología, Medicina y Psicología*.
- Quintero, S. R., Gallego, A. M., Ramírez, L. E., & Jaramillo, B. (2016). La formación integral de las maestras para la primera infancia. *Zona Próxima*(25), 22-33. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/853/85350504003.pdf>
- Robledo, C., Amador, L. H., & Ñáñez, J. J. (2018). Políticas públicas y políticas educativas para la primera infancia: desafíos de la formación del educador infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(1), 169–191. doi:<https://doi.org/10.11600/1692715x.17110>
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (349).
- Silva, M. A. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva_RM A.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva_RM_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sullca, E. Y. (2019). *El juego libre en los sectores desde la percepción de las docentes del nivel inicial de las redes “Conrado Kretz Lenz” y “Guardianes del Planeta” UGEL San Román – 2019*. Universidad Peruana Unión. Obtenido de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3375>

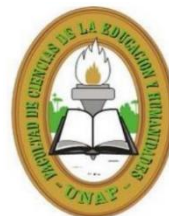
ANEXOS

1. Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo y diseño de estudio	Población de estudio y procesamiento	Instrumento
CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY IQUITOS 2024	<p>Pregunta general ¿Cuál es el nivel de conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las cunas jardín del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?</p> <p>Preguntas específicas ¿Qué nivel de conocimiento del aspecto cognitivo del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?</p> <p>¿Qué nivel de conocimiento del aspecto socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación</p>	<p>Objetivo general Analizar el nivel de conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.</p> <p>Objetivos específicos Describir el nivel de conocimiento del aspecto cognitivo del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.</p> <p>Describir el nivel de conocimiento del aspecto socioemocional del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente en las</p>	<p>No lleva hipótesis por tratarse de una investigación descriptiva cuyo objetivo principal es analizar características de la variable y sus dimensiones. No se realizaron relaciones, ni relacionales ni causales.</p>	<p>Tipo de investigación Básica</p> <p>Diseño de investigación No experimental de tipo descriptivo simple</p>	<p>Diseño muestral</p> <p>Población y muestra La población se conformó por 110 docentes de nivel inicial del distrito de Punchana y Nanay. La muestra se conformó por el 100% de la población.</p> <p>Muestreo Se seleccionó la muestra a través del muestreo</p> <p>Procesamientos y análisis de datos Estadística descriptiva con el programa MICROSOFT EXCEL.</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>

	<p>inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?</p> <p>¿Qué nivel de conocimiento del aspecto pedagógico del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024?</p>	<p>Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.</p> <p>Describir el nivel de conocimiento del aspecto pedagógico del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.</p>				
--	---	---	--	--	--	--

2. Instrumento de recolección de datos



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

CUESTIONARIO SOBRE CONOCIMIENTO DEL JUEGO EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE INICIAL

1. Presentación

Este documento es parte de un estudio titulado " CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY IQUITOS 2024". Su objetivo principal es examinar cómo el conocimiento y la aplicación del juego libre por parte de los educadores en la educación inicial influyen en el desarrollo y aprendizaje de los niños en las instituciones educativas de este nivel en el distrito de Punchana durante el año 2024. La información recolectada será tratada con la máxima confidencialidad y los datos obtenidos se utilizarán únicamente con propósitos académicos. Por lo tanto, se pide a los participantes sinceridad y precisión en sus respuestas para garantizar la validez de los resultados del estudio.

Gracias por su participación.

Datos de la docente encuestada

Años de Experiencia: _____

Edad: _____

Grado de bachiller Licenciada Grado de maestría Grado de doctorado

Instrucciones:

Estimada maestra, esta encuesta busca recolectar datos para determinar el nivel de conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial Institución Educativa Cuna – Jardín 397 “Corazón De Jesús” Iquitos 2021. El llenado es personal y la información personal no será utilizada para ningún fin.

Marcar la respuesta correspondiente en el casillero que usted considere.

1=Nunca, 2=Casi nunca 3=A veces 4=Casi siempre 5=Siempre

Dimensiones e ítems		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Conocimiento del aspecto cognitivo						
1	¿Entiende usted cómo el juego puede promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes?					
2	¿Puede identificar actividades de juego que estimulen el pensamiento crítico y la resolución de problemas?					
3	¿Comprende usted cómo utilizar el juego para mejorar la memoria y la atención de los estudiantes?					
4	¿Sabe usted cómo adaptar juegos para diferentes niveles de habilidad cognitiva?					
5	¿Está familiarizado usted con las teorías cognitivas que respaldan el uso del juego en la enseñanza?					
6	¿Puede diseñar actividades de juego que fomenten el desarrollo del lenguaje y la comunicación?					
7	¿Entiende usted cómo el juego puede ser utilizado para enseñar conceptos abstractos?					
8	¿Está usted familiarizado con estrategias para evaluar el aprendizaje cognitivo a través del juego?					
9	¿Sabe usted cómo utilizar el juego para mejorar las habilidades de resolución de problemas matemáticos?					
10	¿Puede identificar juegos que fomenten la creatividad y el pensamiento divergente?					
11	¿Comprende usted cómo el juego puede facilitar el aprendizaje de conceptos científicos?					
12	¿Está familiarizado usted con los beneficios del juego en el desarrollo del razonamiento lógico?					

13	¿Puede diseñar juegos que promuevan la exploración y el descubrimiento en el aula?					
14	¿Entiende usted cómo el juego puede ser utilizado para mejorar la comprensión lectora?					
15	¿Sabe usted cómo utilizar el juego para enseñar estrategias de resolución de problemas en otras áreas del conocimiento?					
Dimensión 2: Conocimiento del aspecto social						
16	¿Comprende usted cómo el juego puede promover la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes?					
17	¿Puede identificar juegos que fomenten la empatía y la comprensión intercultural?					
18	¿Entiende usted cómo utilizar el juego para enseñar habilidades sociales como la comunicación efectiva y la negociación?					
19	¿Está familiarizado usted con estrategias para gestionar conflictos durante el juego en el aula?					
20	¿Sabe usted cómo adaptar juegos para incluir a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades sociales?					
21	¿Puede diseñar actividades de juego que promuevan la inclusión y el respeto por la diversidad?					
22	¿Comprende usted cómo el juego puede ser utilizado para enseñar habilidades de liderazgo y toma de decisiones?					
23	¿Está usted familiarizado con los beneficios del juego en el desarrollo de habilidades de comunicación no verbal?					
24	¿Sabe usted cómo utilizar el juego para mejorar la cooperación entre los estudiantes en el aula?					
25	¿Puede identificar juegos que fomenten el trabajo en equipo y la resolución de conflictos de manera constructiva?					
26	¿Entiende usted cómo el juego puede promover la autoexpresión y la confianza en sí mismo de los estudiantes?					
27	¿Comprende usted cómo el juego puede ser utilizado para enseñar habilidades de escucha activa y empatía?					
28	¿Está familiarizado usted con estrategias para enseñar normas y reglas sociales a través del juego?					
29	¿Sabe usted cómo utilizar el juego para fortalecer las relaciones entre los estudiantes en el aula?					

30	¿Puede diseñar juegos que fomenten la cooperación y la solidaridad entre los estudiantes?					
Dimensión 3: Conocimiento del aspecto pedagógico						
31	¿Entiende usted cómo integrar el juego de manera efectiva en el plan de estudios?					
32	¿Puede identificar objetivos de aprendizaje específicos que pueden ser abordados a través del juego?					
33	¿Comprende usted cómo utilizar el juego para motivar a los estudiantes y aumentar su compromiso con el aprendizaje?					
34	¿Está familiarizado usted con estrategias para gestionar el tiempo durante el juego en el aula?					
35	¿Sabe usted cómo evaluar el aprendizaje de los estudiantes durante el juego de manera formativa?					
36	¿Puede diseñar actividades de juego que se alineen con los estándares educativos y las metas de aprendizaje?					
37	¿Entiende usted cómo el juego puede ser utilizado para diferenciar la instrucción y atender las necesidades individuales de los estudiantes?					
38	¿Está usted familiarizado con los principios de diseño instruccional relacionados con el uso del juego en la enseñanza?					
39	¿Sabe usted cómo adaptar juegos para satisfacer las necesidades de aprendizaje de diferentes estilos de aprendizaje?					
40	¿Puede identificar juegos que fomenten la reflexión y la metacognición entre los estudiantes?					
41	¿Comprende usted cómo el juego puede ser utilizado para reforzar y consolidar los conceptos aprendidos en otras actividades de enseñanza?					
42	¿Está familiarizado usted con estrategias para facilitar la transferencia de aprendizaje del juego a situaciones del mundo real?					
43	¿Sabe usted cómo utilizar el juego para enseñar habilidades de estudio y organización a los estudiantes?					
44	¿Entiende usted cómo el juego puede ser utilizado para promover un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo?					

Fuente: Reelaborado por la autora de la investigación basada en Jhoanna Katterine Garcia Cruz (2019).

3. Informe de validación y confiabilidad

Informe estadístico de validez y confiabilidad del cuestionario que mide nivel de conocimiento de los docentes sobre juego libres en los sectores

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de expertos de la variable de investigación. La validez de un estudio “Se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir” (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 201). Los expertos fueron: Dra. Perlita Ríos del Aguila. Mgr. Rafael Vásquez Alegría y Dra. Hellen Tello Collantes. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez del instrumento de recolección de datos, el cual debe tener como mínimo 80% en el coeficiente de correlación calculado.

Tabla resumen de valoración de la validez de contenido del cuestionario de conocimiento de los docentes sobre juego libre en los sectores

Profesionales	Indicadores								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Psic. Hellen Tello Collantes, Dra.	88%	88%	88%	88%	88%	88%	88%	88%	88%
Lic. Perlita Ríos del Aguila Dra.	86%	86%	86%	86%	86%	86%	86%	86%	86%
Lic. Rafael Vásquez Alegría, Mgr.	90%	90%	90%	90%	90%	90%	90%	90%	90%
Promedio General	88%								

El promedio obtenido de validación dada por los expertos al instrumento de recolección de datos es de 88%, el cual se encuentra dentro del parámetro del intervalo establecido considerado como excelente, apto para su aplicación.

Parámetro:

Elevada: 90 a 100%

CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO SOBRE CONOCIMIENTOS DE LOS DOCENTES ACERCA DE JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES.

En la confiabilidad interna (validez de constructo) sobre el instrumento de la variable conocimientos de los docentes respecto a los juegos libres en los sectores y sus dimensiones, se utilizó el índice Alfa de Cronbach, recomendado para medir la validez interna cuando el instrumento arroja como valor final una medición ordinal, luego de haber realizado una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Análisis de fiabilidad total del cuestionario

Variable y dimensiones	Nº de ítems	Valor de confiabilidad
V: Conocimiento del juego en los sectores	3	0.8439
D1: Dimensión cognitiva	15	0.8133
D2: Dimensión socioemocional	15	0.7869
D3: Dimensión pedagógica	15	0.7751

La confiabilidad interna (validez de constructo) de las tres dimensiones de la actitud hacia la matemática, resultó mayor de 0,80 que son muy cercanos a la unidad, lo que evidencia que se trata de mediciones consistentes y están listas para su aplicación.

Informe de validez por juicio de experto

I. DATOS GENERALES

- I.1. **Apellidos y nombres del experto:** Rios del Aguila Perlita
 I.2. **Título Profesional** : Licenciado/a (x) Ingeniero/a () Otro ()
 I.3. **Grado académico** : Bachiller () Maestro () Doctor (x)
 I.4. **Título de la Investigación** : CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY IQUITOS 2024
 I.5. **Autores del instrumento** : VIVIANA MERCEDES MOLINA IGLESIAS
 I.6. **Nombre del instrumento** : CUESTIONARIO SOBRE CONOCIMIENTO DEL JUEGO EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE INICIAL
 I.7. **Criterios de Aplicabilidad** :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100						
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100			
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				86			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																					86		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																					86		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					86		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					86		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable																					86		
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																					86		
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema, Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico, Operacionalización e Indicadores)																					86		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																					86		
PROMEDIO DE VALORACIÓN																						86		

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: ES APLICABLE

IV. OBSERVACIONES:

Lugar y Fecha: Iquitos, 13 de marzo del 2024



Firma del experto informante
 D.N.I. N° 05844736
 Teléf. N°992985492

Informe de validez

I. DATOS GENERALES

- a. Apellidos y nombres del experto: Rafael Vásquez Alegría
 b. Título Profesional : Licenciado/a (x) Ingeniero/a () Otro ()
 c. Grado académico : Bachiller () Maestro (x) Doctor ()
 d. Título de la Investigación : CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY IQUITOS 2024
 e. Autores del instrumento : VIVIANA MERCEDES MOLINA IGLESIAS
 f. Nombre del instrumento : CUESTIONARIO SOBRE CONOCIMIENTO DEL JUEGO EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE INICIAL
 g. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																			90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																			90		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																			90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			90		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			90		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable																			90		
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																			90		
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema, Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico, Operacionalización e Indicadores)																			90		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																			90		
PROMEDIO DE VALORACIÓN		90																				

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: EL CUESTIONARIO ES APLICABLE

IV. OBSERVACIONES

Lugar y Fecha: Iquitos, 14 de marzo del 2024



Rafael Vasquez alegría
 DNI:05397559
 Celular:96637326

Informe de validez

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : Hellen Tello COLLANTES
 1.2. Título Profesional : Licenciado/a (x) Ingeniero/a () Otro ()
 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro () Doctor (x)
 1.4. Título de la Investigación : CONOCIMIENTO DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNCHANA ZONA DE NANAY IQUITOS 2024
 1.5. Autores del instrumento : VIVIANA MERCEDES MOLINA IGLESIAS
 1.6. Nombre del instrumento : CUESTIONARIO SOBRE CONOCIMIENTO DEL JUEGO EN LOS SECTORES COMO PARTE DE LA ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE INICIAL
 1.7. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																			88	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																			88	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																			88	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			88	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			88	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable																			88	
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																			88	
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema. Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico. Operacionalización e Indicadores)																			88	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																			88	
PROMEDIO DE VALORACIÓN		88																			

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: ES APLICABLE

IV. OBSERVACIONES

Lugar y Fecha: Iquitos, 13 de marzo, 2024


 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI: 03322288
 CELULAR: 963930155

4. Consentimiento Informado

Título de la investigación: Conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024

Investigadora: Viviana Mercedes Molina Iglesias

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Conocimiento del juego libre en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024”, cuyo objetivo es analizar el nivel de conocimiento del juego en los sectores como parte de la enseñanza del docente de educación inicial en las Instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Punchana zona de Nanay Iquitos 2024.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de ½ hora y se realizará en las instituciones educativas consideradas en el estudio. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Nombre y apellidos: Viviana Mercedes Molina iglesias

Fecha y hora: 24-05-202

5. Evidencias



