



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

**El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas
en niños de 5 años de una institución educativa inicial de
Chanchamayo, 2022.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTORA:

Munarriz Baumann Milagros Aymee (orcid.org/0000-0002-5141-9077)

ASESOR:

Dr. Sotomayor Mancisidor, Merce Concepción (orcid.org/0000-0002-5309-6582)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Neurociencia cognitiva y los procesos de aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a nuestro padre creador quien siempre me concede salud, benevolencia, y un día más de vida, a mi familia que llena mi corazón de gozo y me impulsa a seguir luchando por cada objetivo, a mi persona por conocer la resiliencia de mi propio Yo;

“Los tiempos de Dios son perfectos”

Agradecimiento

A mis estimados maestros quienes, siempre tuvieron una palabra de aliento, como no ha agradecer a mi asesor de tesis quien con mucha paciencia me ha sabido comprender, y nuestro grupo de compañeras, siempre unidas hasta la meta final, cuando sentí desfallecer me dieron sus palabras fortalecedoras.

Índice de contenidos

	Pag.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	26
3.1. Tipo y diseño de investigación	26
3.2. Variables y Operacionalización	27
Variable 1: El juego libre en los sectores.	27
Variable 2: Desarrollo de habilidades cognitivas.	27
3.3. Población muestra, muestreo y unidad de análisis.	28
Población.	28
Muestra:	28
Muestreo.	29
Unidad de análisis.	29
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
Técnicas	29
Instrumentos	29
3.5. Procedimientos	30
3.6. Método de análisis de datos	30
3.7. Aspectos éticos	31
IV. RESULTADOS	32
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	52

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. <i>Población.</i>	28
Tabla 2: <i>Muestra.</i>	28
Tabla 3: <i>Frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a la variable 1.</i> <i>Juego libre en sectores.</i>	32
Tabla 4: <i>Frecuencia y porcentajes de los niveles con respecto a la variable 2.</i> <i>Desarrollo de habilidades cognitivas.</i>	33
Tabla 6: <i>Prueba de normalidad de los instrumentos.</i>	35
Tabla 7: <i>Prueba de la hipótesis general.</i>	35
Tabla 8: <i>Prueba de la hipótesis específica.</i>	36
Tabla 9: <i>Operacionalización de la variable 1. Juego libre en sectores.</i>	54
Tabla 10: <i>Operacionalización de la Variable 2:</i> <i>Desarrollo de habilidades cognitivas</i>	55

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: <i>Diseño de la investigación.</i>	26
Figura 2: <i>Frecuencia de los niveles con respecto a la variable 1. Juego libre en los sectores.</i>	32
Figura 3: <i>Frecuencia de los niveles respecto a la variable 2. Desarrollo de habilidades cognitivas.</i>	33
Figura 4: <i>Frecuencias de los niveles con respecto a las dimensiones. Desarrollo de habilidades cognitivas.</i>	34

Resumen

El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una Institución educativa inicial de Chanchamayo, 2022, tuvo como objetivo determinar la relación ambivariadas. El método empleado fue hipotético deductivo, el tipo de investigación fue básico, el nivel de investigación fue descriptiva correlacional, el enfoque cuantitativo, el diseño no experimental transversal, la población estuvo formada por 43 estudiantes, la muestra fue conformada por 43 estudiantes y el muestreo fue de tipo no probabilístico por conveniencia. La técnica fue la observación y la encuesta y los instrumentos de recolección fueron los cuestionarios que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos con el calificativo de aplicable para ambos instrumentos y la confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad (Alfa de Crombach) en una prueba piloto fue para el instrumento N° 1, $\alpha = 0,895$ y para el instrumento N° 2, $\alpha = 0,854$. Se llegó a la conclusión que de acuerdo con el objetivo y la prueba Rho de Spearman = 0,489, existe relación medianamente significativa entre el juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas.

Palabras clave: Juego libre en sectores, desarrollo de habilidades cognitivas.

Abstract

The objective of free play in sectors and development of cognitive skills in 5-year-old children from an initial educational institution in Chanchamayo, 2022, was to determine the ambivariable relationship. The method used was hypothetical deductive, the type of research was basic, the level of research was descriptive correlational, the quantitative approach, the non-experimental cross-sectional design, the population consisted of 43 students, the sample consisted of 43 students and the sampling it was non-probabilistic for convenience. The technique was observation and the survey and the collection instruments were the questionnaires that were duly validated through expert judgments with the qualification of applicable for both instruments and reliability through the reliability statistic (Crombach's Alpha) in a pilot test was for instrument No. 1, $\alpha = 0.895$ and for instrument No. 2, $\alpha = 0.854$. It was concluded that according to the objective and Spearman's Rho test = 0.489, there is a moderately significant relationship between free play in sectors and the development of cognitive skills.

Keywords: Free play in sectors, development of cognitive skills

I. INTRODUCCIÓN

Diversas investigaciones de contexto internacional, hacen mención sobre el juego como una estrategia y fuente de aprendizajes, siendo esencial e imprescindible en los primeros años de vida; para la fundación de UNICEF (2018) en la guía aprendizaje a través del juego hacen relucir que esté inicia desde la concepción hasta los 2 años y son en los primeros 1000 días una estimulación adecuada para el crecimiento y desarrollo del cerebro, ya que forman diversas conexiones neuronales creando en ello diversos lazos, como cuidados receptivos, vínculo seguro, desarrollo emocional y es a partir de los 3 a los 5 años que es un período preescolar donde el niño logra desarrollar diversas actividades en compañía de sus compañeros y un cuidador, estas actividades se realizan mediante el juego, el canto, la lectura y siempre con una interacción activa; permitiendo a su vez la exploración al mundo que le rodea, el uso y desarrollo de su imaginación y su creatividad; define también que la educación preescolar se centra en el apoyo del aprendizaje a los niños en el desarrollo de los programas educativos haciendo uso de diversas estrategias en las cuales lo componen competencias lógicas y de razonamiento así como también los primeros conceptos de la escritura, puede mencionarse que los niños aprenden a desarrollar diversas competencias gracias al juego ya que es una actividad libre donde el niño va aprender establece un plan y logra hacerlo una rutina, aprende mediante el ensayo y el error, haciendo uso de su imaginación, así también utiliza competencias para la resolución de sus problemas, aplica diversos conceptos de cantidad, ciencia y movimiento; en la vida real logra razonar de manera lógica, manipula objetos, logra comunicarse de manera asertiva con sus compañeros, diferencia las opiniones de las personas, logra desarrollar la creatividad explorando los materiales que se propone; por ello esta actividad constituye una estrategia esencial para el aprender e impartir enseñanza; a su vez Harf, et. Al. (1996) y Sarlé (2021), dan mención que la escuela y el juego infantil como un transporte de enseñanza y un medio de aprendizaje o forma de expresión de la vida del párvulo, siendo necesario ponerle interés fundamental como rol docente sobre el modo y contenido del juego que desarrollan, ya que estos medios son conductores que ayudarán al reconocimiento de los aspectos biológico y

sociales; en este mismo orden de ideas Tripero A..(2017) en uno de sus artículos para la revista electrónica española E-innova, señala a Piaget donde incluye que los mecanismos lúdicos y el pensamiento de los infantes son características de la asimilación de elementos reales en la vida del párvulo sin tener límites de la adaptación que logre hacer en ellos, estando inmerso en una de sus teorías de la formación del símbolo en el niño (1973) dando una mención a que el juego se estructura de 3 modos el juego de ejercicio, el simbólico y de reglas ello se desarrolla de acuerdo a la edad del niño. Partiendo del principio teórico Piagetiano sobre el juego, este es producto de la asimilación siendo participe como un elemento asimilado, así también menciona (p. 222) que el juego simbólico es una manera propia del pensamiento del niño y la representación cognitiva dónde la asimilación se equilibra con la acomodación y es en el juego simbólico dónde la asimilación prevalece en las relaciones del Infante y el significado que le da a las cosas de acuerdo a la construcción, para luego dar paso a los inicios de la socialización al juego propio de la edad preescolar es aquí donde la integración con otros niños y de una manera de juego colectivo logran dar cierta organización para que sea viable respetando ciertos acuerdos de juego; como lo hace notar Amaro, Manzanal y Cuetos (2015), donde consideran que en esta edad logran desarrollar diversas capacidades científicas, y que son innatas, sobre todo de interés del infante; referente a este tema importante mencionar que inmerso en esta actividad lúdica se encuentra el desarrollo constante de las habilidades cognitivas mencionándose también en un artículo de la revista electrónica Kaadora (2018) que la dimensión cognitiva en el juego logra favorecer el pensamiento, la empatía y la capacidad del Infante para ponerse en lugar del otro, comenta también que por intermedio del juego logra facilitar el proceso de abstracción del pensamiento y la creación de representaciones mentales.

En relación a este tema en un contexto nacional señalamos al programa curricular de educación inicial otorgada por el Ministerios de Educación (MINEDU) (2016), considera en el principio del juego libre al juego como una actividad libre y espontánea que no es impuesta y mucho menos dirigida, dicha

actividad va a permitir en el Infante diversas acciones cómo tomar una decisión, asumir los roles, establecer reglas, negociar en diferentes situaciones, a su vez esta actividad logra movilizar distintas habilidades ya sean de aspecto cognitivo, motor, sociales hasta comunicativo; imprescindible mencionar la Guía del juego libre en los sectores (2010) y con su edición actualizada (2019), dan a conocer la importancia del juego en el crecimiento del infante, la influencia que tienen en el aprendizaje, así mismo la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, siendo este uno de los puntos claves en el desarrollo de esta investigación; mencionando también el rol del docente y las acciones para implementar los espacio de juego. La educación inicial busca aplicar estrategias que mejoren de manera oportuna y de forma creativa y divertida el desarrollo de su inteligencia y con ello destrezas, como resultado de la experiencia directa que tiene el niño con su entorno al tener conocimiento de los objetos que lo rodean, para luego poder reconocerlo, explorarlo, identificarlo o analizarlo y poder vencer obstáculos que se le presente; y de esta manera formar un proceso de aprendizaje en la que se enmarcará el estudio, la observación y el razonamiento; esta actividad lúdica ofrecerá en el infante grandes aportes en el ámbito psicomotor, cognitivo y afectivo; a su vez Mego H.(2021) presentó un artículo para la revista Scielo en la que dilucida acerca de las habilidades cognitivas y el desarrollo de competencias orales dónde enmarca como objetivo poder determinar el rol fundamental que cumplen en el desarrollo de la competencia oral y de comprensión de texto, resaltando la importancia de las habilidades en estas competencias, a la vez refiere qué estás habilidades nos sirven para planificar, ejecutar e incluso comprender toda la información de manera literal, inferencial y crítica, desarrollándose a su vez de manera sostenida y paulatina diferentes procesos de aprendizaje, haciendo mención que la estrategia cognitiva desarrolla de manera significativa el pensamiento lógico la comprensión lectora la comprensión y la selección el análisis el síntesis.

Siguiendo la misma línea de investigación en un contexto local mencionar a Príncipe V. (2018), Disertando, que el juego es uno de los primeros lenguajes del Infante en la que busca la mejor forma de expresión y es de manera natural ellos se vincula a la creatividad y a poder solucionar problemas a su vez menciona acerca del desarrollo del lenguaje y de los papeles sociales como

también el uso de algunos fenómenos cognoscitivos y sociales a su vez comenta que cumplen diversas funciones educativas como también ayuda al Infante en el desarrollo de sus capacidades ya sean motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, estimulando también el interés, el espíritu de observación y exploración; (MINEDU 2016), con respecto a las actividades lúdicas; en las instituciones formativas infantiles, son aquellos lugares denominados rincón, espacios o sectores donde deben de estar equipados con diversos materiales estructurados aquellos elaborados por la mano del hombre como los no estructurados, como los materiales de medio natural; estos espacios deben estar completamente señalizados y divididos según la necesidad del niño por cada sector, todo ello organizado, a la mano del estudiante; es imprescindible resaltar que este momento donde el niño pueda hacer uso de su imaginación, creatividad y destreza para resolver o absolver diversas situaciones de juego; estos juegos cuentan con determinado tiempo la cual la maestra proporcionará ciertas instrucciones antes de iniciar el juego y dará un aviso minutos antes para finalizarlo.

El propósito de esta investigación fue dar a conocer que el juego tiene una influencia altamente efectiva para desarrollar diversas habilidades en el aspecto cognitivo; existiendo estudiantes que tienen diversas falencias en reconocer ciertas habilidades cognitivas siendo ocasionado por diversas características perceptuales; mencionar también la situación de confinamiento donde el párvulo ha estado inmerso durante bastante tiempo a los juegos virtuales acrecentando aún más las necesidades del estudiante y no pudiendo desenvolverse como comúnmente lo hacían.

Teniendo en cuenta las diversas dificultades que la población tiene, se generó el interés por estudiar desde la interrogante general: ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de la I.E en estudio?; interrogantes específicas. ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel percepción en niños de 5 años

de dicha I.E? ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de atención en niños de 5 años de dicha I.E? ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años de tal I.E? ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años de dicha I.E?.

Como justificación teórica, esta tesis está respaldada por diversas investigaciones e información fehaciente que tendrá como finalidad corroborar y resguardar el propósito de este proyecto que es la influencia que tiene la actividad lúdica en los rincones de juego del aula y progreso cognitivo en cada estudiante; a su vez para poder ver esta problemática en la institución, este año a los estudiantes del nivel inicial, se les aplicó una evaluación diagnóstica, en la que permitió observar los logros y falencias que han tenido durante estos dos años de confinamiento brindándonos con los resultados el poder corroborar cierta relación.

Como justificación social este proyecto podrá corroborar que las actividades lúdicas en los rincones o sectores del aula tienen una gran importancia ya que es el momento donde el estudiante pueda por medio del juego imaginarse, crear, resolver problemas en la vida cotidiana, compartir, socializar con sus pares y así crear lazos afectivos, emocionales; teniendo como resultado una interacción positiva, para ello en este periodo el infante logra un progreso y captación de nuevas habilidades cognitivas lo que ayudaran a su desenvolvimiento en su entorno social.

Así también Metodológicamente se justifica al juego como una acción necesaria dónde nos generará un bienestar interno a su vez una estimulación en el aspecto emocional, facilitándonos una buena relación entre pares, logrando transmitir acciones positivas, recordar valores y acuerdos para la mejora de su comportamiento, siendo esta de vital importancia ya que en esta edad el Infante asentará estas acciones durante su intervención educativa en su centro de estudios; es por ello que se hizo uso de la secuencia metodológica compartida por el ministerio de educación inserta en la guía del juego libre en los sectores, teniendo como factores imprescindibles el espacio, el tiempo y la compañía; así también permitiéndonos tener mayor conocimiento sobre la relación que existe entre las diversas actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades cognitivas,

para ello, se hará uso de diversos recursos, materiales y sobre todo instrumentos de evaluación como listas de cotejo, mapa de calor, registros de observación, el cual medirá el nivel de relación que tiene ambas variables.

El objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños 5 años de dicha I.E. Así también, se formuló los objetivos específicos: Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel percepción en niños de 5 años. Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de atención en niños de 5 años. Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años. Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años de dicha I.E.

La hipótesis general: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E. Así también como hipótesis específicas se plantea. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de percepción en niños de 5 años de dicha I.E. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de atención en niños de 5 años. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años. Existe relación positiva entre los niveles del juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años.

II. MARCO TEÓRICO

En esta sección daremos a conocer las conjeturas y las diversas perspectivas conceptuales donde se enmarca la investigación, antecedentes investigados a nivel internacional, nacional, y regional y /o local, a su vez respaldando esta investigación concluiremos con teoría fundamentales que dieron origen a nuestras variables en la que se respalda este trabajo y es como a continuación se precisa.

Más y Castellá (2016) en Barcelona, en su investigación tienen como propósito si la motricidad mejora las habilidades cognitivas siendo su objetivo fundamental entender si el apoyo del proyecto de psicomotricidad permitió en la infancia la mejora en su aspecto cognitivo, siendo sometidos a este evaluación cierta cantidad estudiantes de una etapa determinada concluyendo en el pre test y pos test ANOVA unidireccional donde se pudo evidenciar a tres componentes que denotaron significatividad, presentando un índice general $F(2,27) = 4.715$, $p = 0.18$), cognición $F(2,27) = 51.186$, y una habilidad motriz de $F(2,27) = 4.129$, $p = .027$, siendo un contribución fundamental la actividad física; aportando favorablemente sobre las estructuras cognitivas en el que destaca, la acción de atender, memorizar, percibir, pensar, y el lenguaje repercutiendo en las concepciones sobre espacio, tiempo y velocidad concluyendo como un mecanismo viable a la motricidad permitiendo en los niños el desarrollo y aporte un grandes aprendizajes.

También, Ruiz, M. (2017), da a conocer en su investigación que la actividad lúdica es un instrumento significativa para el desarrollo íntegro del párvulo a su vez detalla como objetivo principal: indagar sobre la actividad recreativa y las mejoras que puedan aportar a los párvulos en la primera infancia, utilizando el instrumento para recoger información la observación la entrevista por parte del maestro, asimismo entre las conclusiones que la docente hace, considera que, la actividad lúdica es la táctica de aprendizaje de aporte significativo para los infantes, afirmando que “todo lo que se ha propuesto a través de la actividad lúdica es resulta más factible de aprender ya que tiene un carácter

motivador”. Así también afirma que los estudiantes mediante el juego le conducen a una mejor socialización con los compañeros, y ser autónomos.

Así mismo, Torkamani (2018), en su tesis doctoral en Reino Unido, en su investigación da a conocer la tasa del desarrollo cognitivo luego que los infantes pasan en la guardería; concluyendo qué; debe realizarse controles de forma periódica que permitan en el momento adecuado buscando la mejora de los niños que tienen o han sufrido el maltrato infantil, mostrando un déficit en el aspecto cognitivo a medida que va pasando el tiempo y esto afecta a su desarrollo cognitivo, es por ello que al ser llevados a casas hogares ellos logran optimizar su estado mental pero la parte cognitiva no tiene una mejora relevante.

De igual modo, Klein, Roth y Turk (2018), realizo una historia sobre las diversas actividades psicomotoras al aire libre, llegando a la conclusión que la tecnología a pesar de transcurso del tiempo no se le da un buen uso trayendo consecuencias y efectos negativos cómo es la vida sedentaria en los niños, ya que no realizan la práctica de actividades deportivas ocupando su tiempo de ocio para los juegos en red y juegos móviles trayendo como consecuencias diversos trastornos y déficit en la concentración por lo que hace énfasis el dar mayor importancia e incentivo a las experiencias positivas en un ambiente natural a los niños.

También, Oliveira F. (2019), en este artículo, el investigador consigna cómo propósito dar a conocer las diferencias entre las estructuras del nivel psicológico en el aspecto funcional del estudiante que tienen o no tienen dificultades de aprendizaje; La investigación es cuantitativa de tipo experimental, su variable independiente la edad, el año, la retención de la escuela, la aptitud cognitiva y la motivación para poder comprender; la variable independiente el rendimiento escolar; consignado a 550 estudiantes como población de las cuales el 50% tienen dificultades en el aprendizaje y la otra mitad no la tiene, aplicando los instrumentos de la entrevista psicológica, el cuestionario sociodemográfico, el registro de desempeño del estudiante en los 03 ciclos de los últimos años de estudio y la evaluación del maestro, obteniendo como resultado de esta investigación qué dichos componentes cómo es la actividad de aprendizaje y las

actitudes cognitivas, de compromiso y motivacionales, presentan una diferencia muy importante en el cuadro de inter correlación entre el componente en el alumno y la dificultad de aprendizaje, mostrando su vez una menor dificultad entre el componente del rendimiento académico, y la actitud para el enseñanza y la motivación llegando a la conclusión que dichas conexiones entre e ambas variables conduce a una mayor dispersión entre ambos niveles de actividad psíquica.

Así mismo, Castellanos (2019), su investigación tiene como objetivo implementar diversas estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades a través de los juegos didácticos, en referencia a Piaget y Bruner en esta investigación se utiliza la activa participación y como instrumentos la observación directa la encuesta y el formato de diagnóstico, teniendo como conclusiones el poder caracterizar al nivel que se encuentran los infantes en cuanto a las habilidades cognitivas a nivel de atención y pensamiento lógico utilizando la observación directa a su vez el involucrar a los familiares en este proceso formativo como también preparar diversos juegos didácticos y lúdicos finalizando que debemos reconocer la lúdica como herramienta pedagógica ya que promueve estrategia es innovadora.

De igual modo, en Guayaquil, Soriano (2020), en su indagación donde investiga el desarrollo cognitivo y la psicomotricidad en niños de cuatro años su objetivo fue determinar si hay relación entre ambas variables, siendo un investigación descriptiva correlacional con enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, aplicando la técnica de encuesta, teniendo como resultados que es 0,178 entre las variables de estudio obteniendo que si existe una correlación positiva y un 53, 3% de los estudiantes poseen un alto nivel de psicomotricidad y un 60% conservando un nivel regular en el desarrollo cognitivo concluyendo que si existe relación entre las variables de estudio corroborando la hipótesis.

Finalmente, en Ecuador; Pérez (2020), en su investigación sobre el juego simbólico y su influencia en el desarrollo cognitivo en infantes, teniendo como propósito principal determinar la manera en que el juego logra influir en el desarrollo cognitivo en infantes de 3 y 4 años de su institución educativa para ello se realizó una investigación descriptiva a su vez un método de investigación

inductivo y deductivo y el método analítico entre las técnicas se usó la observación y la entrevista y de instrumentos la ficha de observación y el cuestionario, la autora concluye que no cuentan con mecanismos sobre el desarrollo del lenguaje los infantes del nivel inicial por lo que se le dificulta hablar sin embargo existen diversos mecanismos innatos que el niño requiere para el desarrollo del mismo deduciendo que la actividad lúdica es una herramienta principal para que los niños logren iniciar el desarrollo del lenguaje por medio de la interacción con el medio que lo rodea.

Como antecedentes nacionales que dan aporte y soporte a esta investigación teniendo a Guillen (2018), esta investigación tiene por finalidad entender el aprendizaje cognitivo y las estructuras de la genética de Jean Piaget analizando epistemológicamente el desarrollo cognitivo de la niñez tiene un enfoque cualitativo basándose en una investigación de aspecto no experimental su objetivo es determinar resultados esperados organizándose en análisis cualitativos, y teniendo en conclusiones establecer de forma relevante los enfoques epistemológicos de Piaget en el estudio de la conducta de la inteligencia del infante cuyo desarrollo de su aprendizaje como proceso evolutivo, psico-biológico siendo continuo y secuencial.

Hacemos mención a, Mendoza (2016), con su artículo publicado en la revista UCV HACER; este artículo tuvo como propósito el establecer la influencia del taller basado en la metodología de la hora del juego libre en el sector y el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de tres años teniendo a 20 niños como muestra, aplicando un cuestionario sobre las habilidades de interacción el taller tuvo actividades dentro de la secuencia metodológica la hora del juego libre en sectores a un grupo experimental, viendo como resultados; que las habilidades de la interacción social tenía el nivel de inicio en las pruebas obtenidas en el pretest de ambos grupos; designando consigo actividades basadas en esta metodología en 20 talleres, teniendo como resultados favorables la influencia significativa, la interacción social y desarrollar diversas habilidades; concluyendo que este taller influye significativamente en las habilidades de interacción social.

Así también, Huillca (2017), en su investigación menciona como propósito principal comprobar los niveles de socialización con el uso del juego libre en sectores siendo un diseño experimental teniendo a 28 estudiantes en su población de 4 y 5 años siendo su muestra de 18 estudiantes de 4 años uso la técnica de la observación cuyo instrumentos que aplico fue una ficha de observación, determinando el nivel de significancia la Alfa igual 0.05 para comprobar el grado de error de 5% teniendo una significancia de 1,96 es decir 95% habiendo aplicado una prueba de entrada en el cual entre niños de cuatro años el 77% en inicio, el 90% se encuentran en proceso y el 32,5 % se encuentran en logró teniendo como resultados en las pruebas de salida menciona que el 0% se encuentra en inicio, el 12, 5% en proceso y el 87, 5% y nivel de logro, concluyendo, que las interacciones entre los estudiantes en las horas del juego son productivas y ayudan a proponer ciertos lineamientos que permitan aplicar diversas estrategias de aprendizaje.

De igual manera, Miraval (2018), en su investigación tuvo por objetivos construir la estructura de la práctica pedagógica en el juego libre en los sectores, como también identificar teorías que fundamentan la práctica pedagógica y planteo de propuestas innovadoras a fin de desarrollar diversas habilidades sociales finalmente evaluar la efectividad de la propuesta innovadora, Teniendo como población 25 niño de 5 años, la investigación es de enfoque cualitativo y teniendo como técnicas el diario de campo, la observación directa y su aplicación; concluyendo que los estudiantes logran el desarrollo de capacidades cuándo promueven el compañerismo, la asertividad y las buenas relaciones; a su vez respetar el tiempo de 60' que corresponde la hora del juego libre en los sectores, menciona a su vez que el proceso de deconstrucción permite identificar la aplicación inadecuada de estrategias en el juego la cual ayudan a limitar el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años.

Del mismo modo, Figueroa Y., Figueroa M. (2019), en su investigación refiere sobre la actividad lúdica en los sectores y cómo se promueve la autonomía en infantes de 4 años dónde resalta el fundamento teórico sobre proceso del desarrollo de la autonomía basándose en las teorías de Piaget y Montessori sobre la socialización usando un método pre experimental siendo una

investigación aplicada utilizando un taller de juego libre en sectores la cual les permitió llegar a la conclusión que la población y el muestreo estuvo conformado por 16 estudiantes utilizando como instrumento la lista de chequeos de logros pedagógicos aplicando un taller de actividades basadas en el juego libre obteniendo un 100% de nivel alcanzado.

También, Ugaz A., Vargas S. (2019), en su trabajo investigador tienen como propósito lograr la interacción de calidad en infantes de 5 años durante los 60' de la actividad libre en los sectores, teniendo como posibilidades, solucionar diversos conflictos que se presenten en el juego en equipo permitiendo así que los estudiantes utilicen diversas habilidades sociales para que puedan modificar diversas posibilidades y formas de conducta; Su propósito fue comprobar si la influencia del juego en sectores mejora de manera relevante la interacción de calidad en los infantes teniendo como tipo de investigación hipotético deductiva, planteando hacer evidente que la variable del juego libre en el sector mejora sobre la variable interacción de calidad, su diseño fue experimental puesto que se ajusta al tipo de investigación que se está realizando, así mismo se hizo el recolecto de datos como instrumento, la lista de cotejo y la escala de Likert, estas fueron aplicadas en dicho programa para mejorar las interacciones esto tuvo como resultado en el pos test la mejora significativa en un 82.61% respecto al 20,65% de lo evaluada en el pre test, pudiendo resaltar el ser empático, el aprender a esperar el turno y la escucha activa.

Así también, Samamé (2019), en su investigación tuvo por finalidad establecer la correlación sobre las variables del juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años teniendo como muestra 21 estudiantes de esta edad, pudiéndose obtener como resultados que la variable del juego libre, el 100% se encuentra en inicio; en cuanto a la variable de habilidades sociales es 54,14% en un nivel normal, mientras que el 42,86 % en un nivel bajo, denotando así que las habilidades sociales se encuentran en proceso; concluyendo que existe relación significativa en el nivel de 0,01 bilateral entre el juego libre de sectores y habilidades sociales habiendo obtenido este dato aplicando el estadígrafo Pearson la cual alcanzó una r. de 0,666 demostrando la

correlación entre ambas variables, donde admite la hipótesis alterna dónde si existe relación entre el juego libre y las habilidades sociales.

También, Mego H.(2021), en su artículo sobre habilidades cognitivas y desarrollo de competencias orales y comprensivas cuyo fue objetivo establecer que dichas destrezas cognitivas juegan un rol primordial en el progreso de la competencia verbal y comprensiva en el estudiante mencionando que estas dos habilidades básicas se logran compenetrar mutuamente en el desarrollo de enseñanza aprendizaje, concluyendo a su vez que las habilidades cognitivas un rol importante en la competencia oral y comprensiva cómo también el estudiante logra planificar su discurso ejecutarlo y evaluar lo en sus procesos de aprendizaje proyectan sus prácticas y dan a conocer cómo pueden relacionar inferir o deducir a su vez generalizar un conjunto de actividades mencionando también que el docente tiene un papel importante ya que es el mediador en el desarrollo de estas habilidades, ayudando así a tener la capacidad para realizar diversas actividades cómo comprender textos solucionar problemas tomar decisiones tener un pensamiento crítico y reflexivo.

Así mismo, Hurtado S. (2022), en su investigación tuvo como propósito determinar la medida que del juego libre en relación a las habilidades sociales teniendo como muestra 25 estudiantes de un aula de nivel inicial aplicando el instrumento en un solo momento contrastando a diversas conjeturas a través del examen de kolmogórov Smirnoff a su vez aplicando una prueba no paramétrica de Rho Spearman realizándose a su vez el respectivo contraste en la hipótesis general evidenciándose que el valor de $r = ,757$ con un nivel de significancia de $,001$ evidenciando una correlación positiva perfecta de $p < 0.01$, aceptando la hipótesis alterna confirmando que si existe una relación significativa del juego libre con las habilidades sociales.

Finalmente, una investigaciones de ámbito local, Príncipe (2018), Argumentando que su investigación tuvo por finalidad comprobar la concordancia que existe entre la habilidad de: comprende su cuerpo y la actividad sobre socializar y organizar en infantes del educación inicial, así también establece la relación que existe entre la capacidad de expresarse corporalmente y las actividades tácticas; llegando a la conclusión que existe una relación

considerable entre la dimensión comprende su cuerpo con la socialización y organización entre pares habiendo aplicado el tau b hallado = 0,623 y la significancia bilateral de $p = 0,000$ el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1% y de acuerdo al índice de interpretación la correlación llega ser moderada mencionando también que se usó el enfoque cuantitativo, el método general es el científico, el diseño descriptivo - correlacional; cual permitió describir las particularidades de forma individual y grupal en dichos estudiantes.

Como conceptos teóricos de mis variables tanto sobre el juego como primera instancia ya que es una fuente rica en la captación de nuevas experiencias, más aún el juego en sectores donde determinaremos un propósito determinado y el desarrollo de diversas habilidades cognitivas que como consecuente se irán logrando a través de ello; respaldándonos en las siguientes teorías.

Para cimentar esta investigación nos apoyaremos en las teorías del filósofo, psicólogo Groos, K. (1902), donde logra proponer a la actividad lúdica como un ejercicio anticipado para el desarrollo de capacidades que le servirán en su vida futura así también reforzaremos esta teoría con la de Piaget, psicólogo, biólogo donde propone la teoría de la interpretación del juego en el cual da a conocer que el juego es una vía para mejorar las estructuras mentales del infante. Groos. (1902), sobre las actividades lúdicas dio a conocer que deben realizarse de manera anticipada esas actividades están constituidas como una materia de investigación para el niño, en el aspecto psicológico para ello primeramente el párvulo va a constatar de qué trata el juego, lo observará cómo se desarrolla y cómo puede este sujeto pensar acerca de la actividad que observa como esta teoría se basa en ciertos estudios de Darwin dónde indica que la especie humana logra sobrevivir a diversas condiciones cambiantes del medio que lo rodea siempre en cuando logra adaptarse al mismo, es por ello que el juego pasaría a ser un trabajo en la primera infancia; este filósofo menciona también que la actividad o juego es un pre ejercicio de aquellas funciones o rutinas necesarias en la vida adulta ya que su contribución desde la infancia lograría actividades que podrá desempeñarse en su vida adulta, esta investigación sobre la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio de preparación de

suma importancia para la etapa adulta y no lo va a alcanzar sino hasta el término de la etapa de la infancia.

Piaget (1945), en su teoría de la interpretación del juego y los cambios de las estructuras del pensamiento, describe que estas se dan como resultados de una acción directa de los cambios que sufren dichos esquemas intelectuales, son de cierto modo el juego como un reflejo de estas estructuras, estando compuestas por las diversas formas en que se acoge al juego durante el proceso de desarrollo de la infancia.

Este autor incorpora diversas estrategias para desarrollar el pensamiento durante la infancia a su vez diversos mecanismos lúdicos caracterizando al juego por la comprensión de sus elementos sin tener alguna limitación de su adaptación.

Tripero (2017), Este autor expresa que en la teoría piagetiana, el infante desarrolla primeramente la formación del símbolo, existiendo una explicación general sobre la actividad lúdica, clasificándola, luego estructurándola en diversos tipos de juego ya sea de ejercicios, los simbólicos y las actividades con reglas establecidas, es así que a medida que el niño se va desarrollando va terminando la etapa de la acomodación que es un procesos de actividades sensoriales y motoras dando aparición el pensamiento simbólico, todo ello sucede en la primera infancia, pasando a la etapa imaginaria y de imágenes con significado; convirtiéndose ahora en símbolo lúdico; ello sucede a medida que cuando el infante tiene un material concreto lo puede imitar y personificarlo o representar mediante diversas técnicas, para luego ser sustituido por algún elemento representativo producto de su imaginación evolucionando así desde el plano sensorial motriz al pensamiento de representaciones.

Siguiendo esta línea de investigación citamos a Hurtado 2022, quien refiere con respecto a la actividad lúdica como un elemento o factor vital y básico la cual permite la mejora en la obtención de diversas destrezas y conocimiento de forma concreta dando como resultados que el juego es el núcleo de la función de roles que representan los estudiantes al momento de interactuar y socializar con sus padres en la vida cotidiana.

En la Guía para educadores del MINEDU (2010), Define al juego como una propia acción que es abierta y se va presentando en el Infante desde edades muy pequeñas logrando hacerlo parte de su mundo, esta acción propicia en el estudiante el gusto por aprender por intermedio del juego, estas actividades no inciden en un control estricto ya que en los sectores o áreas de juego no tiene un fin específico.

El Ministerio de Educación (2009, citado en Robles 2016) Describe al juego como una acción que nace del infante, convirtiendo sus momentos de juego gracias a su imaginación en experiencias propias ello favorece a la práctica con lo que le rodea siendo el niño el propio actor de su actividad, ando así que lo lúdico cómo es el juego debe ser de forma libre y espontánea, que logre con ello una buena toma de decisión dentro de alguna necesidad que se le presente o algún interés que pueda contener así como el propósito que lo lleve a aprender de su experiencia.

El Programa Curricular de Educación inicial; es un documento normativo del ministerio de educación Resalta que el servicio educativo en estas edades tiene un respeto hacia los infantes en el cual observamos la importancia del nivel, en la que se logrará establecer los cimientos para el desarrollo en los aspectos biológicos afectivos cognitivos y sociales viendo así lo que el Infante necesita y respetando sus características que lo hacen único y que son propias de su edad, dando énfasis de gran importancia que tiene cada estadio del infante y su desarrollo psicomotriz, ya que los estudiantes en n este proceso logran explorar en un aspecto motriz una exploración y descubrimiento de sus movimientos, como se desplazan, interactúan con sus pares, se vuelven más observadores, logran un dominio y control de sus actos, cuestionan ideas a su vez logran descifrar diversa información, representarla mediante diversos lenguajes artísticos identificando cuál es su necesidad en ese momento.

Santa Cruz (2020) citando a Minedu (2010) hace relevante que esta actividad tiene una duración de 60min. y su realización es diariamente, ya que desarrollará aprendizajes integrales, asimismo recomienda que esta actividad se debe ejecutar al inicio de clase ya que al finalizar demostrarán tranquilidad y concentración para realizar el desarrollo metodológico de la sesión de

aprendizaje; asimismo en la ejecución de la hora del juego debemos de contar con espacios organizados, verificando no exista materiales peligrosos.

El MINEDU (2010), En la Guía para educadores del servicio educativo de infantes menores de 06 años dilucidan sobre la hora del juego libre en los sectores; determinando que la “Función Simbólica” permite al ser humano desarrollar su expresión, instaurar cultura y solucionar problemas a través de otros procesos mentales como la orientación o la imitación. La acción del juego simbólico surge a partir de los dieciocho meses de edad ya que los niños según estudios tienen la capacidad de pensar en iconografías y símbolos luego son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, señales, mímicas o la misma actividad lúdica.

La UNICEF (2018), en la publicación sobre el juego titulado LEGO foundation - aprendizaje a través del juego, (p.10) hace mención acerca de que el párvulo crea vínculos con un potencial en oportunidades de aprendizajes cuándo aprenden en la actividad que se desenvuelven así desarrollan de una manera natural compleja y holística incentivando en ellos el ámbito del desarrollo de competencias en el aspecto motor cognitivo, emocional y social para ello el niño establece un plan y sigue una secuencia, aprende mediante el ensayo y el error, imagina y hace uso de diversas competencias para resolver un problema así también logra la aplicación de diversos conceptos sobre la cantidad ciencias y movimientos en la vida cotidiana, razona las diversas maneras lógicas y analíticas y manipula objetos, se comunica con sus pares en su hora en el jardín y expresa y respeta sus opiniones, siente satisfecho de logro que ha obtenido, así mismo es creativo y explorador cómo también tiene destrezas artísticas.

El Ministerio de Educación (2009), Hace hincapié a dos componentes fundamentales cómo son el tiempo y el espacio permitiendo a los infantes un gusto y orden al momento del juego y a los docentes una seguridad y el tiempo para ello, cada aula debe de contar con los espacios suficientes para que puedan hacer desarrollar su imaginación a su vez los docentes debemos de darles libertad y brindarle los materiales que sean necesarios en cada Rincón y así puedan desarrollar un buen aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2009) Plantea dos formas de establecer los juguetes o materiales teniendo en cuenta el espacio que tenga el salón la organización de estos materiales permitirá que el estudiante pueda desarrollar la noción de espacio si el espacio es pequeño organizar materiales en cajas temáticas si el espacio es grande una buena organización en anaqueles o sectores, siendo los que deben permanecer en el aula; los principales sectores son: Hogar; este sector debe poseer muñecos tipo bebé, utensilios de cocina, camita, mesa, accesorios propios de una casa. Los niños por lo general recrean diversas situaciones vividas en su hogar, las representan, jugar al hogar estimula su parte emocional, favorece su socialización, ayuda a resolver problemas.

Construcción; se debe tener en cuenta materiales o cajas temáticas que constan de bloques latas materiales estructurados y no estructurados que ayuden y faciliten al niño a la construcción y deconstrucción de lo que pueda imaginarse, ayudando en un niño a desarrollar diversas.

Dramatización debe contener este sector o caja temática títeres, telas, máscaras, ayudará a el estudiante por intermedio de la dramatización pueda solucionar diversas situaciones, asumir diversos roles a su vez también pueda ampliar su expresión oral, interactuar con sus compañeros y mejorar su autoestima.

Biblioteca estará compuesto por anaqueles repisas, cómo recursos y toda clase de textos donde el niño pueda identificar cierta cantidad de cuento, historias, nombres de personajes.

Con respecto a los sectores de juego cabe resaltar que cada uno de estos deben estar equipados y a su altura a su vez también estar letrados, esto ayudará a que el niño puede identificar diversos materiales que han de estar guardados en diversos contenedores y pueda organizar mejor sus espacios.

Programa curricular de educación inicial (2016), es un documento normativo donde cimentan las bases y enfoques de cada área mencionado que es el juego una de las fuentes más ricas en la captación de nuevos aprendizajes a través de la experiencia del niño.

En el área comunicación el Infante al jugar simbólicamente el Infante logra conocer nuevas palabras enriqueciendo así su vocabulario y mejorando la

comprensión oral verbal y lectora a su vez logra con su imaginación y con los objetos que encuentran en el sector que le guste utilizar dichos materiales y transformarlos en lo que a él le agrada.

En el área personal social la actividad lúdica nos va a permitir que los niños logren socializar como interactuar como desarrollarse emocionalmente como un ser libre o una autoestima buena, elaborar y respetar acuerdos, convivir con respeto y respetar opiniones de los demás.

En el área matemática cuando el niño juega con material concreto va a permitir tener conocimiento y nociones de algunos procesos matemáticos va a lograr utilizar cuantificadores va aprender a clasificar desenvolverse en su espacio.

En el área psicomotriz el infante va lograr desarrollar una autonomía ya que su cuerpo estará en constante movimiento al realizar diversas acciones donde logró tener coordinación entre sus brazos con sus piernas y con sus ojos así poder movilizar de acuerdo a sus intereses los materiales que crea conveniente para su juego.

Acerca del maestro, tiene una función importante cuyo rol es no dirigible por lo que a los estudiantes en la hora del juego libre el profesor debe ser un mediador o guía cuando el estudiante se lo solicite a su vez también de suma importancia que tomen nota o ficha de registro sobre las actividades que juegan ya que nos permitirán conocer mejor las conductas del Infante.

Habiendo señalado el tiempo, el espacio, las áreas que fortalece el minedu pasamos a dilucidar la secuencia propuesta por Minedu.

Para el Minedu (2010), La planificación es el proceso muy significativo donde ayuda a la toma de decisiones para tener en cuenta en los estudiantes proponiendo a su vez estrategias y métodos que logran el favorecimiento del buen uso del tiempo evitando improvisarla; es un momento determinante ya que permite el dialogo entre la maestra y los estudiantes suele durar un aproximado de diez minutos, es aquí donde se enmarca los acuerdos que deben tener al momento del juego en cada sector, delimitando aquí el espacio que va a jugar y con quienes van a desarrollar dicha actividad.

En el mismo tema Meléndez R. (2011) citado por Caicedo H. (2016) y Rotgers (2017) La planificación es una habilidad considerada entre una de la función ejecutiva que nos va a permitir elegir diversas estrategias que necesitamos para la concretización de un propósito, para ello se toma en cuenta el tiempo requerido, los recursos a utilizar y las acciones que se emprenderán.

La organización se puede definir al disponer y relacionar ciertos elementos para que tengan un buen funcionamiento es por ello que requiere de la interacción mediante los acuerdos que lograrán determinar el objetivo previo teniendo siempre en cuenta que al organizar en cada sector debe de haber cinco o seis integrantes dependiendo el manejo del maestro y el espacio que tengan para cada Rincón.

Sobre el mismo término Meléndez R. (2011) Citado por Caicedo H. (2016) y Rotgers (2017), refiere a La organización y el orden como una habilidad que nos sirve para la organización de información como datos, evidencias, elementos concretos las cuales van a seguir criterios o secuencias preestablecidas como el espacio, el tiempo, la distancia, el tamaño, para que sirve, o cuánto cuesta; considerándola a su vez como una función ejecutiva de gran relevancia.

La ejecución o desarrollo es una secuencia donde los niños se ubican en cada sector a su elección libre y ponen en marcha sus ideas las cuales son producto de la negociación entre ellos en esta secuencia se puede observar ciertas preferencias y afinidades que los niños muestran como también la mirada observadora del maestro no pudiendo intervenir hasta cuando alguien se lo solicite.

Orden es el desarrollo de uno de los valores más importantes que debe estar constantemente gracias a la mirada horizontal del maestro ya que el estudiante al ser avisado con antelación debe mantener un orden al momento de guardar los objetos que ha usado, al anticipar el término del juego y a los estudiantes van concluyendo y ellos servirá progresivamente para que guarden recojan materiales organicen su espacio haciendo uso de los acuerdos de convivencia.

Una vez terminada esta esta secuencia los niños pasan a dialogar en una asamblea y compartir su experiencia vivida.

Socialización este proceso se relaciona en un aspecto social donde el párvulo hace uso de sus pensamientos y sus acciones para poder llegar a otra persona por medio del lenguaje oral o mediante señas la socialización ayuda a la verbalizar mediante el momento de juego a que puedan compartir qué es lo que jugaron que sintieron que pensaron y qué es lo que aprendieron para ello el maestro promueve el diálogo constante entre los niños y entre ellos poner en conocimiento las ideas de cada una respetándolas.

La representación es la última parte de la secuencia donde la maestra brinda diversas acciones al grupo de estudiantes dónde podrá expresarse de forma creativa mediante diversas técnicas para plasmar su experiencia vivida.

Y la metacognición es el momento que permite recordar los aprendizajes. Para Skinner y Watson (1978) esta corriente psicológica está centrada en la conducta que puede observarse en el individuo, en ella no se toma en cuenta las motivaciones, emociones y de más sentimientos que ocurren en el organismo como una caja negra E-R estímulo- respuesta. Skinner dice que la conducta va modificándose a través de refuerzos positivos y negativos que lo vamos controlando con la experiencia.

Respecto a la variable desarrollo de habilidades cognitivas podemos percibir 4 dimensiones cómo son la percepción, la atención, la memoria, y las funciones ejecutivas, para ellos, esta investigación se respalda con las siguientes teorías. Hartman y Steinberg (1993), manifiestan que las habilidades cognitivas se determinan de manera directa a las capacidades e intelecto que son resultantes de la disposición y capacidad que tiene el individuo al poder hacer algo, logrando así facilitar el conocimiento, aquel conocimiento, que se desarrollará de manera directa al adquirir la información; mencionando así que estas capacidades son la tensión la comprensión la captación de ideas la memorización y recuperación.

Caicedo H. (2012), refiere que el cerebro aprende a través de los sentidos comprendiendo ciertos procesos de aprendizaje qué ocurrirá cuándo nuestro cerebro tiene ciertas modificaciones sinápticas gracias a las nuevas sinapsis como resultado de estas experiencias las cuales pueden fortalecer debilitar o reprogramar nuevas neuronas, a su vez también eliminar aquellas que ya no son

usadas; para este autor, el rendimiento académico se va a lograr al optimizar las funciones del cerebro, incluyendo en él, los elementos como percibir, la atención, la memoria y las funciones ejecutivas como también las emociones, la curiosidad, el movimiento, el ejercicio físico, incluyendo al juego y el arte.

Zurita (2019), refiere a Piaget e Inhelder (1955), sobre habilidades cognitivas se dan en el niño en cuatro estadios, mediante ese proceso ocurre primero el sensoriomotor, luego el preoperatorio, seguidamente de operaciones concretas y para finalizar el pensamiento formal, logrando evidenciarse por sus diversas características y sus acciones conductuales, su desenvolvimiento y habilidades que logran identificar estos procesos en la madurez intelectual del párvulo; menciona también que las habilidades cognitivas se dan de manera progresiva y no de una manera esquemática según la edad, se van desarrollando desde edades muy tempranas.

Así mismo Gallardo (2017), Refiere que habilidad cognitiva; es la vinculación de capacidades o aptitudes de la mente, que permitirá el procesamiento de todo aquello que nos rodea formando adecuada respuesta de nuestro entorno; trabajando de forma directa sobre el recojo de información por nuestros sentidos, es decir, dan inicio al procesamiento de información captada del exterior; siendo habilidades o capacidades cognitivas básicas la memoria, percepción, comprensión y lenguaje mencionando también las habilidades cognitivas superiores como siendo el producto de la combinación de las primeras. Como la meta cognición, motivación, emoción, aprendizaje y razonamiento.

Zurita (2019), determina que las destrezas cognitivas son un conjunto de procesos que ocurren en la mente y logran captar por medio de los sentidos conocimientos significativos o información requerida por la mente, la cual se adquiere a través de las experiencias cotidianas, teniendo ideas concordantes con Hartman y Steinberg (1993) y Caicedo H. (2012).

La percepción; según Shunk (2012), significa el asignar diversos estímulos del medio ambiente que logran ser captados por medio de los sentidos del ser humano las cuales son registrados sensorialmente para luego compararla con información almacenada en nuestra memoria a largo plazo siendo un

condicionante para la percepción la sensación pese a que fisiológicamente la sensación es la captación de las impresiones de lo que nos rodea y la percepción es la traducción o la interpretación del medio siendo este un fenómeno subjetivo, que depende del sujeto que percibe; así mismo, este autor refiere Guajala, Pulmarín y Ortiz (2012) concluyendo que la percepción el conocimiento y la acción guardan una relación relevante y en mayor concentración en el ámbito escolar permitiendo que los estudiantes logren desarrollar diferentes áreas cerebrales interconectadas con el fin de darle un significado a la experiencia de aprendizaje que en ese momento se brinda enriquecido en contenidos visuales, auditivos y hápticos.

Concordando a su vez Ortiz (2015), que el individuo va a depender de la capacidad y una apertura mental para adquirir conocimientos necesidades intereses y motivos, sosteniendo que es la percepción es una relación de forma recíproca conocimiento y la acción.

Echevarría (2013) citado por Domínguez (2019), La atención es el proceso dónde se establece las prioridades en el cual existe una secuencia de forma temporal de las respuestas más adecuadas para cada momento, este proceso exige un esfuerzo neuro-cognitivo que se antepone a la percepción, la intención y la acción, implicando tres aspectos cómo es la activación, la selección y el control; esta función cognitiva es una de las más importantes ya que llegan de manera simultánea a nuestra masa gris de manera externa mediante el olor el sonido la imagen como de forma interna en el pensamiento o las emociones siendo útiles y adecuadas para realizar diversas actividades motoras o mentales, para Sholberg & Mateer (1986), señala que existen diversos tipos de atención según el grado de complejidad cómo son la atención focalizada donde el individuo está alerta y responde a las capacidades según su estímulo a su vez, la atención sostenida es acción de conservar la atención durante un período de tiempo de al menos tres minutos, la que solemos llamar concentración y ocurre al momento de leer; la atención selectiva está capacidad sostiene el autor que es mantener la atención a un punto importante sin tomar importancia a los distractores, así mismo menciona sobre la atención alternante donde implica una flexibilidad mental la cual nos

permite dar un cambio a nuestro punto de atención de manera fluida y la atención dividida qué es la habilidad de responder a diversas tareas al mismo tiempo.

Domínguez (2019), Citando a Pérez & Alva (2014) La memoria es la capacidad de poder dar registro conservación y evocación a experiencias anteriores ya que los aprendizajes y la memoria, son acciones cerebrales correlacionadas que están ligadas entre si, y que originan diversos cambios de acuerdo a la adaptación del individuo y el comportamiento de este, la memoria tiene tres etapas la primera qué es la codificación donde difiere el registro de cierta información del medio exterior y logró utilizarlo posteriormente, el almacenamiento qué da lugar al guardado de la información retenida y puede conservarla y por último la recuperación en este punto logra localizarse dicha información previamente codificada y guardada para poder ser evocada. Domínguez (2019), cita a Cañal (2014) con respecto a la memoria; en la teoría del aprendizaje significativo, Ausubel nos nombra el siguiente postulado donde se aprende y memoriza activamente cuando la enseñanza se da de forma activa, y, el estudiante logra relacionarlo de manera sistemática con nuevos contenidos confrontando a sus conocimientos anteriores.

Pérez y Alba (2014), acerca de la memoria comprende qué es la capacidad del registro conservación y evocación de algunas experiencias pasadas para ello menciona que existen dos procesos en el cerebro cómo es el aprendizaje y la memoria las cuales originan cambios adaptativos en el comportamiento de la persona, mientras ello ocurre la memoria consta de tres etapas en la cual la primera refiere al registro de información del medio para poder utilizarla más tarde la segunda refiere al almacenamiento guardado de información y poder conservarla y por último la recuperación la cual nos va a permitir la localización de esta información previamente codificada y almacenada.

Domínguez (2019), mencionando a Yoldi (2015) funciones ejecutivas (FE) son un grupo de actividades que el sujeto usa para alcanzar metas, ello implica resolver problemas de alta complejidad y que sean novedosas para este; para ello necesita de una conducta organizada y una buena toma de decisiones.

Correlacionando el mismo término, Meléndez R. (2011) citado por Caicedo H. (2016) y Rotgers (2017), definen las funciones ejecutivas más relevantes como son la observación, la anticipación, la flexibilidad, el orden y la organización, la planificación, resolución de problemas, comunicación asertiva, tomar decisiones, control inhibitorio, autorregulación, memoria de trabajo, toma de conciencia de sus errores; En ese orden de términos.

Caicedo H. (2017) citado por Domínguez (2019) Determina qué al nacer el Infante no posee habilidades ejecutivas por la que estas habilidades emergen en edades tempranas por la formación de diversos circuitos o interconexiones neuronales que posteriormente logran madurar y hacerse eficientes al paso de los años; estas funciones serán de un mayor Rango al menos relevante cómo son la observación, la anticipación, la flexibilidad, el orden y la organización, la planificación, el resolver problemas, tomar decisiones, la comunicación asertiva, el control inhibitorio la autorregulación la memoria de trabajo y la toma de conciencia de los errores, estas funciones ejecutivas se pueden proponer en tres importantes estrategias Willys J. citado por Caicedo López (2016), cómo son el introducir actividades que logran ser aplicadas en diversas experiencias de aprendizaje a su vez la introducción en actividades que logran promover el desarrollo de estas funciones y por último el planificar diversas acciones que promuevan las habilidades y el pensamiento en el nivel superior.

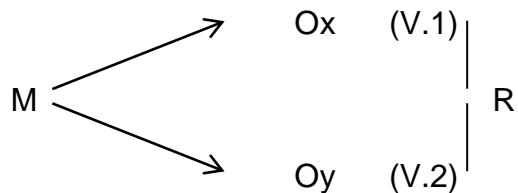
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo: Fue de tipo básico, Estos estudios tiene como propósito evaluar la relación que hay entre dos o más categorías o variables” (Hernández et al. 2014); empleándose a su vez un enfoque cuantitativo explicando que las variables pueden ser traducidas de forma numérica teniendo como consecuencia la consolidación en un análisis estadístico, contrastando así, en las teorías como referencia en este estudio (Hernández et. al. 2014)

Diseño de investigación: No experimental porque no existe una manipulación en las variables, como tal, se observa en su contexto y luego son analizadas (Hernández, et. al, 2016); de corte transversal porque describe estas variables y analiza la interrelación en un momento específico. (Hernández et. al. 2016), con un nivel descriptivo correlacional, ya que su objetivo es indagar la incidencia que tienen las variables en una determinada población. (Hernández et. al. 2016). En ese contexto se observó según la secuencia metodológica sobre el juego libre en los sectores sin involucrarse ni interfiriendo en su desarrollo para describir el dominio de los estudiantes.

Figura 1 *Diseño de la investigación*



Denotación:

M = Muestra de la Investigación

Ox = Variable 1: El juego libre en los sectores

Oy = Variable 2: Habilidades cognitivas

R = Relación entre ambas variables

3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1: El juego libre en los sectores.

Definición conceptual: (Programa curricular de educación inicial, 2016), principio del juego libre considerándolo como una actividad libre y espontánea que no es impuesta y mucho menos dirigida, dicha actividad va a permitir en el Infante diversas acciones cómo tomar una decisión, asumir los roles, establecer reglas, negociar en diferentes situaciones, a su vez esta actividad logra movilizar distintas habilidades ya sean de aspecto cognitivo, motor, sociales hasta comunicativo.

Definición operacional: Esta variable fue operacionalizada por siete dimensiones, 15 indicadores y un total de 24 ítems, con las cuales se midió la variable mediante un instrumento de escala ordinal de tipo Likert, cuyo nivel y rango fue. Inicio (24 – 39); Proceso (40 – 55); Logro (56 – 72).

Variable 2: Desarrollo de habilidades cognitivas.

Definición conceptual: (Hartman y Sternberg, 1993), indican que, las habilidades cognitivas apuntan de forma principal a diferentes capacidades intelectuales que son las resultantes de la disposición o capacidad que demuestran los humanos al realizar algo; son las facilitadoras del conocimiento; aquellas que operan directamente sobre la información y son las siguientes: La percepción, La Atención, La Memoria, Funciones Ejecutivas. Por otra parte, esta variable fue operacionalizada mediante estas cuatro dimensiones, medido por 10 indicadores y además un total de 19 ítems, en escala ordinal tipo Likert, cuyo nivel y rango fue. bajo (19 – 44), medio (45 – 70) y alto (71 – 95).

3.3. Población muestra, muestreo y unidad de análisis.

Población.

La población está conformada por 43 estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Chanchamayo. Refiere Hernández at. al. (2016), que una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. (p 174).

Tabla 1
Población.

Población de la I.E.I n° 30765 “JSA”.	
Sección	N° Estudiantes
05 años	43

Fuente: Nominas de matrícula 2022 I.E.I n° 30765 “JSA”

Muestra:

En este orden de ideas cuando se trata de poblaciones pequeñas refiere Tamayo y Tamayo (2007) se debe tomar en cuenta su totalidad para garantizar la obtención de los datos confiables para el estudio, es decir en la muestra se toma en cuenta todos los miembros de la población, considerándose como el tipo de muestra más representativo (p 180). Teniendo en cuenta esta afirmación, la muestra estuvo conformada por 43 estudiantes del aula de cinco años de una institución educativa inicial de Chanchamayo.

Tabla 2
Muestra

Muestra de la I.E.I n° 30765 “JSA”	
Sección	N° Estudiantes
05 años	43

Fuente: Nominas de matrícula 2022 I.E.I n° 30765 “JSA”

Muestreo.

Fue no probabilística, Hernández et. al. (2016), hace referencia que en la muestra no probabilística, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (p. 176).

Unidad de análisis.

Hernández & Mendoza (2018), manifiestan que es cada elemento que compone el conjunto de la muestra, a ello se le denomina unidad, son sujetos u objetos de estudios del cual se obtendrán los datos o informaciones finales. Para este trabajo de investigación fue un estudiante.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica para medir el juego libre en sectores fue la observación; Domínguez M. (2019) refiere que la observación es la habilidad de concentrar de forma eficiente todos los canales de percepción en el fenómeno del análisis con el fin de obtener información relevante. (p 72).

Para medir las habilidades cognitivas la técnica fue la encuesta; Naresh K. et. al, (2004), refiere que las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Según el mencionado autor, el método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica. (p 115).

Instrumentos

Como instrumento de evaluación se empleó la guía de observación, la cual consta de 24 ítems distribuidos en sus dimensiones, así mismo se le asignó la siguiente escala de valoración: 1=Inicio; 2=Proceso y 3=Logro, este instrumento fue validado por un juicio de expertos.

El instrumento para medir habilidades cognitivas que se usó fue el cuestionario para medir el desarrollo de habilidades cognitivas, estando representada por 4 dimensiones y un total de 19 ítems, asignando la siguiente escala de

valoración: 1. Necesita Mejorar, 2. Regular, 3. Bien, 4. Muy Bien, 5. Excelente; este instrumento es validado por un juicio de expertos, cuyo nivel y rango fue Bajo=1, Medio=2 y alto=3.

3.5. Procedimientos

En primera instancia se solicitó a la escuela de Posgrado de la universidad una carta de presentación la cual se brindó los datos correspondientes de la directora de la institución donde realizaré la recolección de datos; luego de ello la escuela procedió a enviar la carta, siendo entregada a la directora una vez aceptada y realizando mediante escrito la aprobación correspondiente se realizó un consentimiento informado a las maestras del nivel y de las aulas respectivas dando su aceptación y gentil colaboración; una vez aceptada se aplicó la recopilación de datos iniciando por la observación y la aplicación de una guía de observación, paralelamente a ello un cuestionario con la encuesta, instrumento fundamental que nos ayudará a realizar la concreción de nuestros resultados. Una vez obtenidos los resultados se tabularon los mismos creando una base de datos donde se ingresaron las respuestas a una escala ordinal pudiendo convertir al detalle cada respuesta, para ello hicimos uso de la base de datos creada en el programa de office Ms Excel, seguidamente habiendo ingresado dichos datos se concluye este proceso, dando pase a los análisis de datos.

3.6. Método de análisis de datos

Teniendo la información recogida en los instrumentos pertinentes; para poder corroborar la data; se realiza la consolidación del mismo en el programa SPSS, esta data permitió realizar un análisis y teniendo en cuenta que, en la prueba de las variables fueron no paramétricas se usó el estadígrafo de Rho Spearman para establecer la correlación entre las variables.

3.7. Aspectos éticos

En este apartado se consideró los principios de integridad científica para la investigación (CONCITEC, 2019), asimismo el compromiso de seguir a cabalidad los protocolos establecidos por la universidad César Vallejo en materia de ética de la investigación consignados en la R.V.N° 110-2022-VI-UCV. Para concluir guardar el debido respeto por la propiedad intelectual es decir el reconocimiento de la autoría de los autores consultados citando además las fuentes de origen. Asimismo en la recolección de las referencias se citó el uso de las normas APA 7 séptima versión, siguiendo a cabalidad las instrucciones formales para las citas las referencias la cual están estipuladas en el manual APA, con el propósito de corroborar la veracidad sobre el material de índole científico, empleando dicha información para la sustentación de la búsqueda, manteniendo la legitimidad de cada uno de ellos, así también la verificación y calidad de la investigación tanto local, nacional como internacional, conservándose en este, los derechos de autoría y mencionándose cada uno de ellos; considerándose también como un aspecto importante el consentimiento informado de los participantes que estuvieron presentes en el estudio, poniendo en conocimiento el propósito de la investigación solicitando su firma por aceptación de aquellos participantes; para finalizar acerca de la recolección de datos se mantuvo el debido respeto de los resultados acatando la valoración positiva de estos tal cómo se manifiesta y se desestimó la fabricación mal intencionada y o alteración de los mimos.

IV. RESULTADOS

Estadística descriptiva.

En base a los objetivos del estudio, se presentan los siguientes resultados

Tabla 3

Frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a la variable 1. Juego libre en sectores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inicio	19	44,0	44,0	53,0
	Proceso	20	47,0	47,0	100,0
	Logro	4	9,0	9,0	9,0
	Total	43	100,0	100,0	

Se observa en relación a los niveles del juego libre en sectores del 100% de observaciones, el 44% se encontró en inicio, el 47% en proceso y el 9% logro, notar que poco menos de la mitad está en proceso. Lo que significa que los estudiantes, necesitan reforzamiento en este sector.

Figura 2

Frecuencias de los niveles con respecto a la variable. Juego libre en sectores

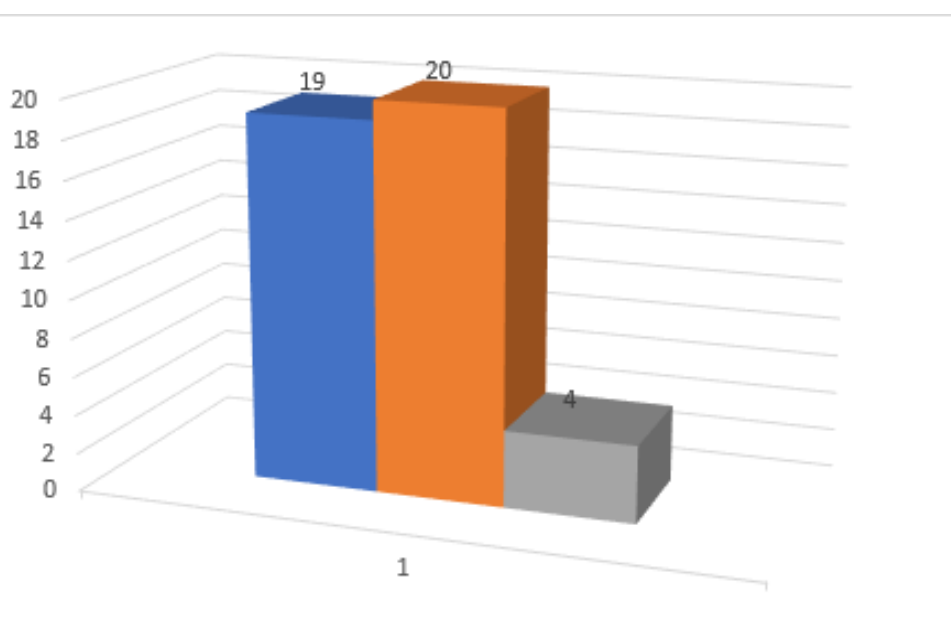


Tabla 4

Frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a la variable 2. Desarrollo de habilidades cognitivas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	16	38,0	38,0	100,0
	Medio	21	48,0	48,0	62,0
	Alto	6	14,0	14,0	14,0
	Total	43	100,0	100,0	

Respecto al nivel de desarrollo de habilidades cognitivas del 100% de encuestados, el 14% fue bajo, 48% medio y el 38% alto, notamos que, poco menos de la cuarta parte está en nivel medio. Lo que significa que a los estudiantes se debe reformas más sus habilidades cognitivas.

Figura 3

Frecuencias de los niveles con respecto a la variable 2. Desarrollo de habilidades cognitivas.

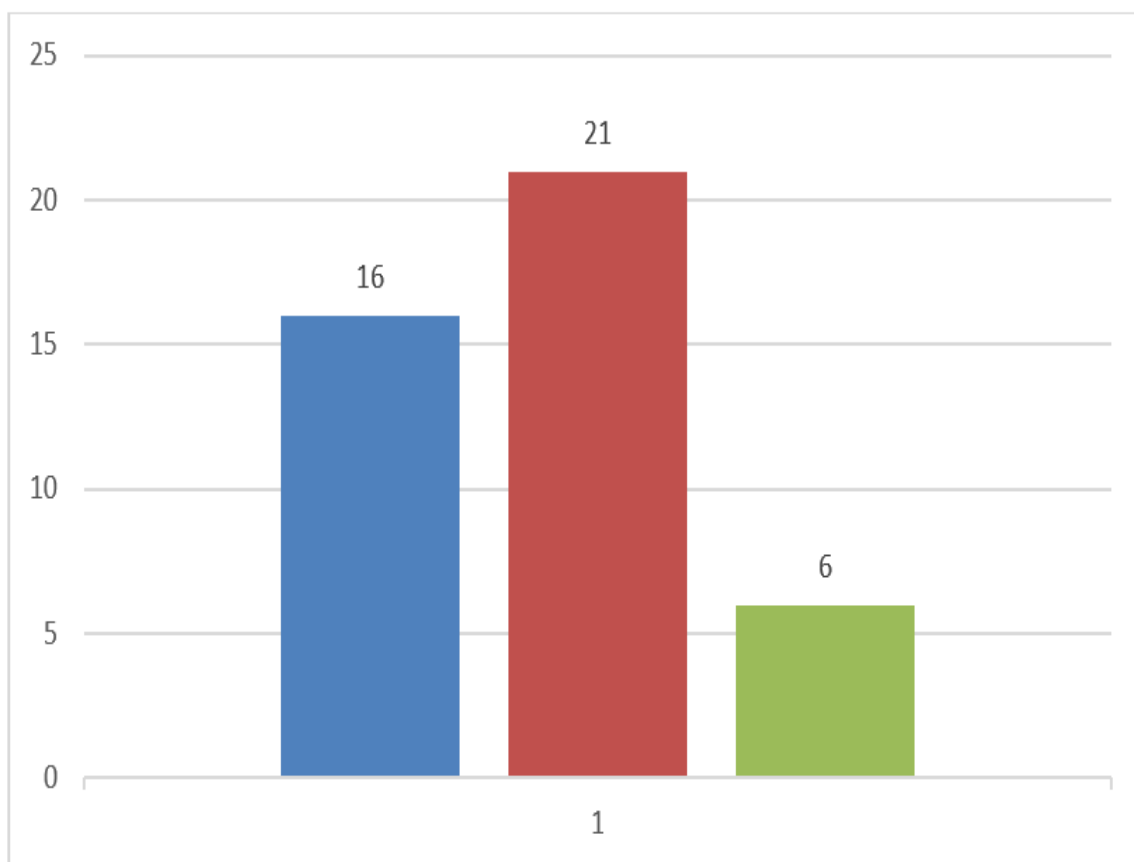


Tabla 5

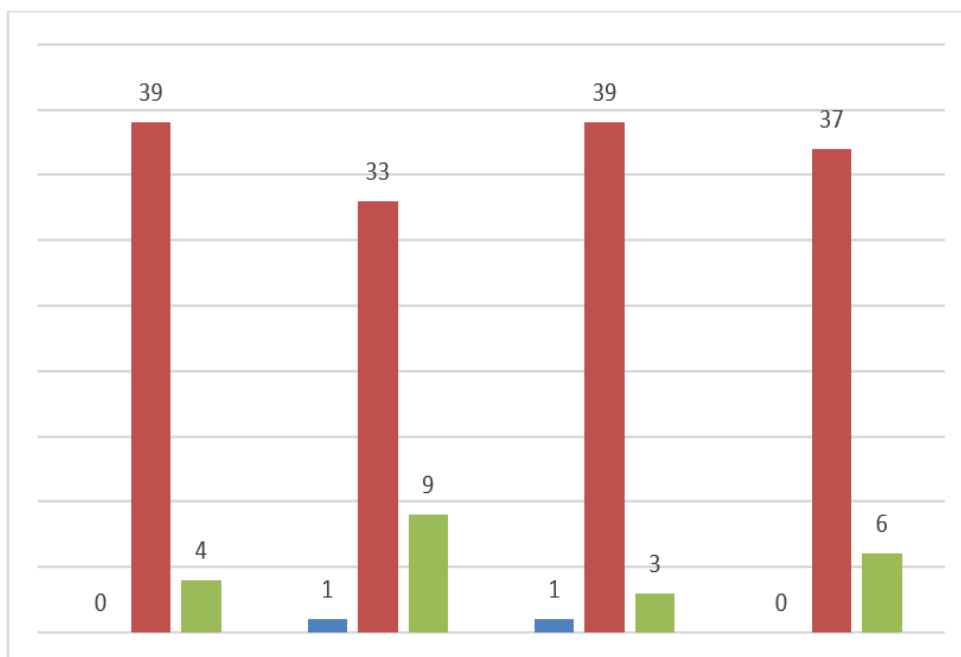
Frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a las dimensiones. Desarrollo de habilidades cognitivas.

Niveles	La percepción		La atención		La memoria		Funciones ejecutivas	
	Fo	%	Fo	%	Fo	%	Fo	%
Bajo	0	0%	1	4%	1	3%	0	0%
Mélio	39	91%	33	76%	39	89%	37	87%
Alto	4	9%	9	20%	3	8%	6	13%
Total	43	100%	43	100%	43	100%	43	100%

Respecto a la dimensión percepción se tiene que, del 100% de encuestados, el 9% fue de nivel alto, el 91% fue medio. Respecto a la dimensión atención el 4% fue de nivel bajo, el 20% fue alto y el 76% fue medio. Respecto a la dimensión memoria el 3% fue de nivel bajo, el 8% fue alto y el 89% fue de nivel medio. Finalmente, la dimensión funciones ejecutivas se tiene que, del 100% de encuestados, el 13% fue de nivel alto, el 87% fue de nivel medio.

Figura 4

Frecuencias de los niveles con respecto a las dimensiones. Desarrollo de habilidades cognitivas.



Análisis inferencial.

Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad de los instrumentos.

Juego libre en sectores y Desarrollo de habilidades cognitivas.

	Shaphiro & Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre en sectores	,251	43	,000
Desarrollo de habilidades cognitivas	,366	43	,000

Los resultados de la prueba de normalidad con el estadígrafo estadístico Shaphiro & Wilk, según el cual los puntajes de la variable no se ajustan a una distribución normal por lo tanto se utilizó el estadígrafo inferencial Rho de Spearman para la prueba de hipótesis.

Hipótesis general

H₀: No existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E.

H₁: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E.

Tabla 7

Prueba de la hipótesis general

		Juego libre en los sectores	Desarrollo de habilidades cognitivas	
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores.	Coeficiente de correlación	1,000	,489**
		Sig. (bilateral)	-	,001
		N	43	43
	Desarrollo de habilidades cognitivas.	Coeficiente de correlación	,489**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	-
		N	43	43

El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas, obtuvieron un valor de prueba $p = 0,001$ determinado con Rho de Spearman = 0,489 el cual

es medianamente significativo por tanto se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa como verdadera.

Hipótesis específicas.

H₀: No existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y los niveles de percepción, atención, memoria y las funciones ejecutivas del desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E.

H₁: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y los niveles de percepción, atención, memoria y las funciones ejecutivas del desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E.

Tabla 8

Prueba de las hipótesis específicas.

Prueba	Dimensiones del desarrollo de habilidades cognitivas		Juego libre en los sectores
Rho de Spearman	Percepción.	Coeficiente de correlación	0.471
		Sig. (bilateral)	0.01
		N	43
	Atención.	Coeficiente de correlación	,465**
		Sig. (bilateral)	0.003
		N	43
	Memoria.	Coeficiente de correlación	,455**
		Sig. (bilateral)	0.002
		N	43
	Funciones ejecutivas.	Coeficiente de correlación	,472**
		Sig. (bilateral)	0.001
		N	43

En la tabla resumen se presenta el grado de relación entre el juego libre en los sectores y el nivel de percepción del desarrollo de habilidades cognitivas, encontrándose una correlación ($r=0.471$) moderadamente significativa. Por lo que se rechazó la hipótesis nula. Concluyendo que, cuando el nivel de percepción fue moderado, el juego libre en los sectores fue percibida como moderada respectivamente.

También, se evidencia relación entre el juego libre en los sectores y el nivel de Atención, encontrándose una correlación ($r = 0.465$), moderadamente significativa

($p=0.003<0,05$). Por lo que se rechazó la hipótesis nula. Concluyendo que, cuando el nivel de Atención fue moderado el juego libre en los sectores fue moderada respectivamente.

En cuanto al juego libre en los sectores y el nivel de Memoria encontramos una correlación ($r = 0.455$) moderadamente significativa ($p=0.002<0,05$). Por lo que se rechazó la hipótesis nula. Concluyendo que, cuando el nivel de Memoria fue moderado el juego libre en los sectores fue moderada respectivamente.

Finalmente. Entre el juego libre en los sectores y el nivel de Funciones ejecutivas encontramos una correlación ($r = 0.472$) medianamente significativa ($p=0.001<0,05$). Por lo que se rechazó la hipótesis nula. Concluyendo que cuando el nivel de funciones ejecutivas fue moderado, el juego libre en los sectores fue moderada respectivamente.

V. DISCUSIÓN

En cuanto a los resultados obtenidos en el estudio, y demostrado la descripción sobre la realidad problemática que presenta una I.E.I Pública de Chanchamayo; y del mismo modo, gran parte de los estudiantes del nivel inicial; respecto al juego libre en sectores evidencian que un (44 %) se encuentran ubicados en nivel de proceso. Siendo esta información obtenida por medio de la guía de observación. Por otra parte, cabe mencionar que los niños han tenido que enfrentar diferentes obstáculos en época de pandemia. También, se ha encontrado debilidades con respecto al desarrollo de habilidades cognitivas.

Asimismo, se halló en las correlaciones que son positivas y medias, reflejando al desarrollo de percepción de los encuestados, ya que la adaptación y elaboración de los instrumentos sobre las variables estudiadas, podrían complementarse con un test de indicadores más precisos, cuya finalidad es que los datos den una información más profunda y del dominio de los estudiantes. Teniendo en cuenta que los estudios longitudinales y aplicados son los más apropiados para dar respuesta a este tipo de situaciones problemáticas de la investigación. Se considera pertinente este tipo de estudio, ya que se observa al grupo de niños por un periodo de tiempo más largo y permite examinar repetidamente a los mismos sujetos para identificar cambios que se pueda presentar.

En este contexto, el objetivo general fue determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños 5 años de dicha I.E. También, teniendo en cuenta los resultados de la contratación de la hipótesis general nos llevan a plantear que existe relación media entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas. Estos hallazgos coinciden con la tesis de Pérez (2020), en su investigación sobre el juego simbólico y su influencia en el desarrollo cognitivo en infantes. Concluyendo que, no cuentan con mecanismos sobre el desarrollo del lenguaje los infantes del nivel inicial por lo que se le dificulta hablar sin embargo existen diversos mecanismos innatos que el niño requiere para el desarrollo del mismo concluyendo al juego como una herramienta principal para que los niños logren

iniciar el desarrollo del lenguaje por medio de la interacción con el medio que lo rodea.

También Soriano (2020), en su indagación sobre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños de 4 años. Encontró que, entre las variables de estudio obtuvo una correlación positiva ambivariables y un 53,3% de los estudiantes poseen un alto nivel de psicomotricidad y un 60% conservando un nivel regular en el desarrollo cognitivo concluyendo que si existe relación entre las variables de estudio corroborando la hipótesis.

Estas evidencias fueron explicadas desde la teoría por Groos, K. (1902), donde logra proponer a la actividad lúdica como un ejercicio anticipado para el desarrollo de capacidades que le servirán en su vida futura así también reforzaremos esta teoría con la de Jean Piaget psicólogo, biólogo donde propone la teoría de la interpretación del juego en el cual da a conocer que el juego es una vía para mejorar las estructuras mentales del infante.

. Sobre la primera hipótesis específica, sobre la relación positiva que existe entre el juego libre en sectores y el nivel de percepción en niños de cinco años de la I.E en estudio, encontrándose una correlación moderada, permitiéndonos aseverar el logro del primer objetivo específico. Estos resultados se relacionan con el de Castellanos (2019), que en su investigación tuvo como objetivo implementar diversas estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades a través de los juegos didácticos. Concluyendo, el poder caracterizar al nivel en el que se encuentran los infantes en cuanto a las habilidades cognitivas a nivel de atención y pensamiento lógico utilizando la observación directa a su vez el involucrar a los familiares en este proceso formativo como también preparar diversos juegos didácticos y lúdicos finalizando que debemos reconocer la lúdica como herramienta pedagógica ya que promueve estrategia es innovadora.

Así mismo, coincidimos con el estudio de Oliveira F. (2019), en su artículo, cuyo propósito fue dar a conocer las diferencias entre las estructuras del nivel psicológico en el aspecto funcional del estudiante que tienen o no tienen dificultades de aprendizaje, concluyendo que, dichas conexiones entre e ambas variables conducen a una mayor dispersión entre ambos niveles de actividad psíquica.

Este hallazgo también es coincidente con el de Klein, Roth y Turk (2018), llegando a la conclusión que la tecnología a pesar del transcurso del tiempo no se le da un buen uso trayendo consecuencias y efectos negativos cómo es la vida sedentaria en los niños, ya que no realizan la práctica de actividades deportivas ocupando su tiempo de ocio para los juegos en red y juegos móviles trayendo como consecuencias diversos trastornos y déficit en la concentración por lo que hace énfasis el dar mayor importancia e incentivo a las experiencias positivas en un ambiente natural a los niños.

Esos resultados fueron prospectivamente planteados por Piaget (1945), en su teoría de la interpretación del juego y los cambios de las estructuras del pensamiento, describe que estas se dan como resultados de una acción directa de los cambios que sufren dichos esquemas intelectuales, son de cierto modo el juego como un reflejo de estas estructuras, estando compuestas por las diversas formas en que se acoge al juego durante el proceso de desarrollo de la infancia.

Sobre la segunda hipótesis específica. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de atención en niños de cinco años se halló una correlación moderada. Este resultado evidencia el logro del segundo objetivo específico. Estos resultados se relacionan con los de Torkamani (2018), en su investigación dio a conocer la tasa del desarrollo cognitivo luego que los infantes pasan en la guardería; concluyendo qué; debe realizarse controles de forma periódica que permitan en el momento adecuado buscar la mejora de los niños que tienen o han sufrido el maltrato infantil, mostrando un déficit en el aspecto cognitivo a medida que va pasando el tiempo y esto afecta a su desarrollo cognitivo, es por ello que al ser llevados a casas hogares ellos logran optimizar su estado mental pero la parte cognitiva no tiene una mejora relevante. Corroborando también, con el estudio de Ruiz, M. (2017), dando a conocer en su investigación que la actividad lúdica es un instrumento significativa para el desarrollo íntegro del párvulo a su vez detalla como objetivo principal: indagar sobre la actividad recreativa y las mejoras que puedan aportar a los párvulos en la primera infancia, utilizando el instrumento para recoger información la observación y la entrevista por parte del maestro, asimismo entre las conclusiones que la docente hace, considera que, la actividad lúdica es la

táctica de aprendizaje de aporte significativo para los infantes, afirmando que todo lo que se ha propuesto a través de la actividad lúdica les resulta más factible de aprender ya que tiene un carácter motivador. Así también afirma que los estudiantes mediante el juego se les conduce a una mejor socialización con los compañeros, y ser autónomos.

En este orden de ideas, Hurtado (2022), quien explico desde un enfoque teórico respecto a la actividad lúdica como un elemento o factor vital y básico la cual permite la mejora en la obtención de diversas destrezas y conocimiento de forma concreta dando como resultados que el juego es el núcleo de la función juego de roles que representan los estudiantes al momento de interactuar y socializar con sus padres en la vida cotidiana.

Sobre la tercera hipótesis específica, existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de cinco años se halló una correlación moderada. Estos resultados se relacionan con los de Más y Castellá (2016) cuyo propósito fue establecer si la motricidad mejora las habilidades cognitivas siendo su objetivo fundamental entender si el apoyo del proyecto de psicomotricidad permitió en la infancia la mejora en su aspecto cognitivo, siendo sometidos a este evaluación cierta cantidad estudiantes de una etapa determinada concluyendo en el pretest y postest a través de ANOVA unidireccional evidencia en que los tres componentes fueron significativos. También estos resultados encuentran respaldo teórico en la Guía para educadores del MINEDU (2010), Define al juego como una propia acción que es abierta y se va presentando en el Infante desde edades muy pequeñas logrando hacerlo parte de su mundo esta acción propicia en el estudiante el gusto por aprender por intermedio del juego, estas actividades no inciden en un control estricto y a que en los sectores o áreas de juego no tiene un fin entró mes instrumental.

Finalmente, respecto a, la cuarta hipótesis específica, existe relación positiva entre los niveles del juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas hallando una correlación moderada en la I.E estudiada. En relación a estas, llamó la atención los bajos niveles alcanzados por los estudiantes. Estos resultados se relacionan con los de Hurtado S. (2022), teniendo como propósito

su investigación el determinar la medida que del juego libre en relación a las habilidades sociales teniendo como muestra 25 estudiantes de un aula de nivel inicial aplicando el instrumento en un solo momento aplicando una prueba no paramétrica de Rho Spearman realizándose a su vez el respectivo contraste en la hipótesis general evidenciándose que el valor de $r = ,757$ con un nivel de significancia de $,001$ evidenciando una correlación positiva perfecta de $p < 0.01$, dando aceptación a la hipótesis alterna confirmando que si existe una relación significativa del juego libre con las habilidades sociales.

A su vez corroboramos con el estudio de Mego H.(2021), en su artículo sobre habilidades cognitivas y desarrollo de competencias orales y comprensivas cuyo objetivo fue establecer que dichas destrezas cognitivas juegan un rol primordial en el progreso de la competencia verbal y comprensiva en el estudiante mencionando que estas dos habilidades básicas se logran compenetrar mutuamente en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, concluyendo a su vez que las habilidades cognitivas cumple un rol importante en la competencia oral y comprensiva, cómo también el estudiante logra planificar su discurso, ejecutarlo y evaluarlo en sus procesos de aprendizaje, proyectan sus prácticas y dan a conocer cómo pueden relacionar inferir o deducir, a su vez generalizar un conjunto de actividades mencionando también que el docente tiene un papel importante ya que es el mediador en el desarrollo de estas habilidades, ayudando así a tener la capacidad para realizar diversas actividades cómo comprender textos, solucionar problemas, tomar decisiones, tener un pensamiento crítico y reflexivo.

Finalmente, se hace mención que los resultados demuestran un margen de diferencia con respecto a las dimensiones estudiadas.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Luego de haber llevado a cabo la prueba de hipótesis general a través del test de Rho Spearman para un nivel de confianza del 95% se obtuvo un valor de prueba $p = 0,001$ y una correlación $r = 0,489$; concluyendo que, existe una correlación medianamente significativo entre el juego libre en los sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 5 años de una I.E.I., Chanchamayo, 2022.

Segundo: Después de haber realizado la prueba de la primera hipótesis específica sobre el juego libre en sectores y desarrollo de la percepción se muestra que hay una correlación ($r=0.471$) moderadamente significativa ($p = 0.001 < 0,05$). Se concluye que el nivel de percepción fue moderado, el juego libre en sectores fue percibida como moderada respectivamente.

Tercero: Luego de realizar la prueba de la segunda hipótesis específica se evidencia relación entre ambas variables una correlación ($r = 0.465$), moderadamente significativa ($p = 0.003 < 0,05$). Concluyendo que, hay relación respectivamente moderada entre el nivel de atención y el juego libre en sectores.

Cuarto: Luego de haber llevado a cabo la tercera prueba de hipótesis sobre el juego libre en sectores y el nivel del desarrollo de memoria existe una correlación de ($r = 0.455$) siendo moderadamente significativa ($p = 0.002 < 0,05$); concluyendo que, se haya un nivel respectivamente moderado entre ambas variables.

Quinto: Al llevarse a cabo la prueba de hipótesis específica entre el juego libre en sectores y el desarrollo de las funciones ejecutivas se halla que existe correlación ($r = 0.472$) medianamente significativa ($p = 0.001 < 0,05$). Concluyendo que cuando el nivel de funciones ejecutivas fue moderado, el juego libre en sectores fue moderada respectivamente.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Al Ministerios de Educación; mostrar preocupación en la implementación adecuada de los sectores para los estudiantes del segundo ciclo de acuerdo a su edad, porque gracias a estos sectores los estudiantes lograr aprendizajes significativos desarrollando así diversas habilidades cognitivas ya que hacen uso de sus sentidos.

Segundo: A las autoridades pertinentes autorizadas de la Ugel Chanchamayo realizar un monitoreo adecuado con respecto a la hora del juego libre en sectores con la intención de, dar orientaciones necesarias, y guiar los proceso metodológicos, haciéndolo cumplir de manera correlacionada así mismo promover capacitaciones como un interaprendizaje entre docentes.

Tercero: A la directora de la institución educativa integrada; habiendo observado de la existente correlación entre las variables de esta investigación, se sugiere contar con espacios adecuados ya que la condición de estos son reducidos, limitando así, la cantidad de sectores que se puede construir en el aula para el bienestar del estudiante.

Cuarto: Sugerir a las docentes contar con material que sean de utilidad e interés del niños de modo que genere creatividad e imaginación, rotular los sectores y organizarlos en cajas temáticas, así logrará que el estudiante pueda registrar guardar y localizar información aprendida, brindar juegos que dan aportes a la construcción o solución de problemas, ofrecer soporte emocional, como mediador y compañía ya que ayudará a que el estudiante pueda modificar sus acciones rectificando su error por sí mismo,

Quinto: Incluir a los pp.ff. en la implementación de sectores con materiales estructurados y no estructurados para desarrollar libremente la actividad lúdica en los sectores, ello ayudará a incrementar el sus habilidades cognitivas en los alumnos.

REFERENCIAS

- Amengual J. (2019) Dimensiones del juego *Artículo interactivo Kadoora* Félix Aramburu, 5 C.P.33007 Oviedo Asturias <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
- Campos M., Del CastilloD., & Gámez Campos, D. (2019). *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.* <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5540>
- Delors, J. (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Dominguez M. (2019) Neuroeducacion: Elementos para potenciar el aprendizaje en las aulas del siglo XXI. *educacion y ciencias*, 8(52) , 66 – 76 Universidad de Cuautlitan, Mexico julio-diciembre 2019.
- Fernandez, L. (2018) Sigmund Freud departamento de Filosofía. Universidad del Valle, Cali, Colombia *artículo de investigación*,. no.46 Cali Jan./June 2018 http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46882018000100011
- Figuroa Y., Figuroa M.. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7946074>
- Fundación Promigas (2021) Universidad del Norte El desarrollo infantil y las dimensiones socio afectiva y cognitiva principios del desarrollo infantil y caracteriza dos dimensiones claves en la educación preescolar. Libro : *Gestión de la Educación Preescolar* <https://studylib.es/doc/5500630/--el-desarrollo-infantil-y-las-dimensiones-socio-afectiva...>

Gallardo, C.(2020) Habilidades cognitivas *Artículo informativo Psicología-*

Online <https://www.psicologia-online.com/quienes-somos>

Gallardo, J.(2018) *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.* Universidad Pablo de Olavide (España). Aporte a Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018 (41-51). ISSN: 1989-3558

<file:///C:/Users/USER/Documents/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf>

Guillén O, (2018). *El Aprendizaje Cognitivo y las Estructuras Psicogenéticas de Jean Piaget; Fundamentación Psicogenética del Conocimiento en el Niño.* <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28855>

Gutiérrez M.(2021) ¿Qué son habilidades cognitivas y como de desarrollan? *Artículo interactiva* Towi <https://towi.com.mx/habilidades-cognitivas-desarrollan/>

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-JuegoInfantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Herrera F. (2008) HABILIDADES COGNITIVA o Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación Universidad de Granada; <https://cursos.aiu.edu/Desarrollo%20de%20Habilidades%20del%20Pensamiento/PDF/Tema%203.pdf>

Hurtado Sandoval, S. M. (2022). Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la IE 7066-Chorrillos. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81982/Hurtado_SSM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Ibañez P. (2015) Un estudio sobre el método estitsológico multisensorial de atención temprana. *Revista española de Orientacion*

<https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230772007.pdf>

Klein, D., Türk, S., & Roth, R. (2018). Outdoor Psychomotor Activities: Bringing Children to Nature. *Advances in Physical Education*, 8, 246-252.

<https://doi.org/10.4236/ape.2018.82022>

Lalama, A., & Calle, M. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *Guayaquil. Sathiri. Vol N° 14(2), 210-217. ISSN: 1390-6925*

<https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/899>

Mas, M. & Castellá, J. (2016). Can Psychomotricity improve cognitive abilities in infants. *Revista de Psicología. Barcelona. Ciencias de l'Educació i de l'Esport. Vol N° 34(1), 65-70. ISSN: 1138-3194*

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51452>

Najera Ruiz, A. G. (2020). *El juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo cognitivo de preescolares de la escuela de educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.*

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17964>

Mendoza, L.(2018) *El Juego Simbólico Como Medio para el Desarrollo Emocional de Niños y Niñas de Educación Inicial* (trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación) recuperado del repositorio de:https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18788/Mendoza_Huaylinos_Juego_simb%c3%b3lico_como%20medio1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minedu (2010), DREG Apurimac “Guia El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores”

[http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf)

Miraval González, M. A. (2018). El juego libre en los sectores, un momento pedagógico para desarrollar habilidades sociales.

<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3121/2ED.DI%20023%20M63.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Oliveira F. (2019). Aptitud cognitiva y compromiso motivacional en el éxito educativo de estudiantes con y sin dificultades de aprendizaje. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 11-27. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.292>

Ochoa Cacya, L. L. (2019). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa-2019*. Citado de http://www.waece.org/web_nuevo_concepto/textos/5.pdf
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9987>

Padilla E. (2012) Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño Repertorio Americano (n° 22 – enero – diciembre 2012) Escuela de Estudios Generales Universidad de Costa Rica: <file:///C:/Users/USER/Documents/Downloads/5872-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13193-1-10-20140425.pdf>

Pardos A., Gonzales M. (2018) Neurodidáctica en el aula: transformando la educación *Revista Iberoamericana de Educación* Vol. 78. Núm. 1
Septiembre-Diciembre / Madrid, CAEU - OEI, 2018 220 páginas
http://www.rieoei.org/formulario_suscripcion.php

Pérez K. (2020). El juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Mariano Suárez Veintimilla del año lectivo 2019-2020. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10688>

Principe Velito, R. (2019). Área Psicomotriz Y El Juego Cooperativo En Los Niños Y Niñas Del II Ciclo De La I. E. N° 332 Domingo Sabio De San Ramón 2018. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34799>

Programa curricular del nivel inicial Aprobado mediante Resolución Ministerial N.º 281-2016- ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED © Ministerio de Educación, 2017. www.minedu.gob.pe

Reymundo Meneses, L. E. (2019). Actitud docente y enseñanza inclusiva de los estudiantes del nivel primario institución educativa Abraham Zea Carreón Lima Cercado-2019. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39162>

Robles, M. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la Red 19 - Ugel 02*. Los Olivos - Lima : Recuperado repositorio UCV - Chiclayo . <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38678>

Rosas, J., Rivera, G. (2017) *El juego dramático y la socialización de los niños y niñas del Jardín Elvira García y García Chaupimarca-Pasco, 2017*. (Tesis para obtener el grado académico de maestro en educación con mención en docencia y gestión educativa), recuperado del repositorio. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26821/rosas_mj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Roz, C., & Pascual, I. (2019). Application of an Observation System in the practice of Psychomotor circuits in Early Education. España. Revista de cercetare si Interventie Sociala. Vol Nº 66, 315-327. ISSN:1584 5397. DOI: <https://doi.org/10.33788/rcis.66.18>

Ruiz, M. (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (tesis para adquirir el grado de maestra) recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?seque>

Salamanca, L. J. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego.* Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/484>.

- Sandoval, C. (2017). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la institución educativa inicial N° 053 "Santa Rosita"*. Santa Anita - Lima: Recuperado UCV-Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/21640>
- Sánchez, J., Castillo, S., Hernández, B. (2020) El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*, vol. 44, núm. 2, 2020 Universidad de Costa Rica, Costa Rica Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Santa Cruz Calderón, E. L. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019. [file:///C:/Users/USER/Downloads/Santa%20Cruz_CEL%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Santa%20Cruz_CEL%20(1).pdf)
- Soriano, E. (2020). La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años de un CEI de Guayaquil–2020. (tesis de Maestría) , UCV - PIURA https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51452/Soriano_AEN%20-%20SD.pdf?sequence=1
- Tripero, A .(2017) Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista artículo de revista online-Innova UCM <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.YRCMGRRKjIU>
- Ugaz Alva, A. R., & Vargas Gómez, S. M. (2019). *El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35801>
- UNICEF (2018), Aprendizaje a través del juego, The lego foundation © Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) Octubre de 2018, División de Programas 3 United Nations Plaza New York, NY 10017 www.unicef.org/publications tomado de : <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vera, R., Carmenate, Y.,y Toledo, M. (2019) *Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física* artículo original Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”. Cuba Conrado vol.15 no.69 Cienfuegos oct.-dic. 2019 Epub 02- Sep-2019 *versión impresa* ISSN 2519-7320*versión On-line* ISSN 1990-8644

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400192

ANEXOS

Anexo 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN


Tabla 9 Operacionalización de la variable 1. Juego libre en sectores

Dimensión	Indicadores	Item	Escala	Nivel/Rangos
Primer momento:	✓ Elección de los sectores.	1,2,3,4,5	C: Inicio=1	
Planificación	✓ El tiempo y el espacio. ✓ Normas de convivencia		B: Proceso=2	Inicio
Organización	✓ Demuestra autonomía e independencia ✓ Muestra seguridad al expresarse.	6,7,8,9	A: Logro=3	(24 – 39) Proceso (40 – 55)
Segundo momento:	✓ Realizan negociaciones respecto al juego.			Logro
Ejecución o desarrollo	✓ Asumen roles	10,11,12,13		(56 – 72)
Tercer momento:	✓ Anuncio anticipado de su cierre.			
Orden	✓ Selecciona y organiza los materiales. ✓ Guardar juguetes y concluir experiencias.	14,15,16,17		
Socialización	✓ Realizar asamblea grupal. ✓ Socializa sus procesos y proyectos	18,19,20		
Representación	✓ Aplica procesos creativos	21, 22		
Metacognición	✓ Comparte sus proyectos. ✓ Autorregulamos nuestro propio aprendizaje.	23,24		

Tabla 10 Operacionalización de la Variable 2: Desarrollo de habilidades cognitivas

Dimensión	Indicadores	Item	Escala	Nivel/Rangos
La percepción	-Muestra a través de la observación diversos atributos de un objeto -Capacidad de captación de detalles y de concentración -Hace uso de sus sentidos en diversas actividades lúdicas y lo representa.	1,2,3,4	1=Necesita Mejorar 2=Regular 3=Bien 4=Muy Bien 5=Excelente	Bajo (19 – 44) Médio (45 – 70) Alto (71 – 95)
La Atención	Factores de la atención: extrínseca e intrínseca	5,6,7		
La Memoria	Registrar, almacenar y evocar información previamente aprendida	8,9,10		
Funciones Ejecutivas	Resolución de conflictos Toma de decisiones Comunicación Asertiva Autorregulación Toma de conciencia de sus errores	11,12,13,14,15, 16,17,18,19		

Anexo 02: VALIDACION y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora: Silvia Paola Blas Ladrón de Guevara
Magíster en psicología educativa.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación infantil y neuroeducación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2022 - I, aula 01, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la que sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.


El título de mi proyecto de investigación es: **"El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una I.E.I., Chanchamayo, 2022."** Y, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Anexos

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


.....
MILAGROS AYMEE MUNÁRRIZ BAUMANN
DNI n°: 43863622

Milagros Aymee Munárriz Baumann - ESCUELA DE POSGRADO - Programa de postgrado Educación y neuro educación infantil

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
<p>BLAS LADRON DE GUEVARA, SILVIA PAOLA DNI 41940583</p>	<p>BACHILLER EN PEDAGOGIA Y HUMANIDADES ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES E HISTORIA Fecha de diploma: 02/10/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (****) Fecha egreso: Sin información (****)</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ <i>PERU</i></p>
<p>BLAS LADRON DE GUEVARA, SILVIA PAOLA DNI 41940583</p>	<p>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 31/03/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (****) Fecha egreso: Sin información (****)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>BLAS LADRON DE GUEVARA, SILVIA PAOLA DNI 41940583</p>	<p>LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y HUMANIDADES CIENCIAS SOCIALES E HISTORIA Fecha de diploma: 26/01/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p>	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ <i>PERU</i></p>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Elige por sí mismo su sector de juego	/		/		/		
2	En la asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores	/		/		/		
3	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia	/		/		/		
4	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	/		/		/		
5	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con que juguetes y con quien jugar	/		/		/		
	DIMENSION 2: Organización	SI	No	SI	No	SI	No	
6	Reconoce el sector donde jugará libremente	/		/		/		
7	Se integra a un grupo con facilidad	/		/		/		
8	Selecciona los materiales que usará en su juego	/		/		/		
9	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	/		/		/		
	DIMENSION 3: Ejecución o desarrollo	SI	No	SI	No	SI	No	
10	Comparte los materiales con sus compañeros	/		/		/		
11	Asume roles y tareas creativas en el sector	/		/		/		
12	Participa del juego simbólico individual y grupalmente	/		/		/		
13	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego	/		/		/		
	DIMENSION 4: Orden	SI	No	SI	No	SI	No	
14	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples	/		/		/		
15	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	/		/		/		
16	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores	/		/		/		
17	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la construcción de sus saberes.	/		/		/		
	DIMENSION 5: Socialización	SI	No	SI	No	SI	No	
18	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	/		/		/		
19	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañan.	/		/		/		
20	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que jugó.	/		/		/		
	DIMENSION 6: Representación							
21	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas	/		/		/		
22	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad.	/		/		/		
	DIMENSION 7: Metacognición	SI	No	SI	No	SI	No	
23	Da cuenta de lo que aprendió	/		/		/		
24	Busca alternativas para resolver un problema	/		/		/		
25	Menciona en que otro momento le puede servir lo aprendido	/		/		/		

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSION 1: La percepción Reconoce los materiales a través de sus sentidos visuales, auditivos y hápticos	✓		✓		✓		
2	Desarrollo de los sentidos mediante la percepción	✓		✓		✓		
3	Capta por medio de sus sentidos estímulos externos	✓		✓		✓		
4	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos	✓		✓		✓		
	DIMENSION 2: La atención	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Responde a un estímulo Desarrolla una atención sostenida en el juego.	✓		✓		✓		
6	Discrimina característica observables (Desarrolla una atención focalizada en el juego.	✓		✓		✓		
7	Mantiene la atención en el desarrollo lúdico que ejecuta. (atención selectiva)	✓		✓		✓		
	DIMENSION 3: La memoria	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Registra información del medio para utilizarla después	✓		✓		✓		
9	guarda y conserva la información aprendida	✓		✓		✓		
10	Localiza información previamente aprendida.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4: Funciones Ejecutivas	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Analiza situaciones y busca alternativas de solución	✓		✓		✓		
12	Selecciona entre varias opciones o soluciones la que mejor se adapte a su a las circunstancias.	✓		✓		✓		
13	Interactúa con otras personas con respeto y honestidad sin ser agresivo o pasivo.	✓		✓		✓		
14	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.	✓		✓		✓		
15	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro.	✓		✓		✓		
16	Experimenta sus emociones de manera adaptativa	✓		✓		✓		
17	Muestra capacidad para poder controlar sus acciones.	✓		✓		✓		
18	Supervisa sus acciones y da cuenta de sus errores.	✓		✓		✓		
19	Rectifica y o modifica sus acciones	✓		✓		✓		

Fuente: Elaboración propia

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

✓ Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador: *Blas Jacobín de Euzara, Silvia Paola* **DNI:** *4194 0583*
Especialidad del validador: *Psicología Educativa* **ORCID:** _____

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto validador
Especialidad: *Psicología Educativa*
A 16 56 340

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora: Vélica Luz Quispe Pérez
Mag. Ec Administración de la Educación

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación infantil y neuroeducación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2022 - I, aula 01, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la que sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: "El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una I.E.I., Chanchamayo, 2022." Y, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Anexos

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



MILAGROS AYMEE MUNARRIZ BAUMANN
DNI n°: 43863622

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
QUISPE PEREZ, VELIDA LUZ DNI 21087271	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 27/01/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
QUISPE PEREZ, VELIDA LUZ DNI 21087271	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 28/05/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 14/05/2010 Fecha egreso: 21/07/2013	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIONES / items							
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Elige por sí mismo su sector de juego	✓		✓		✓		
2	En la asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores	✓		✓		✓		
3	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia	✓		✓		✓		
4	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	✓		✓		✓		
5	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con que juguetes y con quien jugar	✓		✓		✓		
	DIMENSION 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Reconoce el sector donde jugará libremente	✓		✓		✓		
7	Se integra a un grupo con facilidad	✓		✓		✓		
8	Selecciona los materiales que usará en su juego	✓		✓		✓		
9	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓		✓		✓		
	DIMENSION 3: Ejecución o desarrollo	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Comparte los materiales con sus compañeros	✓		✓		✓		
11	Asume roles y tareas creativas en el sector	✓		✓		✓		
12	Participa del juego simbólico individual y grupalmente	✓		✓		✓		
13	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4: Orden	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Guarda los juguetes teniendo en cuenta serliaciones, agrupaciones simples	✓		✓		✓		
15	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓		✓		✓		
16	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores	✓		✓		✓		
17	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la construcción de sus saberes.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 5: Socialización	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	✓		✓		✓		
19	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañan.	✓		✓		✓		
20	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que jugó.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 6: Representación							
21	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas	✓		✓		✓		
22	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 7: Metacognición	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Da cuenta de lo que aprendió	✓		✓		✓		
24	Busca alternativas para resolver un problema	✓		✓		✓		
25	Menciona en que otro momento le puede servir lo aprendido	✓		✓		✓		

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: La percepción								
1	Reconoce los materiales a través de sus sentidos visuales, auditivos y hápticos	✓		✓		✓		
2	Desarrolla de los sentidos mediante la percepción	✓		✓		✓		
3	Capta por medio de sus sentidos estímulos externos	✓		✓		✓		
4	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos	✓		✓		✓		
DIMENSION 2: La atención								
5	Responde a un estímulo Desarrolla una atención sostenida en el juego.	✓		✓		✓		
6	Discrimina característica observables (Desarrolla una atención focalizada en el juego.	✓		✓		✓		
7	Mantiene la atención en el desarrollo lúdico que ejecuta.(atención selectiva)	✓		✓		✓		
DIMENSION 3: La memoria								
8	Registra información del medio para utilizarla después	✓		✓		✓		
9	guarda y conserva la información aprendida	✓		✓		✓		
10	Localiza información previamente aprendida.	✓		✓		✓		
DIMENSION 4: Funciones Ejecutivas								
11	Analiza situaciones y busca alternativas de solución	✓		✓		✓		
12	Selecciona entre varias opciones o soluciones la que mejor se adapte a su a las circunstancias.	✓		✓		✓		
13	Interactúa con otras personas con respeto y honestidad sin ser agresivo o pasivo.	✓		✓		✓		
14	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.	✓		✓		✓		
15	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro.	✓		✓		✓		
16	Experimenta sus emociones de manera adaptativa	✓		✓		✓		
17	Muestra capacidad para poder controlar sus acciones.	✓		✓		✓		
18	Supervisa sus acciones y da cuenta de sus errores.	✓		✓		✓		
19	Rectifica y o modifica sus acciones	✓		✓		✓		

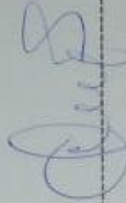
Fuente: Elaboración propia

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

✓ Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []
Apellidos y nombres del juez validador: Quispe Pérez Valida Luz DNI: 21087271
Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa ORCID: 0009-0001-5360-7533

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto validador
Especialidad: Magister en Psicología Educativa

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora: Mónica Zarate Casqui
Mg. Gestión Educativa.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación infantil y neuroeducación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2022 - I, aula 01, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la que sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: "El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una I.E.I., Chanchamayo, 2022." Y, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Anexos

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


.....
MILAGROS AYMEE MUNARRIZ BAUMANN
DNI n°: 43863622

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Elije por sí mismo su sector de juego	✓		✓		✓		
2	En la asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores	✓		✓		✓		
3	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia	✓		✓		✓		
4	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos	✓		✓		✓		
5	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con que juguetes y con quien jugar	✓		✓		✓		
	DIMENSION 2: Organización							
6	Reconoce el sector donde jugará libremente	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Se integra a un grupo con facilidad	✓		✓		✓		
8	Selecciona los materiales que usará en su juego	✓		✓		✓		
9	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓		✓		✓		
	DIMENSION 3: Ejecución o desarrollo							
10	Comparte los materiales con sus compañeros	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Asume roles y tareas creativas en el sector	✓		✓		✓		
12	Participa del juego simbólico individual y grupalmente	✓		✓		✓		
13	Negocia y llega a acuerdos con sus compañeros sobre el proyecto de juego	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4: Orden							
14	Guarda los juguetes teniendo en cuenta señalizaciones, agrupaciones simples	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓		✓		✓		
16	Evalúa a sus compañeros con relación al orden en los diversos sectores	✓		✓		✓		
17	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la construcción de sus saberes.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 5: Socialización							
18	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañan.	✓		✓		✓		
20	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que jugó.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 6: Representación							
21	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas	✓		✓		✓		
22	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 7: Metacognición							
23	Da cuenta de lo que aprendió	Si	No	Si	No	Si	No	
24	Busca alternativas para resolver un problema	✓		✓		✓		
25	Menciona en que otro momento le puede servir lo aprendido	✓		✓		✓		

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: La percepción								
1	Reconoce los materiales a través de sus sentidos visuales, auditivos y hápticos	✓		✓	✓	✓		
2	Desarrollo de los sentidos mediante la percepción	✓		✓	✓	✓		
3	Capta por medio de sus sentidos estímulos externos	✓		✓	✓	✓		
4	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos	✓		✓	✓	✓		
DIMENSION 2: La atención								
5	Responde a un estímulo Desarrolla una atención sostenida en el juego.	✓		✓	✓	✓		
6	Discrimina característica observables (Desarrolla una atención focalizada en el juego.	✓		✓	✓	✓		
7	Mantiene la atención en el desarrollo lúdico que ejecuta (atención selectiva)	✓		✓	✓	✓		
DIMENSION 3: La memoria								
8	Registra información del medio para utilizarla después	✓		✓	✓	✓		
9	guarda y conserva la información aprendida	✓		✓	✓	✓		
10	Localiza información previamente aprendida.	✓		✓	✓	✓		
DIMENSION 4: Funciones Ejecutivas								
11	Analiza situaciones y busca alternativas de solución	✓		✓	✓	✓		
12	Selección entre varias opciones o soluciones la que mejor se adapte a su a las circunstancias	✓		✓	✓	✓		
13	Interactúa con otras personas con respeto y honestidad sin ser agresivo o pasivo.	✓		✓	✓	✓		
14	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras	✓		✓	✓	✓		
15	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro.	✓		✓	✓	✓		
16	Experimenta sus emociones de manera adaptativa	✓		✓	✓	✓		
17	Muestra capacidad para poder controlar sus acciones.	✓		✓	✓	✓		
18	Supervisa sus acciones y da cuenta de sus errores.	✓		✓	✓	✓		
19	Rectifica y o modifica sus acciones	✓		✓	✓	✓		

Fuente: Elaboración propia

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

✓ Opinión de aplicabilidad: Aplicable [A] No aplicable [N] No aplicable []
Apellidos y nombres del juez validador: Zárate, Casqui, Mónica Rosario
Especialidad del validador: Mg. Gestión Educativa DNI: 20055731
ORCID: _____

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto validador

Especialidad: Mg. Gestión Educativa

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ZARATE CASQUI, MONICA ROSARIO DNI 20055731	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 10/04/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU
ZARATE CASQUI, MONICA ROSARIO DNI 20055731	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 20/12/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 10/05/2010 Fecha egreso: 31/12/2011	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

ANEXO 3: CONSENTIMIENTO INFORMADO:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN INVESTIGACIÓN

Estimado participante:

Yo, Milagros Aymeé Munáriz Baumann estudiante de la escuela de Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo - Programa de postgrado Educación y neuroeducación infantil; me encuentro realizando una investigación sobre el juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en niños de 5 años del nivel inicial, para ello quisiera contar con su valiosa colaboración.

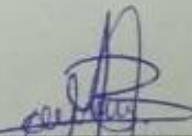
El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionario que deben ser completadas con una duración de 15 minutos aproximadamente; los datos escogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debe firmar el documento con una rúbrica simple como evidencia de haber sido informado.

En caso tenga alguna duda con respecto a las preguntas que se señalan en los cuestionarios solo consultar y se le brindara la explicación correspondiente a su duda.

Gracias por su gentil colaboración

Acepto participar voluntariamente en la investigación.


Nombre: Milagros Munáriz B.
42862622

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN
INVESTIGACIÓN**

Estimado participante:

Yo, Milagros Aymeé Munáriz Baumann estudiante de la escuela de Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo - Programa de postgrado Educación y neuroeducación infantil; me encuentro realizando una investigación sobre el juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en niños de 5 años del nivel inicial, para ello quisiera contar con su valiosa colaboración.

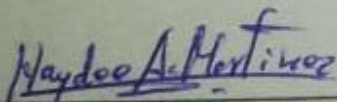
El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionario que deben ser completadas con una duración de 15 minutos aproximadamente; los datos escogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debe firmar el documento con una rúbrica simple como evidencia de haber sido informado.

En caso tenga alguna duda con respecto a las preguntas que se señalan en los cuestionarios solo consultar y se le brindara la explicación correspondiente a su duda.

Gracias por su gentil colaboración

Acepto participar voluntariamente en la investigación.


Nombre: Haydee Amelia Martínez Zambrano

ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una Institución educativa inicial de Chanchamayo, 2022.

Autora: Munárriz Baumann Milagros Aymeé

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General: ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de la I.E en estudio? Problemas Específicos: 1. ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel percepción en niños de 5 años de dicha I.E? 2. ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de atención en niños de 5 años de dicha I.E? 3. ¿Qué relación	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E Objetivos específicos: 1. Establecer la relación que existe el juego libre en los sectores y el nivel percepción en niños de 5 años de dicha I.E. 2. Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de atención en niños de 5 años.	Hipótesis general: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de dicha I.E. Hipótesis específicas: 1. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de percepción en niños de 5 años de dicha I.E. 2. Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de	Variable 1: Juego libre en sectores				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Primer momento: Planificación	✓ Elección de los sectores. ✓ El tiempo y el espacio. Normas de convivencia	1,2,3,4,5	C: Inicio=1 B: Proceso=2 A: Logro=3	Inicio (24 – 39) Proceso (40 – 55) Logro (56 – 72)
			Organización	✓ Demuestra autonomía e independencia Muestra seguridad al expresarse.	6,7,8,9		
			Segundo momento: Ejecución o desarrollo	✓ Realizan negociaciones respecto al juego. ✓ Asumen roles	10,11,12,13		
Tercer momento: Orden	✓ Anuncio anticipado de su cierre. ✓ Selecciona y organiza los materiales. ✓ Guardar juguetes y concluir experiencias.	14,15,16,17					

<p>existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años de tal I.E?</p> <p>4.¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años de dicha I.E?</p>	<p>3. Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años.</p> <p>4.Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años de dicha I.E.</p>	<p>atención en niños de 5 años.</p> <p>3 Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y el nivel de desarrollo de memoria en niños de 5 años.</p> <p>4. Existe relación positiva entre los niveles del juego libre en los sectores y el nivel de funciones ejecutivas en niños de 5 años.</p>	Socialización	✓ Realizar asamblea grupal. Socializa sus procesos y proyectos	18,19,20		
			Representación	Aplica procesos creativos	21,22		
			Metacognición	✓ Comparte sus proyectos. Autorregulamos nuestro propio aprendizaje.	23,24		
			Variable 2: Desarrollo de habilidades cognitivas				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			La percepción	-Muestra a través de la observación diversos atributos de un objeto -Capacidad de captación de detalles y de concentración -Hace uso de sus sentidos en diversas actividades lúdicas y lo representa.	1,2,3,4	1=Necesita Mejorar 2=Regular 3=Bien 4=Muy Bien 5=Excelente	Bajo (19 – 44) Médio (45 – 70) Alto (71 – 95)
			La Atención	Factores de la atención: extrínseca e intrínseca	5,6,7		
			La Memoria	Registrar, almacenar y evocar información previamente aprendida	8,9,10,11,12		
			Funciones Ejecutivas	Resolución de conflictos Toma de decisiones Comunicación Asertiva Autorregulación Toma de conciencia de sus	13,14,15,16, 17,18,19,		

				errores			
Tipo - Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar			
<p>Tipo: Básico.</p> <p>Nivel: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño: No experimental transeccional</p> <p>Método: Hipotético deductivo.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p>	<p>Población: 43 estudiantes</p> <p>Tipo de muestreo: No Probabilístico por conveniencia.</p> <p>Tamaño de muestra: 43 estudiantes de inicial de 5 años.</p>	<p>Variable 1: Juego libre en sectores.</p> <p>Técnica:</p> <p>-Observación.</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Instrumento N° 1. Guía de observación.</p> <p>Autor: Elaboración propia.</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo: Focus Group</p> <p>Ámbito de Aplicación: IEI Chanchamayo en estudio.</p> <p>Forma de Administración: Presencial.</p>	<p>Variable 2: Desarrollo de habilidades cognitivas</p> <p>Técnica:</p> <p>-Encuesta.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Instrumento N° 2. Cuestionario Referente al Desarrollo de habilidades cognitivas</p> <p>Autor: Elaboración propia</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo: Focus Group</p> <p>Ámbito de Aplicación: IEI Chanchamayo en estudio.</p> <p>Forma de Administración: Presencial.</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>-Frecuencias</p> <p>- Porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Con respecto al análisis estadístico se aplicó la prueba estadística de coeficiente de correlación de Rho Spearman, ya que se estableció la relación entre las dos variables mencionadas.</p>			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SOTOMAYOR MANCISIDOR MERCE CONCEPCION, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de la I.E.I 30765 – Chanchamayo", cuyo autor es MUNARRIZ BAUMANN MILAGROS AYMEE, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 08 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SOTOMAYOR MANCISIDOR MERCE CONCEPCION DNI: 09469288 ORCID 000-0002-5309-6582	Firmado digitalmente por: MSOTOMAYOR el 08-08- 2022 00:47:51

Código documento Trilce: TRI - 0401306