



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**



TESIS

**“JUEGO EN SECTORES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BÚSQUEDA
DEL BIEN COMÚN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA”**

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

Bach. YOVANA SANY ANAYA

Asesor

M.Sc. Zito Julhiño Delgado Urrutia
N° ORCID: 0009-0007-2209-641X

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

CUSCO-PERÚ

2024




3% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

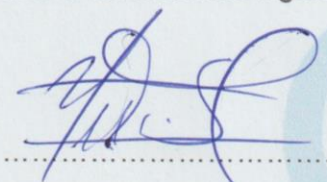
Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yovana Sany Anaya, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 23967462, del Programa Académico de Licenciatura de la Escuela de Educación Pedagógica Público ESPP SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "Juego en sectores para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de una Institución Educativa Pública", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.



Yovana Sany Anaya

DNI. No. 23967462

14 de octubre del 2024

DEDICATORIA

A mi padre Ángel, quien fue mi guía desde el cielo y me dio la fortaleza para dar cada paso de arduo camino. Su sabiduría que me dejó me proporcionó la fortaleza necesaria para superar los desafíos y alcanzar mis objetivos. Su ejemplo, perseverancia y dedicación ha sido fundamental en mi formación profesional.

A mi madre, Florentina, con su presencia ha sido mi motor y fuente de inspiración. Su apoyo incondicional y sus consejos siempre acertados me motivaron a perseguir mis metas con determinación. Gracias a ella, he aprendido el valor del esfuerzo y la dedicación en la búsqueda de mis sueños.

A mi esposo, Juan Carlos e hijos, Angel Omar y Arhon del Piero por su paciencia y comprensión durante el desarrollo de mi investigación científica. Su constante apoyo emocional me brindó la serenidad necesaria para continuar, incluso en los momentos más complicados. Su amor y compañía fueron el refugio que me permitió mantenerme enfocada y motivada hasta acabar mi tesis de investigación.

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi guía, quien ilumina cada paso de mi camino profesional y el de mi familia. Su amor y su gracias han sido el sostén que nos mantiene firmes, recordándonos siempre la importancia de la fe y la importancia la compasión y misericordia.

A los distinguidos maestros de la “Escuela Superior Pedagógica Santa Rosa”, por su apoyo académico y moral. A mi Asesor de tesis quien formó parte en mi formación académica, quien me ayudó a concretizar mi trabajo de investigación que será un gran aporte para el ámbito educativo.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1. Descripción del problema.....	12
1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.1. Problema general	14
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Objetivos de la Investigación	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la Investigación.....	15
1.4.1. Conveniencia	15
1.4.2. Relevancia Social	15
1.4.3. Valor teórico.....	15
1.4.4. Implicancias practicas	16
1.4.5. Valor metodológico.....	16
1.5. Delimitaciones de la investigación	16
1.5.1. Delimitación Espacial	16
1.5.2. Delimitación Temporal.....	16
1.5.3. Delimitación Social	16
1.6. Limitaciones de la investigación.....	17
CAPITULO II: MARCO TÉORICO CONCEPTUAL.....	18
2.1. Antecedentes de la investigación	18
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	18
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	19
2.1.3. Antecedentes Locales	20
2.2. Bases teóricas científicas.....	21
2.2.1. El juego en sectores	21
2.2.2. Teoría de María Montessori	21

2.2.3. Teoría de Johan Huizinga	22
2.2.4. Teoría de Lev Vygotsky.....	22
2.2.5. Desarrollo cognitivo según Jean Piaget.....	22
2.2.6. Desarrollo de los niños y niñas de 4 – 5 años	23
2.2.7. Jean Piaget y las etapas del desarrollo evolutivo – preoperacional	23
2.2.8. Estadio de desarrollo.....	24
2.3. Definición de términos.....	25
2.3.1. El juego.....	25
2.3.2. El juego según Piaget.....	25
2.3.3. Tipos de juego	26
2.3.4. Importancia que tiene el juego en el jardín	26
2.3.5. El rol del educador en el juego del niño.....	27
2.3.6. ¿Cuál es el rol de las profesoras?	27
2.3.7. Juego Libre por Sectores	27
2.3.8. El Juego Libre en los Sectores Apoya las Áreas de Desarrollo y el Aprendizaje	30
2.3.9. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual	30
2.3.10. Definición de la convivencia	31
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO	35
3.1. Hipótesis de la Investigación.....	35
3.1.1. Hipótesis General	35
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	35
3.2. Variables de la investigación.....	35
3.2.1. Variable Independiente.....	35
3.2.2. Variable Dependiente	35
3.2.3. Operacionalización de variables	36
3.3. Método de Investigación	39
3.3.1. Enfoque de Investigación	39
3.3.2. Tipo de Investigación.....	39
3.3.3. Alcance o Nivel de Investigación	39
3.3.4. Diseño de la Investigación	39
3.4. POBLACION Y MUESTRA	40
3.4.1. Población	40
3.4.2. Muestra	40
3.5. Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	40
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	40

3.5.2. Instrumento de recolección de datos	41
3.6. Validez y confiabilidad.....	41
3.6.1. Validación	41
3.6.2. Confiabilidad	41
3.7. Procesamiento de datos.....	42
3.8. Aspectos éticos	42
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	43
4.1. Resultados descriptivos respecto al objetivo general	43
4.2. Resultados descriptivos respecto a los objetivos específicos.....	44
4.2.1. Dimensión 1: Interactúa con todas las personas.....	44
4.2.2. Dimensión 2: construye normas y asume acuerdos y leyes	45
4.2.3. Dimensión 3: participa en acciones que promueven el bienestar común.....	46
4.3. Resultados inferenciales respecto al objetivo general	47
4.3.1. Prueba de normalidad de la variable “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	47
4.3.2. Comprobación de la hipótesis general.....	47
4.4. Resultados inferenciales respecto a los objetivos específicos	48
4.4.1. Prueba de normalidad de las dimensiones de la variable “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	48
4.4.2. Comprobación de las hipótesis específicas.....	49
4.5. Discusión de los resultados del pretest y postest.....	51
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	60
ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
ANEXO 2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	63
ANEXO 3. PROGRAMA APLICADO	73
ANEXO 4. PANEL FOTOGRÁFICO	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	36
Tabla 2	Diseño de investigación	40
Tabla 3	Prueba de confiabilidad	41
Tabla 4	Rangos del coeficiente alfa de Cronbach.....	41
Tabla 5	Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.	43
Tabla 6	Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “Interactúa con todas las personas”.....	44
Tabla 7	Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes”	45
Tabla 8	Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común”	46
Tabla 9	Prueba de normalidad de la variable “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	47
Tabla 10	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	48
Tabla 11	Prueba de normalidad de las dimensiones de la variable “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	48
Tabla 12	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Interactúa con todas las personas".....	49
Tabla 13	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes".....	50
Tabla 14	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común "	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Secuencia Metodológica del Juego Libre en Sectores	28
Figura 2	Diseño de investigación	40
Figura 3	Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.	43
Figura 4	Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “Interactúa con todas las personas”	44
Figura 5	Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes”	45
Figura 6	Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común”	46

RESUMEN

La convivencia y participación democrática en la sociedad es un factor importante dentro de todo grupo humano puesto que este permite que haya menos conflictos y sea permanente la convivencia en un ambiente de respeto y apoyo mutuo entre todos, por lo cual el desarrollo de este trabajo de investigación resulta trascendental. El objetivo de la presente investigación es: Evaluar la eficacia del juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área personal social en niños de 4 años de la I.E 396 VICH0 San Salvador 2023. La investigación es del enfoque cuantitativo, el tipo aplicado explicativo y su diseño es experimental con pre y post test. En conclusión, se ha podido verificar que la aplicación de la investigación a través de la competencia convive y participa ha mejorado favorablemente en la búsqueda del bien común en los estudiantes, propiciando que haya una mejor convivencia, empatía y el respeto mutuo entre todos.

Palabras clave: juego en sectores, estrategia, competencia, democracia, bien común.

ABSTRACT

Coexistence and democratic participation in society is an important factor within any human group since it allows for less conflicts and permanent coexistence in an atmosphere of respect and mutual support among all, which is why the development of this research work is transcendental.

The objective of this research is: To evaluate the effectiveness of the game in sectors as a strategy in the development of the competence "Coexist and participate democratically in the search for the common good" of the social personal area in 4 year old children of the I.E 396 VICH0 San Salvador 2023. The research is of the quantitative approach, the type applied is explanatory and its design is experimental with pre- and posttest. In conclusion, it has been possible to verify that the application of the research through the competition coexist and participate has favorably improved in the search for the common good in students, leading to a better coexistence, empathy and mutual respect among all.

Key words: game in sectors, strategy, competition, democracy, common good.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Se considera que este estudio investigativo es importante para identificar que los juegos de roles como estrategia son puntos clave para el desarrollo del estudiante, enfatizando el progreso en las relaciones interpersonales. El juego es uno de los principales aportes pedagógicos para lograr en los educandos un aprendizaje más eficiente, con participación activa y desarrollo de habilidades cognitivas, favoreciendo la sana convivencia frente a situaciones de la vida diaria. Además, el juego permite el desarrollo de su creatividad, usando modelos a seguir del entorno, adquiriendo confianza, afecto y seguridad (Agudelo, 2020).

En el ámbito educativo, se considera que el juego es un carácter social y vivencial que permite el buen desarrollo del niño(a), facilitando la interacción social, la expresión comunicativa y la regulación de las emociones. A través del uso de juegos por sectores, se crea un espacio adecuado para el aprendizaje y la enseñanza, promoviendo en el educando actitudes como empatía, respeto, tolerancia, asertividad y solidaridad, logrando así una convivencia democrática del bien común. La docente, como mediadora y facilitadora, debe buscar diversas estrategias para alcanzar el bienestar académico (González, 2021).

Los juegos en sectores se consideran actividades estratégicas que benefician al estudiante al permitirle transformar su realidad, integrando su experiencia interna y vivencial, y desarrollando la expresión comunicativa como parte de la competencia de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común frente a su entorno. Además, los procesos lúdicos durante la infancia atienden sus necesidades e intereses, mejorando sus habilidades sociales y promoviendo un ambiente propicio para el aprendizaje (Huanhuayo, 2017).

Las investigaciones en ciencia cognitiva, educación científica y desarrollo psicológico han mostrado que los niños construyen una intuición del mundo basada en sus experiencias, lo que convierte la convivencia en el aula en un aspecto fundamental para contribuir al proceso de aprendizaje. Esto permite generar espacios adecuados donde los estudiantes se expresen libremente, desarrollando y fortaleciendo diversas capacidades que les permitan desenvolverse en su contexto de manera satisfactoria.

A nivel internacional, uno de los cuatro pilares propuestos por la Comisión Internacional de la UNESCO, conocidos como el Informe Delors, declara que la educación del siglo XXI debe enfocarse en "aprender a vivir juntos" (García & Ferreira, 2005). La UNESCO indica que estos pilares brindan un enfoque humanista, logrando desarrollar una sana convivencia a través de espacios y recursos que permiten a los estudiantes regular sus

emociones y participar en acuerdos para un mejor clima escolar, promoviendo su desarrollo socioafectivo y ético.

Educar para la ciudadanía democrática en el Perú se presenta como una necesidad impostergable, similar a otros países de Latinoamérica y el mundo. La escuela se considera un espacio privilegiado para fortalecer la formación ciudadana de los estudiantes, ya que es en este entorno donde se convive, se participa y se delibera sobre problemáticas comunes. Sin embargo, estos procesos deben ser orientados con metodologías y estrategias que permitan fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes (MINEDU, 2015). Según el Ministerio de Educación, el principal objetivo es que las escuelas se transformen en un espacio de recreación de aprendizaje y enseñanza, enfocándose en la práctica de la convivencia democrática y fortaleciendo relaciones humanas sanas. Se destacan procesos investigativos, reflexivos y de búsqueda de experiencias que permiten identificar la progresión del aprendizaje del estudiante. Estas capacidades no pueden desarrollarse en una sola área, sino que requieren el esfuerzo conjunto de todos los miembros de la comunidad educativa (MINEDU, 2015).

A nivel local, se observa esta problemática a diario en las actividades cotidianas, reflejándose en comportamientos inadecuados durante la socialización en el aula. La competencia "convive y participa democráticamente" es un proceso que debe desarrollarse en los infantes para promover una convivencia sana y una formación integral. Por ello, las docentes de las instituciones educativas deben implementar estrategias vivenciales que ayuden a mejorar estas conductas y apoyar a los niños y niñas con estas dificultades.

La descripción del estudio investigativo se basó en la realidad observada en la I.E.I. N°396 Vicho San Salvador durante el año 2023, enmarcando aspectos actitudinales de los educandos que afectan su desarrollo académico y la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del Bien Común". Se identificaron problemáticas como la agresividad y la falta de socialización, generando un clima inapropiado para las actividades lúdicas y resultando en posibles trastornos de personalidad antisocial y desequilibrio emocional. Por ello, los juegos en sectores se proponen como una estrategia clave para promover una sana convivencia y la integridad educativa de los estudiantes.

Se considera que este problema afecta en la medida en que se relacionan la falta de socialización y el manejo de emociones con el proceso de desarrollo integral de los niños. Estos problemas pueden prevenirse si se desarrolla una labor preventiva en el marco de la educación inicial, enfocando una propuesta que beneficie la integridad del educando para una convivencia democrática sana. Un ambiente adecuado en el aula contribuye de manera significativa al mejoramiento de la calidad educativa.

La experiencia docente en el campo de la Educación Inicial permite identificar y encontrar diversas dificultades relacionadas con la convivencia y socialización en los niños. Por ello, a través del proceso de observación de estas problemáticas dentro del aula, se plantea una propuesta que enfoque las necesidades del educando para el desarrollo integral de la competencia "Convive y participa democráticamente en el desarrollo del bien común".

Estas actitudes que muestran los niños están influenciadas en gran medida por los padres de familia, ya que ellos son los principales factores intervinientes en el desarrollo académico del niño y en su convivencia y relación con sus pares. Esto puede generar actitudes agresivas y desequilibrio emocional. Como propuesta, se plantea modificar las conductas inadecuadas en los niños, fomentando un clima propicio para el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué modo la aplicación de juegos en sectores como estrategia favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de IE 396 Vicho, Distrito de San Salvador, Cusco, ¿En el año 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué modo el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión interactúa con todas las personas en niños de 4 años de IE 396 Vicho, Distrito de San Salvador, Cusco, ¿En el año 2023?

¿De qué modo el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en niños de 4 años de IE 396 Vicho, Distrito de San Salvador, Cusco, ¿En el año 2023?

¿De qué modo el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común en niños de 4 años de IE 396 Vicho, Distrito de San Salvador, Cusco, ¿En el año 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. *Objetivo general*

Evaluar si la aplicación del juego en sectores como estrategia favorece el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área personal social en niños de 4 años de la I.E 396 VICHO San Salvador 2023.

1.3.2. *Objetivos específicos*

Determinar el modo en que el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión interactúa con todas las con todas las personas.

Determinar el modo en que el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes.

Determinar el modo en que el juego en sectores favorece el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en su dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. *Conveniencia*

El trabajo de investigación se lleva a cabo para contribuir de manera eficaz a la mejora de la convivencia, ya que los resultados obtenidos a través de la implementación del juego en sectores son fundamentales para el bienestar y el progreso colectivo en el ámbito educativo.

1.4.2. *Relevancia Social*

La implementación del juego en sectores es una propuesta para motivar a los estudiantes y crear instancias de aprendizajes significativos dentro del entorno escolar, convirtiéndose en un recurso esencial que promueve la preparación y el desarrollo integral de los estudiantes en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en el área personal social en niños de 4 años de la I.E 396 Vicho San Salvador 2023.

1.4.3. *Valor teórico.*

El trabajo realizado brindará información para que otros investigadores y docentes del nivel inicial lo tomen como documento de consulta, permitiendo implementar la importancia

del juego en sectores para la mejora de la convivencia y la participación activa a través del respeto mutuo entre compañeros y demás personas.

1.4.4. Implicancias prácticas

El juego en sectores contribuirá a la solución de problemas sociales como la violencia, hiperactividad y egocentrismo, a través del desarrollo permanente de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común", durante el desarrollo de las actividades en aula. Además, la implementación de juegos en sectores utilizó materiales de reúso, lo cual contribuye a la aplicación de las 3R, reduce los gastos y contribuye al cuidado del planeta.

1.4.5. Valor metodológico.

En el desarrollo del estudio de investigación se utilizó una guía de observación del estudiante y encuestas a los padres de familia, lo cual fue de vital importancia para comprobar el proceso de mejora de actitudes en el grupo de estudio y su relevancia en la convivencia entre estudiantes, así como la satisfacción de los padres de familia al ver el cambio en sus hijos.

1.5. Delimitaciones de la investigación

1.5.1. Delimitación Espacial

El espacio donde se aplicó la investigación es en el aula de 4 años de la I.E. 396 Vicho del distrito de San Salvador, provincia de Calca y departamento de Cusco.

1.5.2. Delimitación Temporal

El desarrollo de las actividades y la duración en la aplicación del juego en sectores como estrategia será planificado, organizado y desarrollado de manera consensuada con los estudiantes y padres de familia de la I.E. 396 Vicho durante el año 2023.

1.5.3. Delimitación Social

La carencia de convivencia en aula motiva a contribuir en la mejora de la socialización. Existe bibliografía relacionada al problema y juego en sectores como estrategia, para ampliar los conocimientos sobre el problema a investigar y obtener resultados adecuados a través de la aplicación de instrumentos de evaluación como la lista de cotejo, guía de observación al estudiante y encuesta a padres de familia.

1.6. Limitaciones de la investigación

En el presente trabajo de investigación se presentaron las siguientes limitaciones, como el tiempo en la elaboración del proyecto de investigación debido a los distintos horarios que se presentaron al momento de su desarrollo. Sin embargo, esto no fue un impedimento para llevar a cabo la elaboración del proyecto de investigación de dicho trabajo.

CAPITULO II: MARCO TÉORICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de haber buscado tesis que abarcara el tema de investigación, se encontraron trabajos de investigación con el enfoque cuantitativo y cualitativo, con el fin de sistematizar y aportar a este estudio.

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Agudelo (2005), en su trabajo de investigación titulado El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto "C" de la Institución Educativa Rural La Sierra, propuso como objetivo de investigación destacar la importancia del juego como creador de espacios de trabajo en equipo, espacios de mejoramiento continuo, trabajo armónico y aprender a compartir con el otro a través del juego, para lo cual utilizó un método con enfoque cualitativo, teniendo como conclusión:

Se determinó que cada uno de los juegos propuestos, como juegos de roles, de memoria, cooperativos, de piso, de mesa y tecnológicos, se constituyó en un ingrediente vital en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando diferentes habilidades cognitivas y conocimientos sobre diversos temas. Estos juegos fueron eficaces como estrategia pedagógica, en la medida en que favorecieron la convivencia escolar dentro y fuera del aula, permitiendo a los estudiantes reconocer al otro, respetarlo y ser tolerantes frente a diversas situaciones que se les presentan en su vida cotidiana.

El juego es importante para la interiorización de normas, ya que fomenta y favorece el desarrollo y la mejora de las capacidades, permitiendo a los estudiantes reflexionar ante cualquier circunstancia de su entorno y contribuyendo a la construcción positiva de la interrelación social. Además, promueve el manejo del liderazgo, el ejercicio de roles y la participación activa en las actividades propuestas, basándose en el orden, el respeto y el trabajo en equipo.

El juego, orientado con reglas establecidas, tiene el potencial de disminuir las conductas agresivas, contribuyendo a fortalecer la convivencia escolar y permitiendo que los estudiantes lleguen a ser solidarios, empáticos, capaces de resolver problemas y a crear un ambiente enfocado al bienestar.

Ardila (2021), en su trabajo de investigación titulado El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN, propuso como objetivo de investigación elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego para mejorar la convivencia de los niños y niñas de segundo grado del Instituto

Pedagógico Nacional. Para ello, utilizó un método con enfoque cualitativo, teniendo como conclusión:

El juego se considera un pilar dentro del preescolar y no se deben abandonar sus bondades y grandes beneficios durante el proceso de formalización hacia grados superiores. Por su carácter social y vivencial, el juego permite la interacción y el acercamiento con el otro. Este es un escenario propicio para que los estudiantes desarrollen tolerancia, solidaridad, compañerismo, respeto y empatía. De esta manera, se busca una escuela más humana, donde el conflicto sea una oportunidad para aprender a solucionar diferencias mediante el diálogo y el juego.

Según el contexto educativo, se considera necesario desarrollar una propuesta enfocada en el juego, beneficiando la superación de las dificultades presentadas en el aprendizaje y la enseñanza. Esto enfatiza las dimensiones lúdicas, emocionales y sociales, procurando un ambiente positivo dentro del aula. En relación con la implementación de la propuesta del sector de juegos, se espera que tenga un impacto positivo en la convivencia y facilite la comunicación y el buen trato entre los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Huanhuayo (2017), en su trabajo de investigación titulado Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 – UGEL 02 - Los Olivos 2016, propuso como objetivo de investigación determinar la asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años. Para ello, utilizó un método con enfoque cuantitativo, teniendo como conclusión:

Se ha observado que existe una asociación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas, con un valor de significación de 0,043, el cual es menor a 0,05, aceptándose así la hipótesis nula.

Respecto al estudio investigativo, se puede determinar que los juegos desarrollados dentro del aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales, promoviendo un clima adecuado y procurando que el estudiante se desenvuelva de manera autónoma y creativa, manteniendo una conversación amical.

Salazar (2015) con su trabajo de investigación titulado, “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N°349 Palao”, propuso como objetivo de investigación, determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los

estudiantes de 5 años, para lo cual utilizo el método de un enfoque Cuantitativo, teniendo como conclusión:

Se identificó que el 99% de los estudiantes, casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales. Se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años, con un valor de $p < 0,05$. Además, se evidenció una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años, con un valor de $p < 0,05$.

El juego libre en los sectores se presenta como una propuesta educativa basada en las necesidades e intereses de los estudiantes de los jardines de infancia. Asimismo, se considera favorable en su proceso para el desarrollo y aprendizaje del estudiante, con el fin de contribuir a su desarrollo integral. Se destaca que el lenguaje y el juego son elementos fundamentales de las variables que fueron motivo de estudio.

2.1.3. Antecedentes Locales

Garrido (2022), en su trabajo de investigación titulado Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020, propuso como objetivo de investigación establecer la relación entre las actividades lúdicas y la socialización de los alumnos, con el fin de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización. Para ello, utilizó el método correlacional de carácter transversal, teniendo como conclusión:

La importancia de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos es bastante significativa. Según Garrido Mora, estas actividades y la socialización cumplen un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que a través de ellas se abren las posibilidades de interacción, tomando como eje la expresión comunicativa y el proceso emocional, enfocándose en el respeto mutuo para una sana convivencia. La implementación de estrategias lúdicas implica un proceso continuo de comunicación y socialización, promoviendo una convivencia armoniosa.

Ccahuana (2021), en su trabajo titulado Actividades lúdicas tradicionales para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños(as) de 5 años del aula amarilla de la Institución Educativa Primero de Mayo N° 452 – Cusco 2018 – 2019, propuso como objetivo de investigación generar estrategias de socialización con los niños y niñas, ya que el juego es la forma más atractiva de aprender y contribuir al desarrollo de la inteligencia interpersonal. Esta inteligencia se considera más relevante en la vida diaria que la brillantez académica,

siendo la base para desarrollar capacidades como la empatía y el manejo de habilidades sociales, impactando en el desarrollo personal de los estudiantes.

El método de investigación utilizado fue el método cuantitativo, el cual ayuda en la recolección de datos y el procesamiento de información de magnitudes numéricas para llevar a cabo un análisis enmarcado en causa y efecto. El tipo de investigación está basado en un estudio experimental.

El trabajo de investigación resalta el valor fundamental de los juegos tradicionales como estrategia en la socialización de los niños y niñas, ya que el juego desempeña un papel primordial en el desarrollo de los estudiantes, promoviendo la empatía, la armonía y un adecuado manejo del aspecto socioemocional para su desarrollo personal.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. *El juego en sectores*

Dentro del desarrollo cognitivo, se toma como referencia la teoría cognitiva de Jean Piaget, también denominada psicogenética. Esta teoría explica cómo los individuos generan conocimientos y construyen el aprendizaje, fundamentándose en aspectos epistemológicos y biológicos (Piaget, 1982).

2.2.2. *Teoría de María Montessori*

Montessori (1912) considera el juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño. Desde su perspectiva, el juego no se limita a una actividad recreativa, sino que es una herramienta educativa que permite a los niños experimentar, explorar y aprender de manera autónoma. Para Montessori (1912), el juego es "el trabajo del niño", una expresión de su energía vital y una oportunidad para desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales (Hernández et al., 2017). Los materiales diseñados por Montessori, como bloques de construcción, rompecabezas y objetos sensoriales, buscan fomentar la autoeducación a través del juego estructurado.

Montessori enfatiza que el entorno debe estar cuidadosamente preparado para estimular la curiosidad del niño y promover la concentración. Los materiales y actividades deben adaptarse a las necesidades e intereses individuales, permitiendo que los niños desarrollen un sentido de independencia. El juego, bajo este enfoque, no solo fomenta el aprendizaje, sino también el desarrollo de valores como la autodisciplina, la responsabilidad y el respeto por los demás y el entorno (Meneses & Monge, 2001).

2.2.3. Teoría de Johan Huizinga

Huizinga (2012) , define el juego como un fenómeno cultural esencial que trasciende las barreras de tiempo y espacio. Según Huizinga, el juego es una actividad libre, voluntaria y creativa que tiene un inicio y fin definidos, se desarrolla en un espacio simbólico y está regido por reglas específicas. Argumenta también que el juego es fundamental para la construcción de la cultura humana, pues fomenta la imaginación, el aprendizaje y la interacción social.

El juego, según Huizinga, no se limita a los niños, sino que también es una actividad intrínseca al ser humano en cualquier etapa de la vida (Meneses & Monge, 2001). En el contexto educativo, su teoría sugiere que el juego fomenta habilidades cognitivas y sociales al proporcionar un espacio seguro para la exploración y la experimentación. Además, Huizinga destaca el carácter simbólico del juego, ya que permite representar la realidad de manera creativa y reflexiva, estableciendo conexiones entre la experiencia lúdica y el aprendizaje cultural (Rivero, 2015).

2.2.4. Teoría de Lev Vygotsky

Vygotsky (1981) considera el juego como una actividad central en el desarrollo infantil, destacando su importancia para el aprendizaje y la construcción del conocimiento. Según Vygotsky, el juego contribuye al desarrollo cognitivo al permitir que los niños actúen en su "zona de desarrollo próximo" (ZDP), es decir, el espacio donde pueden realizar tareas con ayuda, antes de ser capaces de hacerlas de manera independiente. Durante el juego, los niños asumen roles y exploran reglas sociales, lo que facilita el desarrollo de habilidades simbólicas y el lenguaje.

Vygotsky enfatiza que el juego de roles, como simular ser un médico o maestro, es esencial para internalizar normas culturales y sociales (Ortiz & Salcedo, 2020). Este tipo de juego no solo fomenta el aprendizaje de conceptos complejos, sino que también estimula el autocontrol, ya que los niños deben adherirse a las reglas implícitas en los roles que interpretan. Finalmente, para Vygotsky, el juego es una actividad educativa poderosa que combina aprendizaje, desarrollo emocional y social en un proceso interactivo y dinámico (Figueroa et al., 2022).

2.2.5. Desarrollo cognitivo según Jean Piaget

Piaget señala que el desarrollo cognitivo es una transformación que se produce en niños y niñas a través de sus características y capacidades del pensamiento durante su crecimiento. Especialmente en la etapa preescolar, los niños aumentan sus conocimientos y

habilidades para percibir, pensar, comprender y actuar frente a las situaciones de su contexto (Piaget, 1982)

2.2.6. Desarrollo de los niños y niñas de 4 – 5 años

En esta etapa, los niños y niñas atraviesan un proceso de construcción, abarcando el desarrollo cognoscitivo, socioafectivo, físico y de lenguaje, con un énfasis particular en el nivel preescolar. Por ello, es fundamental conocer tanto el contexto interno como el externo del niño para entender las formas de superar las dificultades de convivencia y bienestar del educando (Piaget, 1982).

2.2.7. Jean Piaget y las etapas del desarrollo evolutivo – preoperacional

Según Piaget, cada individuo atraviesa etapas específicas determinadas por actividades y experiencias que modifican gradualmente su pensamiento, lo cual es vital para enfrentar las situaciones de su contexto, promoviendo el desarrollo individual del sujeto. Piaget establece dos procesos básicos para el desarrollo integral del individuo: la asimilación y la acomodación, los cuales forman un proceso de adaptación que enmarca la relación entre el contexto y el educando (Piaget, 1982).

2.2.7.1. Asimilación.

La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno utilizando su organización actual. La asimilación mental implica la incorporación de los objetos dentro de los esquemas, que representan el armazón de acciones que el individuo puede reproducir activamente en la realidad. De manera general, la asimilación es el proceso mediante el cual el organismo adopta las sustancias del medio ambiente y las incorpora a sus propias estructuras. Es decir, consiste en ajustar la nueva información a esquemas preexistentes (Piaget, 1982).

2.2.7.2. Acomodación.

La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del entorno. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no solo surge como una necesidad de adaptarse al medio, sino también para coordinar los diversos esquemas de asimilación. En resumen, la acomodación se refiere a modificar los esquemas existentes para ajustarse a nueva información (Piaget, 1982).

Ambos procesos se fusionan y resultan en el equilibrio o adaptación, generando en el infante la necesidad de seguir adquiriendo nueva información para conocer su entorno. Esto permite la evolución de estructuras cognoscitivas ajustadas a su realidad.

Para Piaget (1982), las fases no se suceden de manera lineal, sino que proceden de la integración, basada en avanzar de un nivel inferior a uno superior. Así, se reconstruyen las conductas adquiridas a partir de los nuevos esquemas. El desarrollo de las etapas es un proceso continuo, sin tomar la forma de un movimiento lineal definido estrictamente por la edad.

2.2.8. Estadio de desarrollo

El uso progresivo de símbolos (representación mental de una experiencia sensorial), el juego simbólico, el lenguaje y la imitación son capacidades que permiten al niño representar mentalmente su entorno (Piaget, 1982).

2.2.8.1. Estadio Preconceptual (3-4 Años).

En esta etapa, los niños y niñas entre 3 y 6 años desarrollan la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes. También comienzan a emplear símbolos para representar elementos del entorno de manera realista, lo que les permite crear asociaciones con su contexto (Piaget, 1982).

2.2.8.1.1. Pensamiento Representacional.

En esta etapa, los niños y niñas desarrollan la capacidad de representar cosas reales con símbolos, para luego asociarlas con palabras que no están presentes en ese momento. Este proceso de asociación entre símbolos y palabras se denomina funcionamiento semiótico. Además, ayuda a adquirir la capacidad del lenguaje y a reconocer el significado de los dibujos que realizan (Piaget, 1982).

- **Conceptos numéricos:** Los niños y niñas en esta etapa comienzan a utilizar los números como herramientas de pensamiento cognitivo, favoreciendo la comprensión y resolución de problemas (Piaget, 1982).
- **Teorías intuitivas:** A partir de esta etapa, los niños empiezan a crear teorías intuitivas sobre fenómenos reales, basadas en su experiencia y contexto. Por ejemplo, suelen atribuir características humanas a objetos inanimados, fenómeno denominado animismo, que se explica por su dificultad para diferenciar entre objetos animados e inanimados (Piaget, 1982).

2.3. Definición de términos

2.3.1. El juego

En la etapa de la educación infantil, el juego forma parte del crecimiento, promoviendo la interacción y el acompañamiento a través de actividades lúdicas. Permite el desarrollo de habilidades, conocimientos y la afectividad, considerada una dimensión esencial para el control progresivo de las emociones en el menor. El juego se concibe como un proceso de enseñanza y un conjunto de pautas pedagógicas activas, dinamizando la realidad dentro de su contexto. Además, se utiliza como estrategia educativa, promoviendo el desarrollo autónomo del sujeto e integrando la convivencia y la expresión comunicativa de manera pertinente.

2.3.2. El juego según Piaget

El juego, según Piaget, es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo del educando, permitiéndole simbolizar o representar sus experiencias de manera espontánea. El niño juega por placer, para satisfacer sus deseos y cumplir con el objetivo del juego en sí mismo.

Para Piaget, los niños interactúan con el entorno mediante tres procesos: asimilación, acomodación y adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que a través de él, el niño adapta la realidad a sus esquemas preexistentes, lo cual representa una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Piaget, 1982).

Mediante el juego, el niño representa sus vivencias del entorno real, utilizando su pensamiento y sus acciones para dar significado a lo que realiza, acompañándolo de una expresión comunicativa. Piaget (1982) establece que, en esta etapa, los niños atraviesan un periodo de egocentrismo, en el que priorizan su propio punto de vista antes que el de los demás. Este pensamiento egocéntrico, presente en el juego simbólico, es característico del estadio preoperatorio, lo cual les impide razonar de manera crítica y los distingue del pensamiento conceptual de las operaciones concretas.

El juego como estrategia educativa fomenta el desarrollo social, cognoscitivo y moral, ya que el juego simbólico contribuye al desarrollo integral, mejorando las habilidades motoras, la creatividad, la imaginación, la fantasía, la concentración y la atención. Este proceso favorece la adquisición de autonomía de manera gradual, promoviendo conductas intelectuales que el niño transforma en juego y repite por asimilación.

Asimismo, el juego impulsa el desarrollo del pensamiento crítico y del razonamiento, mejorando la capacidad de analizar y sintetizar, y allanando el camino hacia la inteligencia abstracta. Mientras juega, el niño construye y desmonta los juguetes, analiza los objetos y comienza a desarrollar sus habilidades cognitivas superiores (Piaget, 1982).

2.3.3. Tipos de juego

El juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes manifiestan su comprensión del entorno físico y social a través de actividades lúdicas presentes en todas las épocas y culturas. Existen diferentes tipos de juegos que los niños desarrollan libremente, y a través de ellos es posible identificar qué áreas del desarrollo se están estimulando, lo cual permite conocer sus tendencias individuales.

- **Juego funcional:** Este tipo de juego se asocia al movimiento y a la experimentación con el propio cuerpo. Permite identificar las diferentes sensaciones que el niño experimenta a través de juegos y movimientos que disfruta. Es una etapa en la que el niño busca ejercitarse y conseguir dominio de su propio cuerpo.
- **Juego social:** Predomina la interacción con otras personas como parte del juego. A través de este tipo de juego, el niño aprende a relacionarse con afecto, calidez y confianza, vinculándose de manera especial con los demás.
- **Juego cognitivo:** Desarrolla la curiosidad intelectual del niño e inicia cuando entra en contacto con objetos de su entorno. A través de la exploración y manipulación, el niño muestra interés en resolver retos que demandan la participación de su inteligencia y la manipulación de objetos diversos.
- **Juego simbólico:** Es una actividad espontánea en la que los niños utilizan su capacidad mental para recrear escenarios simbólicos basados en situaciones cotidianas o personajes reales. Consiste en transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en su experiencia, imaginación y conductas observadas. Este juego estimula habilidades socioemocionales, la expresión de sentimientos y el proceso madurativo de los niños.

2.3.4. Importancia que tiene el juego en el jardín

Según Piaget, el juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil, ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. Piaget distingue entre juegos motores o de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas (Piaget, 1982).

El centro educativo es un lugar donde el educando adquiere diversas capacidades y habilidades que favorecen su desarrollo. El juego estimula la imaginación y la creatividad, reflejando el avance en la representación real según su contexto. Además, la motivación es un aspecto que los juegos potencian, promoviendo la capacidad de atención y el rendimiento académico. Por ello, la institución educativa debe velar por el bienestar y la convivencia del niño (Piaget, 1982).

2.3.5. El rol del educador en el juego del niño

Los docentes deben comprender que el juego es parte del aprendizaje y desarrollo integral del niño, donde se exploran habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, fomentando la imaginación y el pensamiento crítico. Al educando se le debe proporcionar una estructura y un entorno con libertad para decidir a qué juega, cómo juega y con qué juega, sin que esto implique dejarlo solo, sino con acompañamiento (Piaget, 1982).

Es fundamental escuchar al niño y observar las ideas que trae. En el nivel inicial, el trabajo por sectores está dividido en áreas con diferentes elementos, lo cual permite al niño manifestar su interés y, a través del juego, investigar, crear y plasmar sus pensamientos. La observación, el acompañamiento y la escucha activa del adulto son esenciales para el desarrollo del niño.

Los docentes pueden integrar el juego en el currículo escolar de múltiples maneras, como usar juegos para enseñar habilidades matemáticas, lingüísticas y socioemocionales, tales como la cooperación, la empatía y el respeto (Piaget, 1982).

2.3.6. ¿Cuál es el rol de las profesoras?

Según Piaget, el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje. A través de su formación y experiencia, el docente conoce qué habilidades requerir de los alumnos según el nivel en el que se desempeñen. Por ello, debe plantearles distintas situaciones problemáticas que los desafíen y generen desequilibrio (Piaget, 1982).

Lo más importante es que la persona que acompaña al niño permita que este exprese sus emociones internas con libertad y una mirada afectiva y divertida, sin perder su rol. El educador debe integrarse en el juego del niño y disfrutarlo. Es mejor una postura tranquila y afectuosa, donde se valoren y manifiesten con satisfacción los logros del educando.

Las principales metas de la educación son que el estudiante tenga la capacidad de crear cosas nuevas a través del juego y cuente con una guía adecuada para convertirse en una persona con pensamiento crítico y reflexivo (Piaget, 1982).

2.3.7. Juego Libre por Sectores

El juego libre por sectores representa momentos clave en la actividad de aprendizaje del educando, donde se potencia el juego simbólico y se desarrollan capacidades sensoriales, así como habilidades en el área de lectoescritura, como la identificación de símbolos gráficos, la escritura y la lectura. Además, el juego se extiende al hogar y a roles dramáticos, favoreciendo experiencias científicas, la exploración de materiales y la expresión artística.

Los niños manifiestan sus intereses a través de la interacción durante estos espacios. El proceso lúdico se realiza diariamente como parte de la jornada pedagógica y es

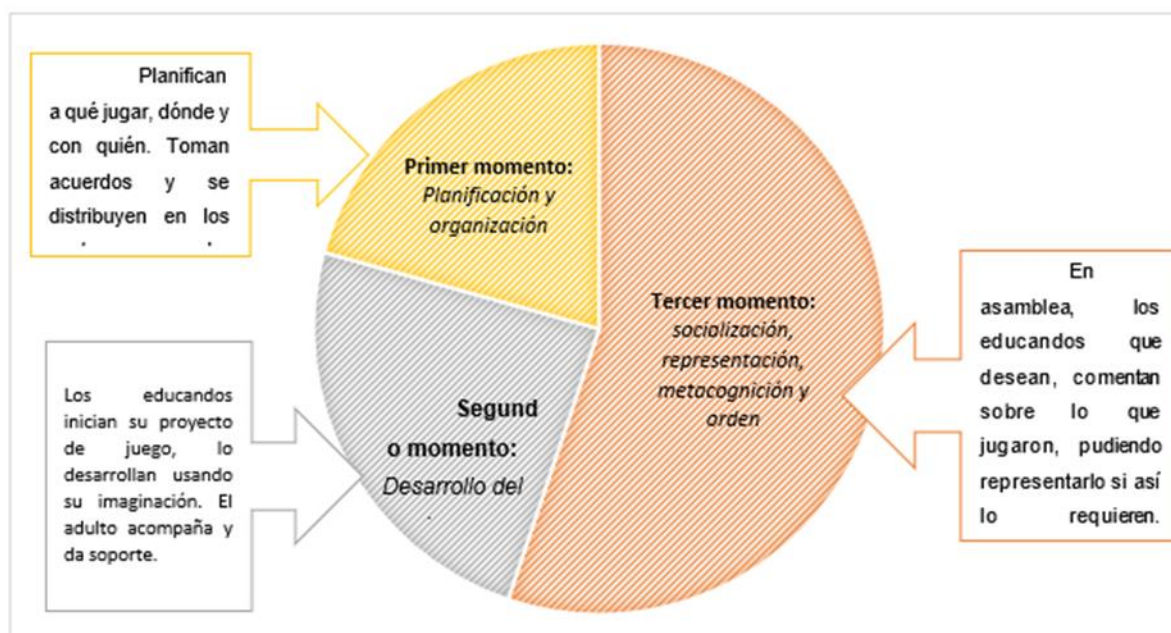
considerado de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias y habilidades en su proceso de aprendizaje y enseñanza.

2.3.7.1. Secuencia Metodológica del Juego Libre en Sectores

Plantea tres momentos que permite al educando a tener diferentes espacios de representación durante el juego libre por sectores:

Figura 1

Secuencia Metodológica del Juego Libre en Sectores



Planificación: Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo en el centro del salón. Durante 10 minutos, llevan a cabo un diálogo en el que conversan sobre tres aspectos: la educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar, estableciendo un ambiente de confianza para el inicio de la actividad.

Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, definiendo qué juguetes usar, cómo los utilizarán y con quién se asociarán para jugar. La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego libre en los sectores. En caso de tener en el aula "cajas temáticas", los niños las tomarán según sus preferencias. Los grupos estarán conformados generalmente por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible, permitiendo variaciones según el flujo del juego. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma (Piaget, 1982).

Ejecución o desarrollo: Los niños se ubican en algún sector de juego y empiezan a desarrollar sus ideas. También se dan negociaciones con otros compañeros respecto a los juguetes que cada uno usará y los roles a representar. Los niños se organizan en la sala de juego de diversas maneras: algunos juegan de forma solitaria, otros en parejas y algunos se reúnen en grupos de tres o cuatro compañeros. De este modo, los niños se distribuyen en el aula de acuerdo con sus preferencias temáticas, tipos de juego y afinidad con sus compañeros (Piaget, 1982).

Orden: La hora del juego libre en los sectores concluye con un anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes de finalizar. Al concluir el juego, los niños deben guardar los juguetes y organizar el aula. Esta actividad de orden tiene un significado emocional y social importante, ya que representa también guardar sus experiencias y cerrar con un significado interno significativo hasta la próxima vez. Asimismo, contribuye al desarrollo del buen hábito del orden (Piaget, 1982).

Socialización: Todos los niños se sientan en un semicírculo y verbalizan, compartiendo con el grupo a qué jugaron, quiénes participaron, cómo se sintieron y qué sucedió durante el juego. La docente aprovecha este momento para abordar aspectos que se derivan de la conversación. Es un espacio muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan y desean (Piaget, 1982).

Representación: La docente brinda la oportunidad para que los niños, de forma individual o grupal, representen mediante el dibujo, la escritura, la pintura o el modelado, lo que jugaron. Esta representación favorece el desarrollo de sus capacidades expresivas y cognitivas, integrando el juego con el proceso de aprendizaje y socialización (Piaget, 1982).

2.3.7.2. Implementar Exitosamente la Hora del Juego Libre en los Sectores

El tiempo: El tiempo dedicado al juego se prioriza en el entorno educativo, ya que el objetivo es fomentar el desarrollo y el aprendizaje de los niños. El mejor horario para ejecutar el juego suele ser durante la primera hora del día, lo que permite a los niños liberar tensiones y adquirir energía. Jugar en este momento mejora la atención y el aprendizaje en las siguientes horas (Piaget, 1982). Algunos educadores, sin embargo, prefieren la última hora del día para que los niños se relajen antes de regresar a casa después de una larga jornada escolar. Lo más relevante es que la hora de juego en sectores sea valorada y respetada para desarrollar en los educandos seguridad, entusiasmo y confianza (Piaget, 1982).

El espacio: El espacio para el juego debe ser amplio, seguro y permitir el movimiento libre de los niños, garantizando que cada uno tenga un lugar para desarrollar su proyecto de juego de forma autónoma. Es esencial que el área esté despejada de muebles que puedan restringir el movimiento (Piaget, 1982). En ciertos centros educativos, especialmente en áreas

rurales, las aulas pueden ser pequeñas, pero cuentan con jardines u otros espacios exteriores que ofrecen mejores condiciones para que los niños jueguen libremente.

En cambio, un espacio demasiado grande podría hacer que los niños se sientan poco contenidos y desorientados. Dado que el juego de representación simbólica requiere escenificar con juguetes situaciones de la vida diaria, es importante que el entorno tenga elementos como "casitas" o "refugios" que favorezcan la imaginación. Además, los niños valoran la presencia de muritos, plataformas y rincones donde puedan acomodar sus juguetes y desarrollar sus juegos imaginarios con mayor seguridad y enfoque (Piaget, 1982).

2.3.8. El Juego Libre en los Sectores Apoya las Áreas de Desarrollo y el Aprendizaje

El juego simbólico está estrechamente vinculado al desarrollo del pensamiento y del lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa la realidad utilizando objetos y juguetes a su alcance. Dicho juego se considera una manifestación tanto del lenguaje como del pensamiento infantil (Piaget, 1982). Al jugar de manera simbólica, el niño transforma los objetos para adaptarlos a la realidad que quiere recrear en su mente.

Mientras manipula los objetos, el niño descubre sus propiedades y, al combinarlos, activa su coordinación motora fina y su capacidad de manejo espacial. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente, calcula distancias, pesos y dimensiones, lo que activa su pensamiento matemático (Piaget, 1982).

2.3.9. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual

El desarrollo cognitivo y la capacidad intelectual se ven significativamente estimulados por la práctica del juego libre en los sectores, y de manera particular por el juego simbólico. Al involucrarse en situaciones simbólicas, el niño se enfrenta a la resolución de problemas como generar ideas, tomar decisiones, hacer juicios y plantear soluciones, activando procesos mentales de nivel superior (Piaget, 1982).

Además, el juego requiere el uso de elevados procesos de atención, concentración y discriminación visual y auditiva. Un estudio determinó que la predominancia del juego simbólico a los 24 meses se relaciona positivamente con las habilidades lingüísticas y está asociada a altos puntajes de inteligencia a los cinco años (Piaget, 1982).

2.3.9.1. Área de Comunicación

La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no solo surge como necesidad de adaptarse al medio, sino también para coordinar los diversos esquemas de asimilación. En resumen, la acomodación

se refiere al proceso de modificar esquemas para ajustarse a nueva información (Piaget, 1982).

Ambos procesos se fusionan y resultan en el equilibrio o adaptación, generando en el infante la necesidad de seguir adquiriendo nueva información para conocer su entorno. Esto permite la evolución de estructuras cognoscitivas ajustadas a su realidad.

Para Piaget (1982), las fases no se suceden linealmente, sino que proceden de la integración, que se basa en avanzar de un nivel inferior a uno superior. Así, se reconstruyen las conductas adquiridas a partir de los nuevos esquemas. El desarrollo de las etapas es un proceso continuo, sin tomar la forma de un movimiento lineal definido estrictamente por la edad.

2.3.9.2. Área de Matemática

Cuando el niño juega, se sitúa en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, el juego le permite manejar el tiempo, incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También interactúa activamente con el espacio, como cuando construye una casa con maderitas, convirtiéndose en un pequeño ingeniero que coloca cimientos, calcula pesos, distancias y dimensiones, y se concentra en cómo obtener equilibrio para que la estructura se mantenga sólida (Panez, 2009) .

Las habilidades de comprensión lógica y las relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, incrementando el reconocimiento de números, la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético y la comprensión de símbolos abstractos (Piaget, 1982).

2.3.10. Definición de la convivencia

MINEDU (2018) Conjunto de relaciones humanas que se dan en una escuela, se construyen de manera colectiva, cotidiana y es una responsabilidad compartida por toda la comunidad educativa. La convivencia escolar democrática está determinada por el respeto a los derechos humanos, a las diferencias de cada persona, y por una coexistencia pacífica que promueva el desarrollo integral y logro de aprendizajes de las estudiantes y los estudiantes.

2.3.10.1. La Convivencia Escolar en las Aulas

Desde hace más de una década, la convivencia y la disciplina escolar han sido temas de gran preocupación para el profesorado y los responsables de la Administración Educativa, debido a la frecuencia de incidentes que alteran la armonía y convivencia en las aulas y centros educativos. La violencia, la agresión y la indisciplina han ido en aumento en las

sociedades occidentales, lo que dificulta la búsqueda de soluciones eficaces para superar estos problemas (García & Ferreira , 2005).

Una de las principales preocupaciones para los profesores comprometidos en la difícil tarea de educar es mantener un nivel de orden que permita un funcionamiento adecuado del grupo y el logro de los objetivos educativos. Estos objetivos no solo se refieren al aprendizaje de contenidos y destrezas académicas, sino también a la socialización de los alumnos. Es fundamental que en los centros educativos existan normas y reglas de comportamiento por razones sociales, pedagógicas y psicológicas.

Ninguna sociedad, por muy sencilla que sea, puede funcionar sin normas de convivencia. La escuela, como institución social, y la clase, como grupo, necesitan estas normas para cumplir sus funciones y para existir de manera armoniosa. Además, la institución educativa debe establecer reglas que faciliten el bien común, ya que, con frecuencia, los deseos de un alumno pueden estar en contradicción con los de sus compañeros.

La armonía, la convivencia, el respeto y la disciplina escolar son necesarios para alcanzar los objetivos de la educación, que incluyen la adquisición de normas y reglas de convivencia como contenidos transversales del sistema educativo. Estas normas ayudan a comprender que existe un orden moral en el mundo y enseñan a los estudiantes a ser responsables, desarrollar el autocontrol y promover la convivencia (García & Ferreira, 2005).

2.3.10.2. El Currículo Nacional sobre la convivencia escolar

Según el Currículo Nacional, la competencia se visualiza desde que los niños y niñas nacen, cuando conviven a partir de la relación e interacción en situaciones de juego. La competencia aborda vivir de manera armoniosa con los demás, integrando límites, conociendo las normas y construyendo acuerdos para una convivencia armónica. En el servicio educativo, se propicia que participen, opinen y tomen acciones desde su iniciativa en asuntos que afectan al grupo. La competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" combina capacidades como interactuar, construir normas y asumir acuerdos, promoviendo el bienestar común.

Los niños conviven y participan democráticamente cuando interactúan respetuosamente con sus compañeros, cumplen con sus deberes y muestran interés por conocer las costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participan proponiendo acuerdos y normas de convivencia para el bien común, realizando acciones con otros para el uso adecuado de espacios, materiales y recursos comunes.

Cuando conviven y participan, se relacionan con otros niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa, lo cual beneficia al educando para ser una persona íntegra que respeta y cumple las normas de forma permanente, promoviendo una sana

convivencia. Al desarrollar esta competencia, los estudiantes logran ser tolerantes, practicar la escucha activa, aceptar a los demás como personas únicas y respetar valores como el respeto, la libertad, la justicia y la igualdad, lo que contribuye a formar personas de bien con un profundo sentido humano.

2.3.10.3. Convive y Participa Democráticamente

El estudiante se relaciona en la sociedad de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas poseen los mismos derechos y deberes. Además, muestra disposición para conocer y enriquecerse con los aportes de diversas culturas, respetando las diferencias, y toma posición en asuntos que lo involucran como ciudadano, contribuyendo a la consolidación de los procesos democráticos y la promoción de los derechos humanos.

2.3.10.4. Bien Común

Según la UNESCO (2015), está compuesto por los valores, virtudes cívicas y el sentido de la justicia compartidos por los seres humanos. A partir de este enfoque, la comunidad se define como una asociación solidaria de personas, en la cual las relaciones recíprocas permiten alcanzar el bienestar. Este enfoque considera a la educación y el conocimiento como bienes comunes mundiales, ya que su generación, adquisición, validación y utilización son compartidos por todos los pueblos como una asociación mundial (UNESCO, 2015).

2.3.10.5. Construcción colectiva del concepto “Convivir”

La conceptualización del término "convivencia" demanda de un análisis reflexivo sobre la búsqueda de una interacción pacífica entre los individuos como entes sociales. Una de las tareas educativas es educar en valores, para la paz y el mejoramiento comunitario. Ello hace necesario incluir en el vocabulario y en la visión del proceso de enseñanza-aprendizaje el término "convivencia", que permitirá alcanzar un fin común: la educación en un clima de armonía, que conducirá a la calidad en la educación. Para lograr lo anterior, es fundamental iniciar con el entendimiento y la aprehensión del concepto "convivencia" social, para trasladarlo después a la convivencia escolar.

Entender la "convivencia" implica la habilidad para interactuar de manera incluyente con los demás, con una actitud de diálogo, en el marco de una normatividad basada en la confianza y en la igualdad. En consecuencia, los elementos que se rescatan de este término son: actitud, inclusión, diálogo, igualdad, habilidad y normatividad (Secretaría de Educación de Jalisco, 2008).

En un mundo complejo y multicultural, la educación tiene como prioridad educar para la convivencia pacífica entre los miembros de la sociedad, lo cual implica crear en los estudiantes actitudes de interacción armónica mediante habilidades de diálogo, donde se dé el reconocimiento del otro en igualdad de derechos y responsabilidades para llegar a acuerdos que permitan la convivencia fraterna. La búsqueda de mejorar la calidad de la educación deberá tener como eje transversal favorecer, en los centros educativos, un ambiente armónico de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los elementos de la acción de convivir son: actitud, diálogo, igualdad, derecho, responsabilidad y acuerdos (Fe y Alegría Ecuador, 2008).

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. *Hipótesis General*

El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

- El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Interactúa con todas las personas" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.
- El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.
- El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

3.2. Variables de la investigación

3.2.1. *Variable Independiente*

Juego en sectores.

3.2.2. *Variable Dependiente*

Competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

3.2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juego de sectores	El juego como estrategia es un modo de socialización que prepara a los niños a la sociedad adulta, es un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarles al estudiante la oportunidad de	Juego en sectores es un momento pedagógico que implica la aplicación y desarrollo del juego libre siguiendo secuencias metodológicas.	Planificación y desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Expresan a través del dialogo con sus compañeros y maestra sus ideas al momento de realizar el juego. • Distribuyen de manera libre el sector donde van a jugar. • Decide en que sector jugar demostrando autonomía • Considera las normas de convivencia durante la realización de juegos sectores. Organizan su juego, deciden que jugar y con quien jugar.
			Orden y socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenan los sectores y materiales utilizados. • Ubican los diferentes objetos que utilizaron, reconociendo al sector que pertenece • Colabora a su compañero en el proceso de orden, demostrando liderazgo • Cuentan a través del diálogo a qué jugaron,

	interactuar con los demás.			<p>quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros al momento de ubicar los materiales en los juegos en sectores. <p>Muestra escucha activa y una comunicación amical al momento de socializar el juego que represento.</p>
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Representan a través del dibujo el juego que desarrollaron. • Se autoevalúa demostrando su proceso emocional durante el desarrollo de los juegos en sectores • Manifiestan un buen grado de comprensión al momento de expresar el proceso del juego en sectores <p>Experimentar con distintos materiales: útiles, soportes, colores, tonalidades, mezclas al representar el juego que desarrollo.</p>
	La convivencia es un conjunto de normas que nos aseguran convivir en paz y en	La mejora de la convivencia permite que los niños en una clase, se comporten de	Interactúa con todas las personas.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos de su entorno. • Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. • Propone ideas de juego y las normas del mismo.



Variable dependiente: Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	armonía, en el respeto y en la tolerancia, evitando la discordia, con los demás.	forma ordenada, tolerante y respetuosa con los demás.		Sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.
			Construye normas y asume acuerdos y leyes.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos. • Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. Pone en práctica las normas de convivencia durante el desarrollo de los juegos en sectores o actividades de aprendizaje.
			Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. • Muestra autonomía en el desarrollo de las actividades de aprendizaje promoviendo su bienestar común. Respeta y participa activamente el aspecto de la naturaleza enfocando el bienestar común.

3.3. Método de Investigación

3.3.1. Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación utilizado es el enfoque cuantitativo. Según Flick (2007), la investigación cuantitativa se orienta a analizar casos concretos en su particularidad temporal y local, a partir de las expresiones y actividades de las personas en su contexto local (p. 27).

3.3.2. Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación, por su naturaleza, corresponde a una investigación preexperimental. Según el autor Flick, este tipo de estudio busca encontrar una relación causa-efecto entre la variable independiente y la dependiente. Similar a la investigación experimental, tiene como objetivo definir cómo actúa la variable independiente sobre la dependiente. El estudio preexperimental se centra en identificar la relación entre dos o más variables, estableciendo relaciones causales.

En esta investigación, se mide (causa) los juegos en los sectores como estrategia y (efecto) la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 396 de Vicho, ubicada en el distrito de San Salvador, provincia de Calca y departamento de Cusco. Para ello, se aplica un pretest y un postest sin grupo de control, métodos que permitirán obtener información relevante para identificar el efecto de los juegos en los sectores como estrategia metodológica para un buen clima escolar en los niños y niñas.

Con toda la información obtenida, se podrá analizar, verificar y aplicar los conocimientos. La presente investigación es de tipo preexperimental, ya que se busca medir la relación causa-efecto entre las variables objeto de estudio.

3.3.3. Alcance o Nivel de Investigación

La presente investigación tiene como objetivo explicar la importancia de aplicar el juego en los sectores como estrategia metodológica para mejorar el clima escolar de los niños de 4 años en la I.E. N°396 de Vicho, San Salvador, durante el año 2023. Se utilizará la aplicación de un Pretest y un Postest, sin grupo de control, para evaluar el impacto de esta estrategia en el entorno educativo y en el comportamiento de los educandos.

3.3.4. Diseño de la Investigación

Flick (2007) señala que el diseño pretest y post test sin grupo control es aquel en el que se manipulan deliberadamente las variables y se observan los fenómenos para ser analizados posteriormente. La investigación es de tipo preexperimental, ya que las variables

serán manipuladas y los datos recolectados serán necesarios para el óptimo análisis y la determinación de los resultados de la investigación.

Figura 2

Diseño de investigación

Grupo de Estudio	Secuencia de Registro		
	Pre Test	VI	Post Test
GE	O1	X	O2

3.4. POBLACION Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población está constituida por los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Iniciales de la Provincia de Calca.

3.4.2. Muestra

La muestra ha sido seleccionada de manera no probabilístico por conveniencia y se ha tomado a los niños del aula de 4 años "A" de la institución educativa N° 396 VICHO San Salvador, con un total de 6 estudiantes.

Tabla 2

Diseño de investigación

GRADOS	SECCIONES	V	M	TOTAL
Aula 4 años	"A"	4	2	6
Total, estudiantes				6

Nota. Fuente: SIAGIE de la institución educativa

3.5. Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Se utilizará las siguientes técnicas de la Encuesta

En el trabajo de investigación se utilizarán técnicas acordes al tema, implementando estrategias metodológicas que influyan positivamente en el buen clima escolar a través del juego en sectores como estrategia aplicada a niños de 4 años de la I.E. 396 de Vicho, San Salvador, durante el año 2023. Estas técnicas permitirán recolectar información relevante para la investigación, considerando la naturaleza del estudio

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Los instrumentos utilizados fueron la Guía de Observación. En la construcción de estos instrumentos de investigación, se consideraron las dimensiones de cada variable de estudio. La recolección de datos se llevó a cabo a través de la aplicación de un Pretest y un Postest, los cuales se encuentran explicitados en la Operacionalización de las variables.

3.6. Validez y confiabilidad

3.6.1. Validación

La validación del instrumento se realizó por medio del juicio de expertos. Según Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) la validez “se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión de acuerdo con voces calificadas. Se encuentra vinculada a la validez de contenido” (p.235). En la validación intervinieron dos expertos.

3.6.2. Confiabilidad

Para comprobar la fiabilidad el instrumento, se aplicó la prueba de Alfa de Cronbach.

Tabla 3

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,844	15

Para poder interpretar la prueba de confiabilidad tomamos en cuenta la Tabla de Rangos siguiente:

Tabla 4

Rangos del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Nota. Fuente: George & Mallery (2003)

En la Tabla 3, se observa que la prueba de Alfa de Cronbach arroja un nivel de confiabilidad de 0,844, lo que indica que se un instrumento con una confiabilidad muy alta

3.7. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos, se procedió a realizar análisis usando la hoja de cálculo Excel para la tabulación de los datos. Para el análisis estadístico, se empleó el software SPSS 26.

Las tablas de frecuencia se hicieron en SPSS y con esos datos se construyeron los gráficos de barras en Excel.

La prueba de normalidad para la hipótesis general y las hipótesis específicas, así como la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general y las hipótesis específicas se hicieron en SPSS.

3.8. Aspectos éticos

La investigación será desarrollada teniendo en cuenta principios éticos básicos, como proporcionar información detallada a los profesores sobre el objetivo del estudio y mantener en reserva la identidad de los participantes. Además, se respetará la normatividad existente relacionada con la elaboración de investigaciones académicas, asegurando la confidencialidad y el anonimato de los datos recopilados.

Asimismo, se garantiza la protección de la identidad de los docentes y se velará por el respeto a las normativas éticas establecidas.

**CAPITULO IV:
RESULTADOS**

4.1. Resultados descriptivos respecto al objetivo general

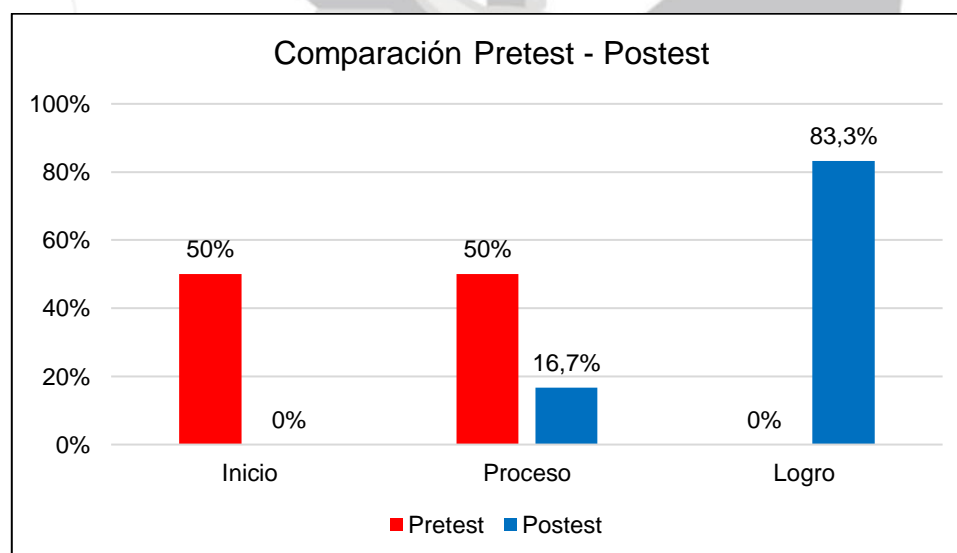
Tabla 5

Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.

		Pretest	Postest
Válido	Inicio	50%	0%
	Proceso	50%	16,7%
	Logro	0%	83,3%
Total		100%	100,0%

Figura 3

Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”



Tanto en la Tabla 5 como en la Figura 3, se puede observar que se ha producido un cambio importante entre los resultados del Pretest y del Postest. En el Pretest, un 50% de los estudiantes se encontraba en Inicio, mientras que el otro 50% estaba en Proceso. En el Postest, no hay estudiantes en Inicio, un 16,7% están en Proceso y el 83,3% se halla en el nivel de Logro. Estos datos sugieren que la estrategia ha sido eficaz, mejorando los desempeños de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.

4.2. Resultados descriptivos respecto a los objetivos específicos

El análisis de los resultados se realizó considerando las tres dimensiones propuestas en la investigación: Interacción Social, Construcción de Normas y Participación en Acciones. Se evaluó el progreso de los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 396 Vicho San Salvador mediante la aplicación de un Pretest y un Postest.

4.2.1. Dimensión 1: Interactúa con todas las personas

La dimensión de Interacción Social se centra en evaluar cómo los niños se relacionan entre ellos, demuestran respeto, empatía y desarrollan habilidades para interactuar con sus pares. Los resultados obtenidos se resumen a continuación:

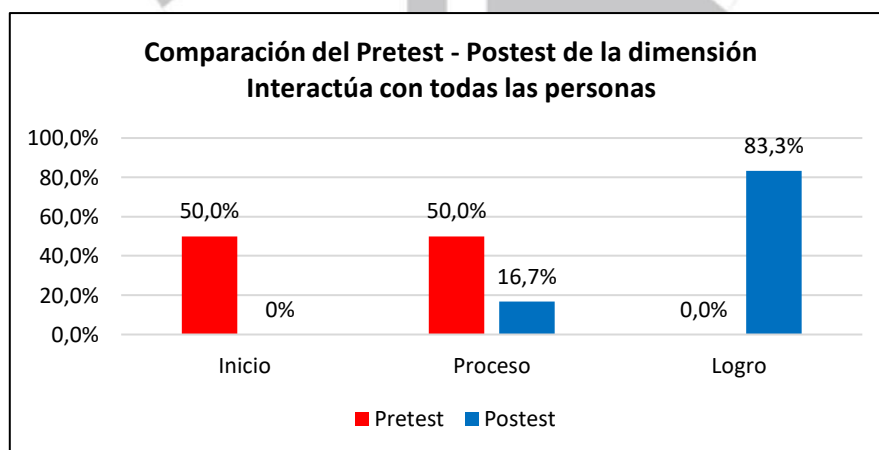
Tabla 6

Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “Interactúa con todas las personas”.

		Pretest	Postest
Válido	Inicio	50,0%	0%
	Proceso	50,0%	16,7%
	Logro	0,0%	83,3%
Total		100,0%	100,0%

Figura 4

Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “Interactúa con todas las personas”



En la Tabla 6 y en la Figura 4, se muestra que se ha producido también cambios importantes entre los resultados del Pretest y del Postest de la dimensión “Interactúa con todas las personas”. En el Pretest, la mitad de los estudiantes se encontraba en Inicio (50%), mientras la otra mitad estaba en Proceso. En cuanto al Postest, no se encuentran estudiantes

en Inicio; un estudiante ha pasado a Proceso y cinco estudiantes se hallan en el nivel de Logro (83,3%). Estos datos sugieren que, para esta dimensión, la estrategia también ha sido eficaz.

4.2.2. Dimensión 2: construye normas y asume acuerdos y leyes

La dimensión de Construcción de Normas se evaluó en función de cómo los estudiantes establecen y respetan normas en las actividades grupales, participan en acuerdos y promueven un entorno de respeto.

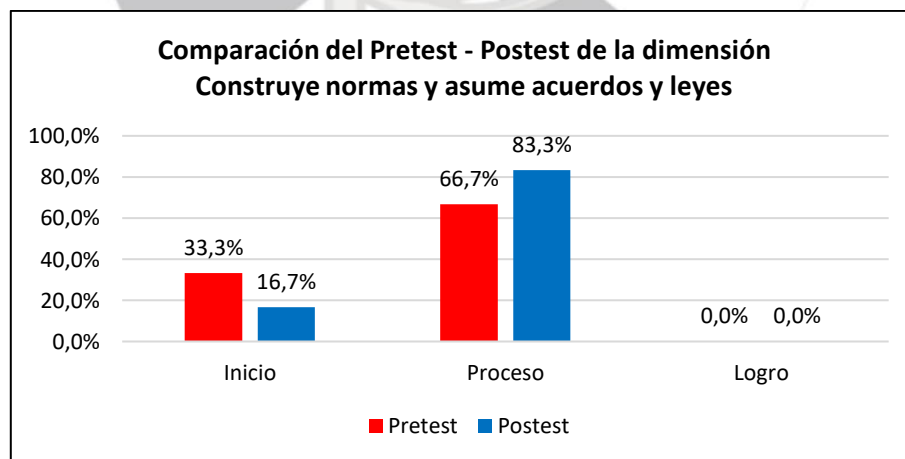
Tabla 7

Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes”

		Pretest	Postest
Válido	Inicio	33,3%	16,7%
	Proceso	66,7%	83,3%
	Logro	0,0%	0,0%
Total		100,0%	100,0%

Figura 5

Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes”



En la dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes”, la comparación del Pretest y el Postest (Tabla 7 y Figura 5, permite notar que es la dimensión donde ha habido cambios pequeños. Dos estudiantes se encontraban en Inicio en el Pretest (33,3%) y cuatro en proceso (66,7%); en el Postest solo quedó un estudiante en Inicio y cinco en proceso (83,3%), ningún estudiante alcanzó el nivel de logro. Estos resultados parecen sugerir que

los niños tienen dificultades para asumir las normas establecidas por lo que es necesario profundizar en tal situación para poder comprender cuáles son las posibles razones.

4.2.3. Dimensión 3: participa en acciones que promueven el bienestar común

La dimensión de Participación en acciones que promueven el bienestar común mide cómo los niños se involucran en actividades que promuevan el bienestar común y contribuyen a un entorno positivo.

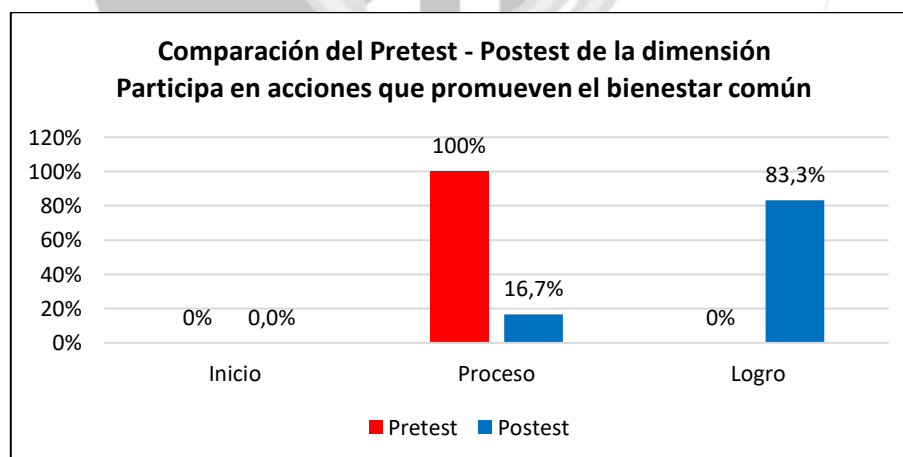
Tabla 8

Comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común”

		Pretest	Postest
Válido	Inicio	0%	0,0%
	Proceso	100%	16,7%
	Logro	0%	83,3%
Total		100,0%	100,0%

Figura 6

Gráfico de barras de comparación de resultados del Pretest y el Postest de la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común”



La Tabla 8 y la Figura 6 muestran que hay un cambio apreciable entre los resultados del Pretest y del Postest. En el Pretest, la totalidad de los estudiantes se encontraba en proceso (100%). En el Postest, un estudiante permaneció en Proceso y el resto de estudiantes se situó en el nivel de Logro (83,3%). Estos resultados parecen indicar que la estrategia es eficaz para mejorar la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común”.

4.3. Resultados inferenciales respecto al objetivo general

4.3.1. Prueba de normalidad de la variable "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"

Antes de proceder a la prueba de hipótesis, es necesario comprobar el supuesto de normalidad, es decir, que la distribución de los datos del pretest y el postest poseen homogeneidad. Al tratarse de muestras relacionadas, se aplica la prueba a la diferencia del Pretest y el Postest. Puesto que la muestra consta de 6 niños (> 50), asumimos los datos de los niveles de significancia de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

Tabla 9

Prueba de normalidad de la variable "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia entre Pretest y Postest	0,425	6	0,001	0,695	6	0,005

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk indican que no existe una distribución normal en los datos. La normalidad es lo contrario a la diferencia; y lo que se busca es determinar si no hay diferencias en la distribución de los datos, lo que permitiría elegir una prueba paramétrica para probar la hipótesis. Si el p-valor (o significancia) es $> 0,05$, se concluye que sí hay diferencias, es decir, los datos no tienen una distribución normal. En el caso presente, la prueba arroja un p-valor de 0,005, muy inferior al 0,05, lo que permite determinar que no existe homogeneidad. Dado que no se cumple con este supuesto, se toma la decisión de utilizar una prueba no paramétrica para la comprobación de la hipótesis, en este caso, la Prueba de Wilcoxon.

4.3.2. Comprobación de la hipótesis general

Se tiene el siguiente análisis estadístico:

Si la sig < 0.05 se acepta la H_1 y se rechaza la H_0 .

Si la sig > 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 .

H_1 : El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

H_0 : El juego en sectores como estrategia no favorece significativamente al desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

Tabla 10

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

<i>Prueba de rangos con signo de Wilcoxon</i>	
	Postest - Pretest
Z	-2,226 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,026

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 10 muestra que la prueba de Wilcoxon arroja un p-valor de 0,026. Siendo que el nivel de significancia 0,05%, se puede afirmar que existe una diferencia significativa entre ambas pruebas, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando que el juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

4.4. Resultados inferenciales respecto a los objetivos específicos

4.4.1. Prueba de normalidad de las dimensiones de la variable "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"

Tabla 11

Prueba de normalidad de las dimensiones de la variable "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión Interactúa	0,238	6	,200*	0,950	6	0,737
Dimensión Construye	0,430	6	0,001	0,709	6	0,008
Dimensión Participa	0,283	6	0,143	0,921	6	0,514

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk indican que existe una distribución normal en los datos en la dimensión "interactúa con todas las personas"

(0,737>0,05) y la dimensión “participa en acciones que promueven el bienestar común” (0,514>0,05). La dimensión “construye normas y asume acuerdos y leyes” no posee una distribución normal (0,008<0,05. Por tanto, dado que no se cumple con el supuesto de que todas las dimensiones tengan una distribución normal, se toma la decisión de utilizar, para la comprobación de la hipótesis, la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

4.4.2. Comprobación de las hipótesis específicas

Se tiene el siguiente análisis estadístico:

Si la sig < 0.05 se acepta la H1 y se rechaza la H0.

Si la sig > 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1.

4.4.2.1. Hipótesis específica 1

H1: El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Interactúa con todas las personas" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

H0: El juego en sectores como estrategia no favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Interactúa con todas las personas" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Interactúa con todas las personas"

.Estadísticos de prueba^a

	Interactúa Postest – Interactúa Pretest
Z	-2,207 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,027

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon (Tabla 12) arroja un p-valor de 0,027. Asumiendo un nivel de significancia de 0,05, se puede afirmar que sí existe una diferencia significativa entre ambas pruebas, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando que el juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Interactúa con todas las personas" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

4.4.2.2. Hipótesis específica 2

H1: El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

H0: El juego en sectores como estrategia no favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

Tabla 13

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes"

Estadísticos de prueba ^a	
	Construye Postest – Construye Pretest
Z	-2,264 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,024

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon (Tabla 13) arroja un p-valor de 0,024. Asumiendo un nivel de significancia de 0,05, se puede afirmar que sí existe una diferencia significativa entre ambas pruebas, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que confirma que el juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes" los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

4.4.2.3. Hipótesis específica 3

H₁: El juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

H₀: El juego en sectores como estrategia no favorece significativamente al desarrollo de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

Tabla 14

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común "

Estadísticos de prueba^a

	Participa Postest – Participa Pretest
Z	-2,226 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,026

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon (Tabla 14) arroja un p-valor de 0,026. Asumiendo un nivel de significancia de 0,05, se puede afirmar que sí existe una diferencia significativa entre ambas pruebas, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que confirma que el juego en sectores como estrategia favorece significativamente al desarrollo de la dimensión " Participa en acciones que promueven el bienestar común " los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.

4.5. Discusión de los resultados del pretest y postest

La competencia "Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común" se evalúa con el objetivo de fomentar la interacción respetuosa y la participación activa de los niños y niñas en el entorno educativo, tal como lo define el Ministerio de Educación de Perú (Minedu, 2016). Los resultados iniciales mostraban que el 50% de los estudiantes estaban en proceso de adquirir habilidades sociales básicas, mientras que el otro 50% lograba un nivel adecuado. Esto sugiere que, al inicio, la mitad de los niños y niñas no lograba involucrarse en actividades comunitarias ni comprendía completamente el sentido de la cooperación, lo cual es fundamental para la convivencia pacífica (Huanhuayo, 2017).

Con la implementación del juego en sectores como metodología educativa, se observó un avance significativo en el desarrollo de la competencia en el postest: el 83.3% de los estudiantes alcanzó un nivel de logro, lo que representa un aumento notable en la participación y la comprensión de normas y acuerdos de convivencia. Esto es consistente con los planteamientos de Piaget (1982), quien resalta que el juego es una herramienta esencial para la construcción de habilidades cognitivas y sociales, ya que permite al niño experimentar, explorar y consolidar esquemas mentales que refuerzan el aprendizaje colaborativo y la adaptación a las normas sociales.

Asimismo, en el postest, solo el 16.7% de los estudiantes continuaron en proceso, lo que implica que, aunque se logró un avance significativo, aún es necesario un acompañamiento continuo para consolidar estas habilidades en un pequeño grupo de niños. Cualitativamente, este grupo demostró dificultades para asimilar el respeto por las normas y establecer relaciones armoniosas con sus pares, lo que sugiere la necesidad de intervenciones pedagógicas más personalizadas que consideren el contexto individual de cada niño y su nivel de desarrollo socioemocional (Agudelo, 2020).

En cuanto a la dimensión de "Interactúa con todas las personas", los estudiantes mostraron una mejora evidente. Al inicio, solo la mitad se involucraba en actividades que favorecían la convivencia y el bienestar grupal. Después de la intervención, un 83.3% de los estudiantes Interactuaba con las personas de su entorno.

En cuanto a la dimensión de "construye normas y asume acuerdos y leyes", los estudiantes mostraron una mejora aceptable. Al inicio, el 66,7% de estudiantes trataba de involucrarse en actividades que favorecían construcción de normas y asumía acuerdos y leyes. Después de la intervención, un 83.3% de los estudiantes asumía activamente roles en la promoción del bienestar común, lo que resalta la importancia de utilizar estrategias como el juego para desarrollar competencias ciudadanas desde una edad temprana (Mangalaya Roque, 2021). Esta es la dimensión en la que los estudiantes han progresado menos.

En cuanto a la dimensión de "Participa en acciones que promueven el bienestar común", los estudiantes también mostraron una mejora. Al inicio, la totalidad de estudiantes trataba de participar en acciones que promueven el bienestar común. Después de la intervención, un 83.3% de los estudiantes asumía activamente roles en la promoción del bienestar común.

En conclusión, la implementación del juego en sectores como estrategia educativa contribuyó de manera significativa al desarrollo de la competencia "Convive y Participa Democráticamente". El incremento en las habilidades sociales y la disminución de comportamientos conflictivos refuerzan el planteamiento de Piaget (1982) sobre la importancia del juego en la construcción de aprendizajes significativos, así como la necesidad de seguir reforzando estas competencias a través de metodologías dinámicas que promuevan la participación y el bienestar integral del niño.

CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que se llega tras la culminación del estudio de investigación son las siguientes:

- Primera:** La estrategia del juego en sectores favoreció significativamente el desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023. Esto se evidencia en el cambio de los resultados del Pretest al Postest, donde ningún estudiante permaneció en el nivel de Inicio, un 16,7% quedó en Proceso y un 83,3% alcanzó el nivel de Logro, según la prueba de Wilcoxon (p -valor = 0,026), confirmando una mejora estadísticamente significativa.
- Segunda:** La dimensión "Interactúa con todas las personas" mejoró notablemente gracias al juego en sectores. En el Pretest, el 50% de los estudiantes se encontraba en Inicio y el otro 50% en Proceso. Después de la intervención, el Postest mostró que no había estudiantes en Inicio, un 16,7% permaneció en Proceso y un 83,3% alcanzó el nivel de Logro. La prueba de Wilcoxon (p -valor = 0,027) confirmó que los cambios fueron estadísticamente significativos, destacando el impacto positivo de la estrategia en esta dimensión.
- Tercera:** La dimensión "Construye normas y asume acuerdos y leyes" experimentó avances, aunque más limitados. En el Pretest, un 33,3% de los estudiantes estaba en Inicio y un 66,7% en Proceso. En el Postest, un estudiante permaneció en Inicio y el 83,3% se mantuvo en Proceso, sin alcanzar el nivel de Logro. No obstante, la prueba de Wilcoxon (p -valor = 0,024) confirmó que hubo una mejora estadísticamente significativa, lo que resalta la necesidad de profundizar en estrategias complementarias para esta dimensión.
- Cuarta:** La dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común" mostró un cambio significativo. En el Pretest, el 100% de los estudiantes estaba en Proceso. En el Postest, un 16,7% permaneció en Proceso, mientras que el 83,3% alcanzó el nivel de Logro. Este avance fue respaldado por la prueba de Wilcoxon (p -valor = 0,026), lo que indica que el juego en sectores fue particularmente efectivo para fortalecer esta dimensión en los niños.

RECOMENDACIONES

- Primera:** Como resultado de la investigación, se propone la implementación de la propuesta “Juegos en Sectores” como una estrategia eficiente para alcanzar logros significativos en la competencia de convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común. Esta metodología debe ser adoptada para fomentar la integridad, el compromiso y la comunicación entre los pares, fundamentándose en normas de respeto mutuo y en la compensación de la regulación emocional.
- Segunda:** Se sugiere que la aplicación proporcionada por el Ministerio de Educación, referida a “Juegos en Sectores”, actúe como un acompañamiento efectivo para los diversos actores educativos dentro de la institución educativa. Esto permitirá mejorar la implementación de nuevas estrategias de enseñanza que favorezcan la formación integral del alumnado.
- Tercera:** Los docentes del nivel inicial deben considerar los juegos en sectores como una parte esencial del proceso pedagógico en el aula, lo que permitirá una mejora en el proceso de aprendizaje integral del estudiante. La integración de estas actividades lúdicas en la enseñanza no solo enriquecerá la experiencia educativa, sino que también fortalecerá las habilidades sociales y emocionales de los niños.
- Cuarta:** Finalmente, es recomendable que los docentes del nivel inicial continúen desarrollando la investigación en torno a los juegos en sectores y su relación con diversas habilidades que puedan ser cultivadas en los estudiantes durante estos momentos pedagógicos. Esto permitirá una comprensión más profunda de cómo las dinámicas de juego pueden influir en el desarrollo integral y en el aprendizaje efectivo de los niños, adaptándose a las necesidades educativas contemporáneas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, M. P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado*. Colombia- Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.
- Agudelo, M. P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto C de la Institución Educativa Rural La Sierra*. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.
- Agudelo, M. P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto C de la Institución Educativa Rural La Sierra*. Bucaramanga - Colombia : Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.
- Arce. (2003). Diccionario Pedagógico. En A. Aurelio Crisólogo, *Moderno Diccionario Pedagógico* (pág. 27). Lima: Abedul.
- Arce, A. C. (1999). *Diccionario Pedagógico*. Lima: Ediciones Abedul E.I.R.L.
- Arce, A. C. (2003). Diccionario Pedagógico. En A. C. Arce, *Moderno Diccionario Pedagógica* (págs. 146-147). Lima: Abedul.
- Becerra Ramos, G. C., & FLORES PALACIOS, A. G. (2021). *Actividades lúdicas para fomentar la expresión de emociones en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Manco Capacc N° 460 Cusco - 2020 - Propuesta de Mejora*. Cusco_Perú.
- Calvache, G. M. (2018). *Morales Calvalache*. Obtenido de "Estrategias Incluyentes para atender la Diversidad Educativa": <https://educacion.gob.ec/escuelas-inclusivas/>
- Garrido, C.; Mora, M. T. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO 2019 - 2020*. Cusco - Perú : UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO .
- Ccahuana Laura Jhisela, C. M. (2021). *Actividades Lúdicas Tradicionales para Desarrollar la Inteligencia Interpersonal en los Niños (as) de 5 Años del Aula Amarilla de la Institución Educativa Primero De Mayo N° 452 – Cusco 2018 - 2019*. Cusco, Perú: ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “SANTA ROSA”.
- Cerda, A. A. (2011). *Curricular integration of ICT in education*. Obtenido de kindergarten: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65920055002>
- Cusco, U. (2018). LINEAMIENTOS PARA LA GESTIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, LA PREVENCIÓN Y LA ATENCIÓN DE LA VIOLENCIA CONTRA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES. *SISE VE*, 5.
- Díaz, V. (2006). *Estrategias Docente para un Aprendizaje*.
- distancia, U. E. (2011). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* Costa Rica.

- Ediciones Abedul E.I.R.L. (1999). Diccionario Pedagógico. En A. C. Arce, *Moderno Diccionario Pedagógico* (págs. 146-147). Lima-Peru: Abedul.
- Educativa., C. I. (2017). Manual de Estrategias Didácticas., (pág. 1034). Catalunya-España.
- Educativa2017, L. C. (s.f.). *Manual de Estrategias Didácticas*. Obtenido de (Inacap.ed.): <https://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>.
- Figuroa-Céspedes, I., Lambiasi Pérez, R., & Cáceres Zapata, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Estudios y Debates Pedagógicos*, 21(47), 71-386. doi:<https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>
- Flick, U. (2007). *El diseño de Investigación cualitativa y cuantitativa*. España : Published By SAGE of London.
- García, C. A., & Ferreira, C. G. (2005). LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LAS AULAS. *IINFAD*, 1163.
- González, Y. G. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes*. Bogotá D.C: Universitaria - Los Libertadores.
- Gutierrez, M. (2018). *Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Surelación*. Obtenido de Tendencias Pedagógicas: <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp2018.31.004>
- Hernández Jara, P. V., Onofre Zapata, V. d., & Gómez Alcívar, V. J. (2017). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 1-17. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2857>
- Hernandez, D. (2006). *Estrategia Docente para un Aprendizaje*.
- Hernandez, D. y. (2006). *Estrategias Docentes para el Aprendizaje*.
- Hernandez, G. D. (2005). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje*.
- Huanhuayo, B. M. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016*. . Lima - Peú: Universidad Cesar Vallejo.
- Huanhuayo, B. 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*. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Huanhuayo, B. 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*. Lima - Perú : Universidad Cesar Vallejo .



- Huisa Huarcaya, C. L.-T. (2021). *Aprendizaje Basado En Proyectos Para Mejorar La Competencia Convive Y Participa Democráticamente*. Lima - Perú: Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.
- Jennifer Giselly Ardila González, R. S. (2021). *El juego como estrategia pedagogica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN*. BOGOTA.
- Juan Fernando Gómez Ramírez, M. (2005). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 5.
- LOPEZ HUILLCA, L. (2015). *Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015*. ALTIPLANO.
- M., G. (2018). *Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación*. Obtenido de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp2018.31.004> .
- Mangualaya Roque, L. W. (2021). *JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021*. SATIPO – PERÚ: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES CHIMBOTE .
- Mangualaya Roque, L. W. (2021). *JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN* . SATIPO – PERÚ: Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote .
- Maposita(2015), E. m. (s.f.). *Universidad Tecnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bisteam/123456789/13884>
- Medina Camacho, J. (2020). *El juego como estrategia pedagogica para fortalecer la convivencia escolar*. Universidad Autonoma de Bucaramanga: Bucaramanga.
- Medina, &. M. (2009). *Estrategias Metodologicas y Necesidades Educativas Especiales en estudiante con Discapacidad Intelectual*.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minedu. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima - Perú: Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU. (2009). *LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES* . Lima_Perú.
- MINEDU. (2015). *Convivir, Participar y Deliberar*. Lima - Perú: Rutas de Aprendizaje.
- MINEDU, D. G. (2016). *PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL* . Lima - Perú.



- MINEDU, M. d. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima - Perú: Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU, M. d. (2018). LINEAMIENTOS PARA LA GESTIÓN DE LA CONVIVENCIA. En MINEDU. Lima: Inversiones TEM S.A.C.
- Montessori, M. (1912). *El Método Montessori (Traducido) EBook*. Dover Publicaciones.
- Ortiz Ocaña, A., & Salcedo Barragán, M. (2020). La didáctica como proceso de enseñar y evaluar el aprendizaje. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 15(2), 193-231. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8079549.pdf>
- Otero Salazar, R. (2015). *EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 349 PALAO*. Lima Perú.
- Panez, G. S. (2009). *La Hora del Juego Libre en Sectores*. San Borja, Lima: Dirección General de Educación Básica Regular - Inicial.
- Piaget. (1982). *Teoría del Desarrollo Cognitivo*.
- Piaget, J. (1982). *ESQUEMAS COGNITIVOS, ASIMILACIÓN Y ACOMODACIÓN*.
- Piaget, J. (1982). *Teoría del Desarrollo Cognitivo*.
- Puente, R. M. (s.f.). LA CONVIVENCIA EN EL CENTRO EDUCATIVO. En R. M. Puente, *LA CONVIVENCIA EN EL CENTRO EDUCATIVO*. (pág. 175).
- Rivero, I. V. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/download/306827/396810>
- Robles Huanhuayo, B. (2016). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016*. Los Olivos.
- Salazar, R. E. (2015). *EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES*. LIMA – PERÚ: Universidad Peruana Cayetano Heredia .
- Salazar, R. E. (2015). *EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*. PERÚ: Universidad Cayetano Heredia.
- Salazar, R. E. (2015). *EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*. LIMA – PERÚ : Universidad Cayetano Heredia .
- Schuckemith(1987), L. e. (s.f.). *Desarrollo de Proyectos Unipuebla*. wikispaces.com/file/ubiw/. Obtenido de Proyecto.doc+&cd=5&hl=esict=clnk&gl=s: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:NEgtaA_OdF4J:https://



UNESCO. (6 de Noviembre de 2015). *Enfoques de Orientación al Bien Común*. Obtenido de <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-es-el-enfoque-orientacion-al-bien-comun/>

Vygotsky, L. S. (1981). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard Univ. Press.

Yennifer Giselly Ardila González, R. S. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes*. Colombia - Bogotá D.C. m: Los Libertadores - .

Yennifer Giselly Ardila González, R. S. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN*. Bogotá : Fundación Universitaria Los Libertadores.







ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

PROBLEMA	OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLGIA DE INVESTIGACION
<p>General: ¿De qué modo la aplicación del juego en sectores como estrategia favorece el desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área Personal Social en niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023?</p>	<p>General: Evaluar la eficacia del juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área personal social en niños de 4 años de la I.E 396 VICHO San Salvador 2023.</p>	<p>HG: El juego en sectores como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE “Juego en sectores como estrategia”</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Pre- experimental Nivel de Investigación: Descripción de profundidad</p>
<p>Específicos: ¿De qué modo el juego en sectores favorece el desarrollo de la dimensión interactúa con todas las personas, en niños de 4 años de la I.E 396 VICHO San Salvador 2023?</p>	<p>Específicos: Describir la eficacia del juego en sectores como estrategia para el desarrollo de la dimensión interactúa con todas las personas en niños de 4 años de la I.E 396 Vicho San Salvador 2023.</p>	<p>Específicas: El juego en sectores como estrategia contribuye significativamente al desarrollo de la dimensión "Interactúa con todas las personas" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”</p>	<p>Diseño de investigación: Población: Institución Educativa Inicial N° 396 VICHO San Salvador Muestra: no probabilístico</p>



<p>¿De qué modo el juego en sectores como estrategia favorece el desarrollo de la dimensión, construye normas asume acuerdos y leyes en niños de 4 años de la I.E 396 Vicho San Salvador 2023?</p>	<p>Explicar la eficacia del juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la dimensión, Construye normas, asume acuerdos y leyes en niños de 4 años de la I.E 396 Vicho San Salvador 2023.</p>	<p>El juego en sectores como estrategia mejora el desarrollo de la dimensión "Construye normas, asume acuerdos y leyes" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.</p>		<p>Técnica de muestreo: Observación Encuestas Excel</p>
<p>¿De qué modo influye el juego en sectores para el desarrollo de la dimensión, Participa en acciones que promueven el bienestar común, en niños de 4 años de la I.E 396 VICHO San Salvador 2023?</p>	<p>Demostrar la influencia del juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la dimensión, participa en acciones que promueven el bienestar común en niños de 4 años de la I.E 396 VICHO San Salvador 2023.</p>	<p>El juego en sectores como estrategia favorece el desarrollo de la dimensión "Participa en acciones que promueven el bienestar común" en los niños de 4 años de la I.E. 396 VICHO San Salvador 2023.</p>		



ANEXO 2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Matriz de instrumentos de investigación variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
JUEGO EN SECTORES	El juego como estrategia es un modo de socialización que prepara a los niños a la sociedad adulta, es un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarles al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.	Juego en sectores es un momento pedagógico que implica la aplicación y desarrollo del juego libre siguiendo secuencias metodológicas.	Planificación y desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresan a través del dialogo con sus compañeros y maestra sus ideas al momento de realizar el juego. ▪ Distribuyen de manera libre el sector donde van a jugar. ▪ Decide en que sector jugar demostrando autonomía ▪ Considera las normas de convivencia durante la realización de juegos sectores. ▪ Organizan su juego, deciden que jugar y con quien jugar
			Orden y socialización	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenan los sectores y materiales utilizados. ▪ Ubican los diferentes objetos que utilizaron, reconociendo al sector que pertenece ▪ Colabora a su compañero en el proceso de orden, demostrando liderazgo. ▪ Cuentan a través del diálogo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. ▪ Interactúa con sus compañeros al momento de ubicar los materiales en los juegos en sectores. ▪ Muestra escucha activa y una comunicación amical al momento de socializar el juego que represento.



			Representación	<ul style="list-style-type: none">▪ Representan a través del dibujo el juego que desarrollaron.▪ Se autoevalúa demostrando su proceso emocional durante el desarrollo de los juegos en sectores▪ Manifiestan un buen grado de comprensión al momento de expresar el proceso del juego en sectores▪ Experimentar con distintos materiales útiles, soportes, colores, tonalidades, mezclas al representar el juego que desarrollo.
--	--	--	----------------	---





Matriz de instrumentos de investigación variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones Capacidades	Desempeños
COMPETENCIA Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	La convivencia es un conjunto de normas que nos aseguran convivir en paz y en armonía, en el respeto y en la tolerancia, evitando la discordia, con los demás.	La mejora de la convivencia permite que los niños en una clase, se comporten de forma ordenada, tolerante y respetuosa con los demás.	INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se relaciona con adultos de su entorno. ▪ Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. ▪ Propone ideas de juego y las normas del mismo. ▪ Sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.
			CONSTRUYE NORMAS Y ASUME ACUERDOS Y LEYES.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos. ▪ Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. ▪ Pone en práctica las normas de convivencia durante el desarrollo de los juegos en sectores o actividades de aprendizaje.
			PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.



			BIENESTAR COMÚN.	<ul style="list-style-type: none">▪ Muestra autonomía en el desarrollo de las actividades de aprendizaje promoviendo su bienestar común.▪ Respeta y participa activamente el aspecto de la naturaleza enfocando el bienestar común.
--	--	--	---------------------	--



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN DE ESTUDIANTE

Nombre del Niño(a):

I.E: 396 VICHO San Salvador Calca

Aula: 4 años **Sección:** A

AREA DE APRENDIZAJE: Personal Social

INSTRUMENTO APLICADO POR: Yovana Sany Anaya



JUEGO EN SECTORES. Es un momento pedagógico el cual implica la posibilidad de **desarrollar** el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores brindando al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

DIMENSIONES				
N°	1. INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS.			
	2. CONSTRUYE NORMAS Y ASUME ACUERDOS Y LEYES.			
	3. PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.			
	Criterios De Evidencias	Si	A Veces	Nunca
1	Elige con libertad el espacio de juego.			
2	Participa con entusiasmo al manifestar su sector de preferencia donde desea jugar.			
3	Socializa con otros niños cuando juega en los sectores.			
4	Interrumpe a sus compañeros cuando juegan.			
5	Quita los juguetes y materiales de sus compañeros.			
6	Propone ideas de juego y las normas del mismo.			
7	Sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
8	Muestra empatía y colabora con sus compañeros cuando lo necesitan.			
9	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.			
10	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.			
11	Participa en actividades permanentes al recordar y cumplir acuerdos de convivencia.			
12	Manifiesta sus emociones en el momento del juego.			
13	Ordena en los sectores los materiales que utilizó para jugar.			
14	Manifiesta a los demás a través del diálogo el juego que desarrolló.			
16	Representan a través del dibujo el juego que desarrollaron.			



ENCUESTA N°1 “JUEGO EN SECTORES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE I.E 396 VICHO SAN SALVADOR 2023”

Señor padre de familia, me es grato dirigirnos a usted para saludarlo cordialmente:

Soy la docente Yovana Sany Anaya, vengo desarrollando mi trabajo de investigación sobre, Juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de la I.E 396 vicho San Salvador 2023. Información que será relevante y utilizado exclusivamente con fines académicos ; por ello le pedo responder las siguientes interrogantes según sea conveniente para Ud.. Del mismo modo responder de la manera más sincera posible. Cabe señalar que dicha encuesta presentada, se aplica de manera anónima para cuidar su integridad.

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL RESPONSABLE: _____

EDAD DEL RESPONSABLE: _____

Número de hijos que están a su responsabilidad

Marca solo con una X

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

MARCA CON UNA X EN CADA ITEM SEGÚN CORRESPONDA

N°	ITEM	Papá	mamá	Hermano (a)
1	Quien acompaña a su hijo(a) durante la hora de juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Quien acompaña a su hijo(a) durante el desarrollo de las fichas de refuerzo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N°	ITEM	Si	A veces	Nunca
1	Juega en casa su niño(a).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Socializa con sus hermanos al momento de jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Dialoga con Ud. y hermanos cuando juega.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Desarrolla juegos tradicionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



5	Desarrolla juegos y canciones utilizando el celular.			
6	Participa Ud. Del juego que realiza su niño(a).			
7	Juega con su niño(a) y con qué frecuencia.			
8	Pregunta a su niño(a) de la emoción que sintió al jugar.			
9	En casa elaboran y cumplen acuerdos de convivencia.			
10	Cuando su niño(a) ordena los materiales y espacios en casa le felicita.			



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN DE ESTUDIANTE

Nombre del Niño(a):

I.E: 396 VICHO San Salvador Calca

Aula: 4 años **Sección:** A

AREA DE APRENDIZAJE: Personal Social

INSTRUMENTO APLICADO POR: Yovana Sany Anaya



JUEGO EN SECTORES. Es un momento pedagógico el cual implica la posibilidad de **desarrollar** el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores brindando al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

N°	Dimensiones	Si	A Veces	Nunca
	Interactúa Con Todas Las Personas. Construye Normas Y Asume Acuerdos Y Leyes. Participa En Acciones Que Promueven El Bienestar Común.			
Criterios De Evidencias				
1	Elige con libertad el espacio de juego.			
2	Participa con entusiasmo al manifestar su sector de preferencia donde desea jugar.			
3	Socializa con otros niños cuando juega en los sectores.			
4	Interrumpe a sus compañeros cuando juegan.			
5	Quita los juguetes y materiales de sus compañeros.			
6	Propone ideas de juego y las normas del mismo.			
7	Sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
8	Muestra empatía y colabora con sus compañeros cuando lo necesitan.			
9	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.			
10	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.			
11	Participa en actividades permanentes al recordar y cumplir acuerdos de convivencia.			
12	Manifiesta sus emociones en el momento del juego.			
13	Ordena en los sectores los materiales que utilizó para jugar.			
14	Manifiesta a los demás a través del diálogo el juego que desarrolló.			
16	Representan a través del dibujo el juego que desarrollaron.			

ENCUESTA N°1 “JUEGO EN SECTORES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE I.E 396 VICHO SAN SALVADOR 2023”

Señor padre de familia, me es grato dirigirnos a usted para saludarlo cordialmente:
Soy la docente Yovana Sany Anaya, vengo desarrollando mi trabajo de investigación sobre, Juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de la I.E 396 vicho San Salvador 2023. Información que será relevante y utilizado exclusivamente con fines académicos ; por ello le pido responder las siguientes interrogantes según sea conveniente para Ud.. Del mismo modo responder de la manera más sincera posible .Cabe señalar que dicha encuesta presentada, se aplica de manera anónima para cuidar su integridad.

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL RESPONSABLE: _____

EDAD DEL RESPONSABLE: _____

Número de hijos que están a su responsabilidad

Marca solo con una X

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

MARCA CON UNA X EN CADA ITEM SEGÚN CORRESPONDA

N°	ITEM	Papá	Mamá	Hermano (a)
1	Quien acompaña a su hijo(a) durante la hora de juego			
2	Quien acompaña a su hijo(a) durante el desarrollo de las fichas de refuerzo			
N°	Ítem	Si	A Veces	Nunca
1	Juega en casa su niño(a).			
2	Socializa con sus hermanos al momento de jugar.			
3	Dialoga con Ud. y hermanos cuando juega.			
4	Desarrolla juegos tradicionales.			
5	Desarrolla juegos y canciones utilizando el celular.			



6	Participa Ud. Del juego que realiza su niño(a).			
7	Juega con su niño(a) y con qué frecuencia.			
8	Pregunta a su niño(a) de la emoción que sintió al jugar.			
9	En casa elaboran y cumplen acuerdos de convivencia.			
10	Cuando su niño(a) ordena los materiales y espacios en casa le felicita.			



ANEXO 3. PROGRAMA APLICADO



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : 396 VICHO_ SAN SALVADOR
 PROFESORA : Yovana Sany Anaya
 SECCIÓN : A
 EDAD : 4 AÑOS

NOMBRE DEL PROYECTO	<i>“Trabajamos en equipo para implementar nuestros sectores de juego”</i>
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	En la I.EI. 396, ubicado en la comunidad de Vicho_ distrito de San Salvador, Durante los meses de marzo y abril se observó actitudes agresivas en los niños y niñas del aula 4 años, quienes se resisten a interactuar con sus compañeros, mostrando una actitud egocéntrica quienes no practican las normas de convivencia. Es por ello que se propone la implementación del juego en sectores como estrategia, las cuales son puntos importantes para el desarrollo del estudiante, las cuales influyen en el progreso entre las relaciones interpersonales. El juego, es uno de los principales aportes pedagógicos para lograr en los educandos un aprendizaje más eficiente con la participación activa, la cual favorece la sana convivencia frente a situaciones que se presenten en su diario vivir.
TIEMPO	Del 3 al 14 de abril del 2023
PRODUCTO	Sectores de juego implementados
ENFOQUE TRANSVERSAL	_Orientación al bien común. _Enfoque ambiental

II.1 PRE PLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE

¿QUÉ HARE?	¿CÓMO LO HARE?	¿QUÉ NECESITAMOS?
*Reunión con los padres de familia, concientizando sobre la observación de las actitudes en los estudiantes. *Planificar con los estudiantes la implementación de los sectores.	*Con la participación y apoyo activo de los padres de familia. *Con la participación de los niños y niñas.	*Videos de reflexion *Informe de progreso del estudiantes año anterior (2022) *Lista de cotejo *SIAGIE

II.2 PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS

¿QUÉ HARE?	¿CÓMO LO HARE?	¿QUÉ NECESITAMOS?
_Planificar nuestro proyecto. _Implementación de sectores. _Letrado de los sectores	_Escuchamos las opiniones de los niños y niñas. _Organizando a los padres de familia y los niños por grupos. _Letras móviles.	_Papelotes, plumones y pizarra. _Materiales de reúso. _Cartulina, tijera, goma y cinta de embalaje.

III. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

LUNES 3	MARTES 4	MIÉRCOLES 5	JUEVES 6	VIERNES 7
Negociamos el proyecto con los niños y niñas. *Reunión de concientización con los padres de familia y niños.	Buscamos en consenso junto a los niños y niñas los espacios para implementar los sectores. *Se organiza a los niños y sus papás para la implantación de los sectores.	Organizamos los espacios adecuados para los sectores implementando con materiales.	FERIADO JUEVES SANTO	FERIADO VIERNES SANTO
LUNES 10	MARTES 11	MIÉRCOLES 12	JUEVES 13	VIERNES 14
Se implementa los sectores utilizando materiales de reúso con la participación activa de niños y padres de familia.	Elaboramos con los niños los acuerdos para jugar en los sectores.	Elaboramos el cartel de distribución de los sectores.	Elaboramos el cartel de aforo para la mejor distribución de niños en los sectores.	Elaboramos el letrado de los sectores.
LUNES 17	MARTES 18			
Visitamos cada uno de los sectores, respetando la elección de los sectores, normas de juego y aforo.	Evaluación del proyecto			

IV. PROPOSITOS APRENDIZAJES REGIONAL CLAVE

AREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa de manera activa dando sus ideas para elaborar el proyecto. Participa en la construcción de normas de juego para los sectores. Se respeta y respeta a sus compañeros cuando juega. Cumple de manera responsable al elegir el sector de juego y capacidad de aforo. 	Cuaderno de campo.
COMPETENCIA CONSTRUYE NORMAS, ASUME ACUERDOS Y LEYES.			
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 		
ESTANDAR	Conviene y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.		

AREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa dando sus ideas sobre los juegos, manifestando su importancia. Participa de manera activa en la planificación del proyecto. 	Cuaderno de campo.
COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA			
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto y láminas visuales de animales y plantas Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		
ESTANDAR	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen. Cuando el niño se comunica oralmente en su lengua materna.		

AREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
COMUNICACION	Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	<ul style="list-style-type: none"> Lee textos ícono verbales relacionados a los sectores. Lee de manera permanente las normas de convivencia y juego. Lee los carteles de distribución de los sectores. Lee los espacios letrados de los sectores. 	Cuaderno de campo.
COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.			

CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto leído • infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito
ESTANDAR	Lee diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ¹³ y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

AREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN COMPETENCIA ESCRIBE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.	• Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	_Dibuja sus ideas diseñando el sector de su preferencia. _Escribe lo que más le gusta del sector de su preferencia, acompañados de sus dibujos y su nivel de escritura.	Cuaderno de campo.
CAPACIDAD	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.		
ESTANDAR	Escribe por propia iniciativa a su manera diversos tipos de textos utilizando grafismos trazos, letras, palabras, de acuerdo a su nivel de escritura con un propósito definido, considerando que va escribir, a quien va escribir y que le quiere decir, siguiendo algunas convencionalidades de la escritura, como linealidad y direccionalidad (de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo), teniendo claras sus ideas en torno a un tema, revisa la coherencia del texto en función de lo que quiere comunicar.		

AREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	*Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestren las relaciones	*Resuelve problemas de ubicación espacial en el momento de juego en los sectores. *Ubica en el espacio los materiales de los sectores.	Cuaderno de campo.

	que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. *Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.		
CAPACIDAD	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 		
ESTANDAR	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.		

Directora

Docente de aula

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD – MIERCOLES 10 DE MAYO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	PROPÓSITO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Los niños y niñas interactúan con sus compañeros al valorar la importancia de la mamá...	Cumplimos acuerdos al interactuar con los demás al momento de hablar el cariño que caga día nos da,	Manifiesta en el sector hogar las características de mamá mostrando en todo momento el respeto a los demás.
AREA INTEGRADA COMUNICACIÓN "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar
DESEMPEÑO				
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuaderno de campo - lista de cotejo				
ESTANDAR. Convive y participa en la búsqueda del bien común				

MOMENTOS	ESTRATEGIAS PARA LA ACTIVIDAD DE LA SESIÓN	RECURSOS DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> *Nos saludamos entre todos y realizamos las siguientes actividades: *Bienvenida, oración de la mañana, asistencia. ¿cuántos niños y niñas llegaron hoy?, ¿Qué día es hoy? (clima -fecha). * Recordamos las palabras las normas de convivencia. *Nos aseamos para tomar el desayuno. 	<ul style="list-style-type: none"> _ Útiles de aseo. _Carteles del aula.
JUEGO LIBRE EN SECTORES	<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN Cantamos una canción a la mamá valorando la importancia que tiene en nuestros corazones quien nos dio la vida y nos protege con su amor incondicional.</p> <p>SABERES PREVIOS Porque la casa va relacionado a la mamá?, ¿Quien nos prepara los alimentos y lo hace con mucho amor y cuidado? Los niños representan en el sector hogar diferentes características de mamá, interactúa con sus compañeros y Maestra respetando acuerdos y escuchando a los demás.</p> <p>PROPÓSITO Después que los niños manifiestan a través de actividades vivenciales la importancia de mamá dentro de los hogares, la Maestra da a conocer el propósito de la actividad y el criterio de evaluación.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>1ER MOMENTO:</p> <p>PLANIFICACIÓN, La maestra orienta a los niños y niñas a visitar el sector hogar y observan los diferentes materiales que se encuentran, valoran la importancia de este sector para lo cual la Maestra les plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué observan?, ¿De vuestra familia, quién está más tiempo</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Pizarra y plumones</p> <p>Sector hogar</p>

	<p>demonstrando su amor en este lugar?, ¿Qué hace la mamita en este lugar?</p> <p>*Todos los niños escuchan con atención la opinión de los demás respetando turnos de participación.</p> <p>2DO MOMENTO: DESARROLLO: Después de rescatar sus saberes e ideas de los niños, la Maestra les muestra una tarjeta para mamá, se les hace las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Para qué nos puede servir?, ¿Cómo lo podrían hacer Ustedes?, ¿Cómo lo adornarían.</p> <p>3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, Los niños y niñas dibujan a mamá en la tarjeta lo decoran y escriben un mensaje según su nivel de escritura.</p> <p>CIERRE: Se desarrolla la metacognición para lo cual se plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Para qué nos va a servir?, ¿Qué mensaje le pusieron?</p>	<p>tarjeta</p> <p>colores, lápiz, témpera y otros.</p>
--	---	--

CUADERNO DE CAMPO MIÉRCOLES 10 DE MAYO

P.S	CONVIVE Y PARTICIPA EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	
	<p>PARTICIPA EN ACTIVIDADES GRUPALES PONIENDO EN PRÁCTICA LAS NORMAS DE CONVIVENCIA Y LOS LÍMITES QUE CONOCE.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.	Interactúa manifestando las características de mamá respetando acuerdos de convivencia.	
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	DESCRIPCIÓN DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	ASPECTOS PARA RETROALIMENTAR
1	QUISPE GUTIERREZ, Adriana Natividad	Representa a su mamá en dibujo y manifiesta sus características	Reforzar más en actividades que implican interacción, socialización y respeto de normas.
2	YUCA LUNA, Thiago Alexis	Representa a su mamá pero lo manifiesta con apoyo.	Apoyo en actividades de expresión y lectura de textos como verbales.



Implementamos los sectores

AREA_COMPETENCIA	CAPACIDADES	PROPÓSITO	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	*Interactúa con todas las personas. *Construye normas, y asume acuerdos y leyes. *Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Los niños y niñas participan con entusiasmo al dar sus ideas sobre la ubicación de los materiales al implementar los sectores con apoyo de sus papás.	Participa de manera activa apoyando en la implementación de los sectores.	Implementación de los sectores de manera activa y trabajo en equipo.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS PARA LA ACTIVIDAD DE LA SESIÓN	RECURSOS DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDADES PERMANENTES	Desarrollamos las actividades de bienvenida al decepcionar a los niños y niñas. *Nos saludamos entre todos y la oración de la mañana, asistencia. ¿cuántos niños y niñas llegaron hoy?, ¿Qué día es hoy? (fecha). * Recordamos los acuerdos de convivencia.	_ Útiles de aseo. _Carteles del aula.
JUEGO LIBRE EN SECTORES	1er momento: PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN: La maestra orienta a los niños y niñas a elegir el sector que van a jugar y con quiénes van a jugar. 2do momento:	_Sectores del aula.

	DESARROLLO: Los niños y niñas juegan libremente en el sector elegido y la docente monitorea y acompaña a cada grupo de trabajo. 3er momento: SOCIALIZACIÓN, representación, metacognición y orden: Los niños y niñas comentan y reflexionan lo vivido en los sectores.	_Niñas y niños
INICIO	PROBLEMATIZACION *Los niños y niñas observan los espacios de aula, comentan qué ven, cómo se encuentran, mencionan sus características y los clasifican. *Manifiestan todos sus saberes respetando las opiniones de los demás y esperando su turno. *Después de recoger sus saberes previos de los niños y niñas la Maestra da a conocer el tema, propósito y criterio de evaluación. "Implementamos los sectores"	-Diversos materiales para los sectores.

DESARROLLO	ANALISIS DE INFORMACION *Luego que los niños manifestaron sus saberes sobre los materiales y los sectores acuerdan en consenso organizarlo de manera adecuada. *Todos contrastan cuanto de acierto tuvieron acerca del tema desarrollado. TOMA DE DEDICIONES Entre todos acuerdan organizar los sectores con los materiales debidamente organizados. *Armamos en equipo de manera activa y colaborativa.	video papel, goma colores agua
CIERRE	Desarrollamos la actividad de metacognición y desarrollamos las siguientes interrogantes: ¿Qué trabajamos hoy? ¿Para qué organizamos los espacios de juego?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	Niños y niñas

CUADERNO DE CAMPO

FECHA: Lunes 17 de Abril		TEMA. <i>Implementamos los sectores</i>	
AREA	COMPETENCIA.	CAPACIDAD.	
P E R	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	
	Respeto normas de convivencia que se establecen en el grupo o en el aula y los límites que conoce para una mejor convivencia.	Participa en la construcción colectiva de los acuerdos de convivencia buscando el bien común y comunica la importancia que se dan si no se cumplen.	Participa en la construcción colectiva de los acuerdos de convivencia buscando el bien común, comunica la consecuencias que se dan si no se cumplen.
CRITERIO D E EVALUACIÓN.		Cepilla sus dientes y representa ordenando la secuencia a seguir para el cepillado adecuado.	
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	ASPECTOS PARA RETROALIMENTAR
1	GONZALO CARRASCO, Carlos Raul	<i>No asistió por salud</i>	
2	LUNA ALVAREZ, Mahira Yenyfer	<i>Participa dando sus ideas</i>	<i>Aún falta acompañamiento permanente a la niña incluyendo en la comunicación</i>

Martes 18

Implementamos los sectores

AREA _COMPETENCIA	CAPACIDADES	PROPÓSITO	CRITERIO	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN ESCRIBE DIVERSOS TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto 	Participa dando sus ideas en la elaboración de acuerdos.	Escribe los acuerdos de convivencia a través de sus dibujos y nivel de escritura.	Elabora acuerdos para los sectores.
MOMENTOS	ESTRATEGIAS PARA LA ACTIVIDAD DE LA SESIÓN		RECURSOS DE LA ACTIVIDAD	
ACTIVIDADES PERMANENTES	Desarrollamos las actividades de bienvenida al decepcionar a los niños y niñas. *Desarrollamos actividades permanentes * Recordamos los acuerdos de convivencia.		_ Útiles de aseo. _Carteles del aula.	
JUEGO LIBRE EN SECTORES	1er momento: PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN: La maestra orienta a los niños y niñas a elegir el sector que van a jugar y con quiénes van a jugar. 2do momento: DESARROLLO: Los niños y niñas juegan libremente en el sector elegido y la docente monitorea y acompaña a cada grupo de trabajo.		_ Sectores del aula. _Niñas y niños	



	<p>3er momento: SOCIALIZACIÓN, representación, metacognición y orden: Los niños y niñas comentan y reflexionan lo vivido en los sectores</p>	
INICIO	<p>Planificación</p> <p>*Los niños y niñas pasean por el sector hogar, observan las características, mencionan lo que observan (Color, forma, tamaño, textura, cantidad)</p> <p>*Manifiestan todos sus saberes respetando las opiniones de los demás y esperando su turno.</p> <p>*Después de recoger sus saberes previos de los niños y niñas la Maestra da a conocer el tema, propósito y criterio de evaluación.</p> <p>"Elaboramos nuestros acuerdos para los sectores"</p>	-Diversos materiales para los sectores.
DESARROLLO	<p>TEXTUALIZACIÓN</p> <p>*Luego que los niños manifestaron sus saberes cada niño da a conocer los acuerdos que ve por conveniente.</p> <p>*La Maestra anota en la pizarra sus ideas de los niños.</p> <p>REVISION</p> <p>*Entre todos hacemos lectura de las ideas, revisamos y elegimos por consenso los acuerdos que vamos a ubicar en los sectores.</p> <p>*Cada niño representa a través de dibujos y escritura los acuerdos.</p> <p>*Hacemos lectura de los acuerdos y lo decoramos con los materiales que cada niño elige según preferencia.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Material de los sectores</p>

CIERRE	<p>Desarrollamos la actividad de metacognición y hacemos las siguientes interrogantes: ¿Qué trabajamos hoy?, ¿Para que nos servirá lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste al desarrollar el trabajo?</p>	Niños y niñas
---------------	---	---------------

CUADERNO DE CAMPO

FECHA: Martes 18 de Abril		TEMA: "Elaboramos normas para los sectores y el aforo"	
AREA	COMPETENCIA.	CAPACIDAD.	
C O M U N	ESCRIBE DIVERSOS TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</p>	
		<p>Escribe por propia iniciativa diversos textos utilizando grafismos trazos, letras con un propósito definido, considerando que va escribir, a quien va escribir y que le quiere decir, respetando la linealidad y direccionalidad de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.</p>	<p>Escribe por propia iniciativa a su manera diversos tipos de textos utilizando grafismos trazos, letras, palabras, de acuerdo a su nivel de escritura con un propósito definido, considerando que va escribir, a quien va escribir y que le quiere decir, siguiendo algunas convencionalidades de la escritura como linealidad y direccionalidad (de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo), teniendo claras sus ideas en torno a un tema, revisa la coherencia del texto en función de lo que quiere comunicar.</p>
CRITERIO DE EVALUACIÓN.		Observa los espacios de aula, proponen acuerdos de convivencia y escribe los acuerdos a través de sus dibujos y su nivel de escritura.	
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	ASPECTOS PARA RETROALIMENTAR
1	AIME LUNA, Diego	Se manifiesta distraído y no participa con sus compañeros	Trabajar con frecuencia actividades de socialización, repaso de normas de manera constante.
2	YUCA LUNA, Thiago Alexis	Da sus ideas al participar junto con sus compañeros.	Repaso de normas de convivencia.



ANEXO 4. PANEL FOTOGRÁFICO

Aplicación de instrumentos de recolección de datos – Pre test

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

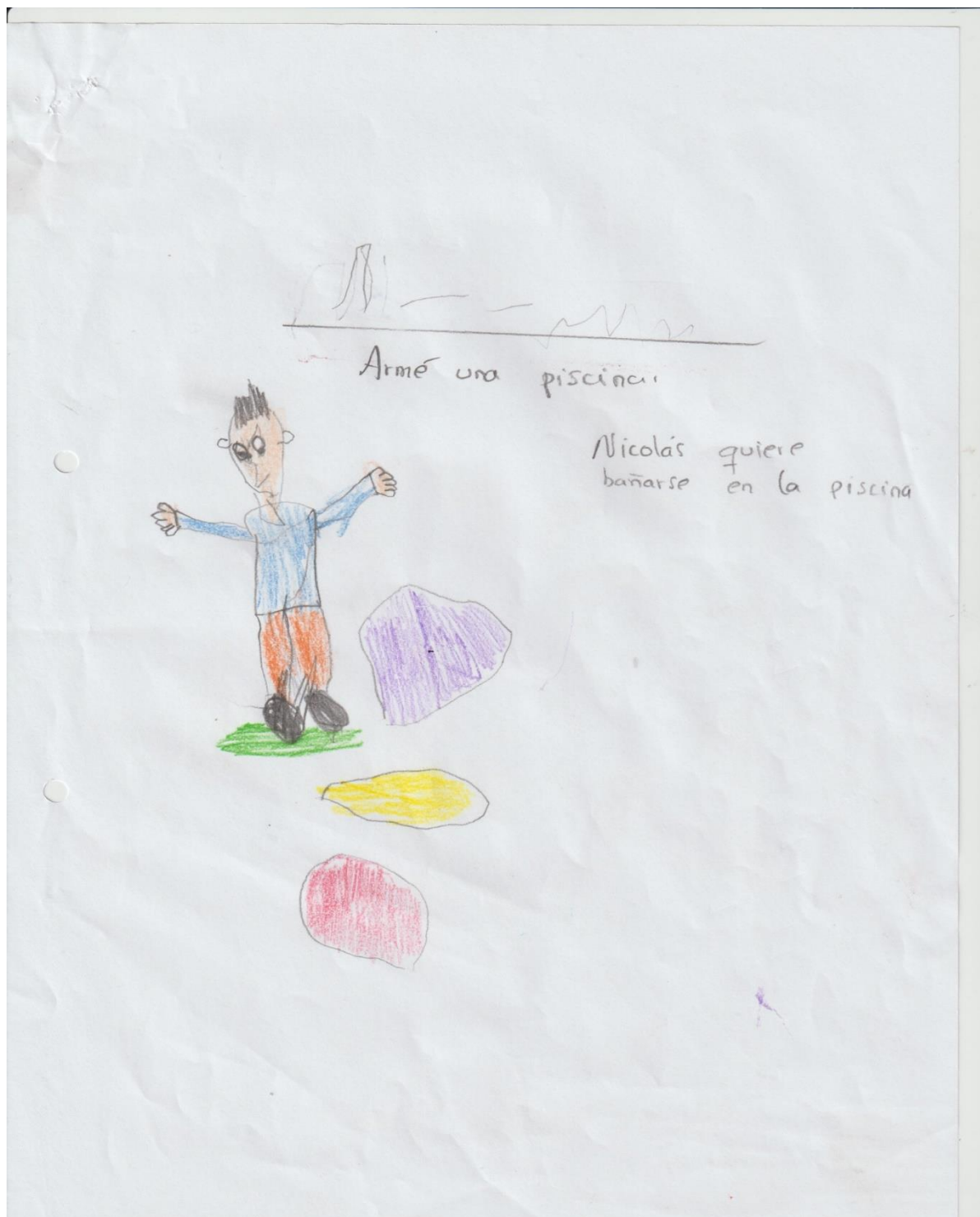
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN DE ESTUDIANTE

Nombre del Niño(a): Nicolas Ahir Lopez Ancalle
C-02105/23
 I.E: 396 VICHO San Salvador Calca
 Aula: 4 años Sección: A
 AREA DE APRENDIZAJE: Personal Social
 INSTRUMENTO APLICADO POR: Yovana Sany Anaya

JUEGO EN SECTORES. Es un momento pedagógico el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores brindando al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

N°	DIMENSIONES			
	CRITERIOS DE EVIDENCIAS			
	SI	A VECES	NUNCA	
1	INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS.			
2	CONSTRUYE NORMAS Y ASUME ACUERDOS Y LEYES.			
3	PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.			
1	Elige con libertad el espacio de juego.	✓		
2	Participa con entusiasmo al manifestar su sector de preferencia donde desea jugar.		✓	
3	Socializa con otros niños cuando juega en los sectores.		✓	
4	Interrumpe a sus compañeros cuando juegan.	✓		
5	Quita los juguetes y materiales de sus compañeros.	✓		
6	Propone ideas de juego y las normas del mismo.		✓	
7	Sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		✓	
8	Muestra empatía y colabora con sus compañeros cuando lo necesitan.		✓	
9	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.		✓	
10	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.		✓	
11	Participa en actividades permanentes al recordar y cumplir acuerdos de convivencia.		✓	
12	Manifiesta sus emociones en el momento del juego.	✓		
13	Ordena en los sectores los materiales que utilizó para jugar.		✓	
14	Manifiesta a los demás a través del diálogo el juego que desarrolló.		✓	
16	Representan a través del dibujo el juego que desarrollaron.	✓		





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN DE ESTUDIANTE



c/05/05/23

Nombre del Niño(a): ADRIANA

I.E: 396 VICHO San Salvador Calca

Aula: 4 años Sección: A

AREA DE APRENDIZAJE: Personal Social

INSTRUMENTO APLICADO POR: Yovana Sany Anaya

JUEGO EN SECTORES. Es un momento pedagógico el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores brindando al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

N°	DIMENSIONES		
	CRITERIOS DE EVIDENCIAS		
	SI	A VECES	NUNCA
1	✓		
2		✓	
3	✓		
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
16		✓	



Papa de Carlos



ENCUESTA N°1 "JUEGO EN SECTORES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE I.E 396 VICHO SAN SALVADOR 2023"

Señor padre de familia, me es grato dirigirnos a usted para saludarlo cordialmente:

Soy la docente: Yovana Sany, vengo desarrollando mi trabajo de investigación sobre, Juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de I.E 396 vicho san salvador 2023. Información que será relevante u utilizado exclusivamente con fines académicos ; por ello les pedimos responder las siguientes interrogantes según sea conveniente para Ud.. Del mismo modo responder de la manera más sincera posible .Cabe señalar que dicha encuesta presentada, se aplica de manera anónima para cuidar su integridad.

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL RESPONSABLE: Raúl Gonzalo Luján

EDAD DEL RESPONSABLE: 39 años

Número de hijos que están a su responsabilidad

Marca solo con una X

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input checked="" type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

MARCA CON UNA X EN CADA ITEM SEGÚN CORRESPONDA

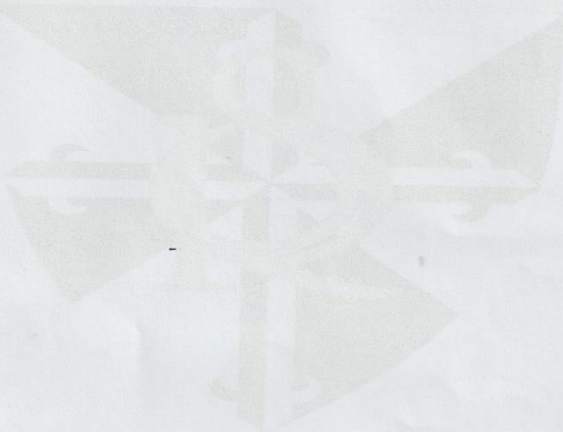
N°	ITEM	Papá	mamá	Hermano (a)
1	Quien acompaña a su hijo(a) durante la hora de juego		<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Quien acompaña a su hijo(a) durante el desarrollo de las fichas de refuerzo			<input checked="" type="checkbox"/>

N°	ITEM	SI	A VECES	NUNCA
1	Juega en casa su niño(a).	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Socializa con sus hermanos al momento de jugar.		<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Dialoga con Ud. y hermanos cuando juega.	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Desarrolla juegos tradicionales.		<input checked="" type="checkbox"/>	



5	Desarrolla juegos y canciones utilizando el celular.	X		
6	Participa Ud. Del juego que realiza su niño(a).		X	
7	Juega con su niño(a) y con qué frecuencia.		X	
8	Pregunta a su niño(a) de la emoción que sintió al jugar.	X		
9	En casa elaboran y cumplen acuerdos de convivencia.	X		
10	Cuando su niño(a) ordena los materiales y espacios en casa le felicita.	X		

SANTA ROSA



Panel fotográfico de evidencia de la aplicación de los “juego en sectores como estrategia en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en niños de 4 años de I.E 396 Vicho San Salvador 2023”.

PRE TEST: NIÑOS JUGANDO CON MATERIALES ESTRUCTURADOS









IMPLEMENTACION DE LOS SECTORES ELABORADOS CON MATERIAL DE REÚSO CON APOYO DE FAMILIARES





POSTEST: NIÑOS JUGANDO EN LOS SECTORES IMPLEMENTADOS CON MATERIAL DE REUSO

