

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Juego en los sectores para mejorar el desarrollo social en los niños de la
I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta Provincia Canchis Región Cusco**

Tesis para optar el título profesional:

Licenciado(a) en Educación

Con Mención: Inicial – Primaria

Autores: Bach. Humberto BAUTISTA CACERES

Bach. Rosita MENDOZA KCANA

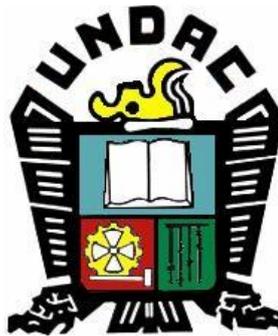
Asesor: Mg Raúl GONZALES ALVAREZ

Cerro de Pasco - Perú - 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Juego en los sectores para mejorar el desarrollo social en los niños de la
I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta Provincia Canchis Región Cusco**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Honoria BASILIO RIVERA

PRESIDENTE

Mg. Pisc. Federico Renato VILLAR YZARRA

MIEMBRO

Mg. Marianela Susana NEIRA LOPEZ

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios, a nuestros padres y nuestros hijos por el apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión por habernos permitido, consolidar nuestro sueño de ser profesionales en Educación.

De manera especial a los jurados calificadores para la sustentación de la Tesis

RESUMEN

La investigación que presento a continuación es de tipo cuasiexperimental, el objetivo fue determinar en qué medida el juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. En base al diseño de la metodología luego de aplicar el pre test y pos test para el desarrollo de la actividad permanente de juego en los sectores, el resultado fue que al inicio de la ejecución de la investigación se contaba con un bajo nivel en el desarrollo social, luego de desarrollar actividades de juego en los sectores teniendo en cuenta la planificación se puede demostrar la influencia significativa en el desarrollo social de los niños y niñas. Asimismo, mediante la recolección de datos de los posts test, se ha determinado que nos encontramos frente a un cambio del desarrollo de los niños, es decir se mejoró a bien y excelente participación. Llegando a la conclusión que el desarrollo de la investigación tuvo sus resultados indicando que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco, se ha obtenido; P-valor es de 0.023, que es menor del 0.05. Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Palabras clave: Juego en los sectores, autonomía, planificación, ejecución y cierre.

ABSTRACT

The research that I present below is quasi-experimental, the objective was to determine to what extent free play in sectors influences social development in 5-year-old students of the I.E.I. N ° 608 of the Tinta district, Canchis province, Cusco region 2019. Based on the design of the methodology after applying the pre-test and post-test for the development of permanent gambling activity in the sectors, the result was that at the beginning of the execution of the research there was a low level of development After developing play activities in the sectors, taking into account planning, the significant influence on the social development of children can be demonstrated. Likewise, by collecting data from the post tests, it has been determined that we are facing a change in the development of children, that is, they improved to good and excellent participation. Concluding that the development of the research had its results indicating that free play in the sectors influences social development in 5-year-old children of the I.E.I. No. 608 of the Tinta district, Canchis province Cusco region, has been obtained; P-value is 0.023, which is less than 0.05. The research hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected

Keywords: Game in the sectors, autonomy, planning, execution, closure.

INTRODUCCIÓN

Señores Miembros de Jurado:

Con el objetivo firme de optar la Licenciatura nos satisface presentar la tesis intitulada **Juego en los sectores para mejorar el desarrollo social en los niños de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta Provincia Canchis Región Cusco**, con la finalidad de optar el título profesional de licenciado en Ciencias de la Educación, en la mención Inicial - Primaria.

El presente trabajo de investigación está dividido en cuatro capítulos que a continuación detallaremos:

Capítulo I: Planteamiento del problema, en el que se propone la intención de la investigación.

Capítulo II: Marco teórico, presenta los antecedentes de estudio, la teoría científica y la definición de términos.

Capítulo III: Metodología, comprende los pasos o procedimientos seguidos en la investigación.

Capítulo IV: Resultados y discusión, enfatiza sobre los hallazgos de las investigaciones de la parte práctica.

Antes de finalizar con la presentación, queremos agradecer profundamente a los docentes de nuestra universidad específicamente a los docentes, quienes nos formaron en situaciones muy difíciles. A ellos nuestros reconocimientos eternos.

Los autores

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESÚMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	2
1.3.	Formulación del problema.....	2
1.3.1.	Problema general	2
1.3.2.	Problemas específicos.....	2
1.4.	Formulación de objetivos	3
1.4.1.	Objetivo general	3
1.4.2.	Objetivos específicos.....	3
1.5.	Justificación de la investigación	4
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de estudio	6
2.2	Bases teóricas – científicas	10

2.3	Definición de términos básicos	17
2.4	Formulación de hipótesis.....	18
2.4.1	Hipótesis general.....	18
2.4.2	Hipótesis específica.....	18
2.5	Identificación de variables	18
2.6	Definición operacional de variables e indicadores	19

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	20
3.2.	Nivel de investigación.....	20
3.3.	Métodos de investigación.....	20
3.4.	Diseño de investigación	20
3.5.	Población y muestra.....	21
3.5.1	Población:	21
3.5.2	Muestra:	21
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.5.1	Técnicas.....	22
3.5.2	Instrumentos.....	22
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	22
3.8.	Tratamiento estadístico	22
3.9	Orientación ética filosófica y epistémica	23

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	24
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.	24
4.3. Prueba de la hipótesis.....	50
4.4. Discusión de resultados	56

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Identificación y determinación del problema

El juego históricamente ha estado relacionado a las actividades del hombre, una acción inherente a cualquier edad, que se manifiesta con la ejecución de variadas actividades, ya sea juegos individuales, colectivos, entre otros. Por lo tanto, el juego está íntimamente relacionada a la vida del hombre. En esa perspectiva, las actividades lúdicas están presente especialmente en los niños que, por su naturaleza, gozan y disfrutan con sus pares, en la familia, en el contexto social y especialmente en la institución educativa. El juego permite el desarrollo de la comprensión e inteligencia, la socialización entre niños y niñas a partir de interacciones, el sano desarrollo y crecimiento. Sin embargo se puede notar que la escuela especialmente, no aprovecha esta naturaleza del niño, si bien es cierto juegan en ciertos horario, pero no se predispone el contexto o aula de clase para tal fin, estos espacios al interior del aula o también denominado sectores no guardan pertinencia, desde su ordenamiento, su predisposición o la finalidad educativa que puedan brindar a los educandos, lo cual no contribuye al desarrollo integral, generando en muchos casos rechazos de los niños de asistir a la educación inicial. Razones que nos han permitido desarrollar el presente estudio investigativo.

Consecuentemente lo corroboraron nuestras prácticas preprofesionales ya que las instituciones educativas de la localidad tienen esa carencia y por lo tanto el niño y niña no juega en esos espacios educativos denominados sectores, debiendo complementar con el proceso educativo con el desarrollo de competencias y capacidades para esa edad.

1.2. Delimitación de la investigación

La investigación se ha desarrollado en la Institución Educativa Inicial N° 608, del centro poblado de Tinta, del distrito de Tinta, circunscripción de la Unidad de Gestión Educativa Local de Canchis, provincia de Canchis y departamento del Cusco. La investigación contó con la participación de una muestra de estudiantes de 5 años, se ha desarrollado en los meses de agosto del 2019 al mes de febrero del año 2020.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Qué efecto produce el juego libre en los sectores, en el desarrollo social de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019?

1.3.2. Problemas específicos

Problema Específico 1

¿Cuál es el efecto de la **planificación** y **organización** del juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019?

Problema Específico 2

¿Cuál es el efecto de la **ejecución** y **orden** del juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019?

Problema Específico 3

¿Cuál es el efecto de la **socialización**, **representación** y **metacognición** del juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar en qué medida el juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019-

1.4.2. Objetivos específicos

Objetivo Especifico 1

Determinar en qué medida la planificación y organización del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Objetivo Especifico 2

Determinar en qué medida la ejecución del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Objetivo Especifico 3

Determinar en qué medida la socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación teórica

El objetivo de este estudio se justifica toda vez que va a contribuir con la sistematización de un marco teórico y válido con relación a la lúdica libre en los sectores escolares del aula y consecuentemente el desarrollo social.

Justificación metodológica

La propuesta de los instrumentos del presente estudio, transitaron por un tratamiento de validez y confiabilidad y consecuentemente la metodología empleada es la más adecuada para validar los efectos que genera las variables de estudio.

Justificación práctica

Las docentes al conocer la importancia que tiene dentro de las actividades diarias el juego en los sectores ayudarán a contribuir al desarrollo de éste ya que ayudará al desarrollo social de los niños de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Pudiéndose replicar en instituciones educativas con las mismas características.

1.6. Limitaciones de la investigación.

- a. Tipo de información: la escasez de información especializada en las bibliotecas de la localidad, de la misma manera, dificultades en la información que ofrece las autoridades educativas, asimismo se ha

encontrado dilación en el cumplimiento de los jueces en la validación y confiabilidad de los instrumentos.

- b. Tipo de tiempo: la recargada carga laboral, familiar y otros retrasarían el cumplimiento del cronograma de investigación.
- c. Tipo económico: los ingresos económicos son muy restrictivos que han dificultado el cumplimiento oportuno de la presente investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Herradora, Olivas y Cruz (2013) en su trabajo de investigación titulado “Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí.” En su estudio mixto, tuvo por finalidad de enfatizar la importancia de ejecutar, juegos tradicionales con características creativas y con mucho dinamismo, en el nivel educativo de educación inicial, estudio de carácter descriptivo, que tuvo como muestra de 28, entre niños y niñas e incluído la maestra, aplicaron una entrevista como instrumento. Y concluyen indicando que existe mucha rutina en el desarrollo de los juegos, también asignan un menor tiempo para su ejecución, haciendo que los niños se aburran de manera repentina.

Lastra, Encina, Perez y Espinoza (2020), en su trabajo de estudio denominado “El juego como sistema de aprendizaje en el aula y su implicancia en la neuropsicología.” Estudio enmarcado en el paradigma socio crítico, de tipo

cuantitativo etnográfico y con diseño descriptivo, tuvo la finalidad describir el juego planteado como un sistema de aprendizaje en el salón de clases y su implicancia en la neuropsicología en niños y niñas, la muestra estuvo conformada por alumnos de 2 colegios uno sector rural y otro urbano, emplearon los siguientes instrumentos, una entrevista y una escala de Likert, los resultados indican que con la elaboración de una pauta de entrevista semiestructurada, puedan utilizar para describir creencias específicas con relación los juegos con el aprendizaje y neuropsicología en educación. Finalmente concluyen indicando que tanto en colegios rurales y urbanos el juego no es utilizado como metodología del aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Guinea (2020), en su trabajo de investigación titulado “Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay”, para obtener el grado de maestro por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle”. Aplicó el enfoque cuantitativo para este estudio, con diseño descriptivo correlacional, 24 alumnos conformaron la muestra, los instrumentos aplicados fueron un cuestionario y una lista de cotejo. Los resultados indican la existencia de una correlación significativa entre las variables de estudio.

Arias (2018), Desarrolló un estudio titulado “Niños y niñas en proceso de desarrollo de la autonomía en la I.E.I. N° 208 Barrio Laykakota”, para obtener el grado de especialista en gestión escolar con liderazgo pedagógico por la Universidad San Ignacio de Loyola, desarrollo un estudio con enfoque mixto, en el marco de la investigación acción, aplicaron instrumentos una ficha de observación y una guía de entrevista. Concluye indicando, que ha ayudado al desarrollo de la autonomía, lo cual permite integrarse a su entorno y desarrollar

trabajo en equipo. Valoran el conocimiento de los docentes para hacer investigación acción, para guiar a desarrollar su autonomía y sus implicancias y enfatizan la participación activa de los padres.

Mattos (2018), en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011”, para obtener el grado de Maestro en Ciencias de la Educación, su finalidad fue la demostración de la incidencia del juego como estrategia metodológica en la mejora de los aprendizajes Área curricular de Personal social. El enfoque empleada fue el cuantitativo, de tipo aplicada y experimental. Aplicó el diseño cuasiexperimental, con una muestra de 20 niños y niñas. Los instrumentos utilizados fueron una ficha de observación, una guía de entrevista y un test de encuesta de desarrollo emocional. Concluye indicando que sí influye significativamente en el aprendizaje del área personal social, amplia indicando que el juego es una estrategia lúdica, desarrollo la interactividad, el aprendizaje e inter aprendizaje

Nassar (2017), en su trabajo de investigación titulado “El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura”, para obtener el grado de maestro por la universidad de Piura, El tipo de estudio pertenece al enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, la finalidad de su estudio fue conocer a partir del diagnóstico el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad. Con diseño de corte longitudinal, la muestra conformó 15 alumnos. Utilizó el instrumento lista de cotejo. Concluyó indicando que más del 50% de educandos se encuentran en camino para

adquirir la autonomía, un 68,9% encontraban en inicio, un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en sus 4 dimensiones.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Díaz (2018), en el trabajo de investigación titulado “Actividades pedagógicas en el aula y Aplicación de Aprendizajes de Estudiantes de Sexto Grado de primaria en las Instituciones Educativas de San Juan Pampa-Yanacancha”, para obtener el grado de Maestra, el tipo de estudio fue aplicada, cuya finalidad fue la determinar la influencia de las actividades pedagógicas en el aula, para la aplicación en aprendizajes de los estudiantes de sexto grado, el diseño considerado fue el diseño descriptivo simple factorial de 3 x 3. El muestreo probabilístico de tipo aleatorio conformada por 240 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron una ficha de encuesta, una ficha de análisis documental y una prueba. Los resultados indican con la determinación de la influencia del diseño de actividades pedagógicas en el salón de clase

Janampa (2018), en la tesis titulada “Desarrollo del Pensamiento Científico en los Niños y Niñas de Cinco Años de la institución Educativa Jesús Nazareno de Puchupuquio - Cerro De Pasco 2017”, tuvo como finalidad de explicar el modo que los profesores promueven el desarrollo del pensamiento científico en los niños y niñas de cinco años. El nivel de investigación fue el básico o sustantivo, y el tipo descriptivo exploratorio, la muestra estuvo conformada por 5 docentes, los instrumentos aplicados fueron una encuesta, una ficha y una lista de cotejo. Los resultados indican que el desarrollo del pensamiento científico no fue óptimo. También se ha identificado que la planificación de unidades didácticas es esporádica considerando su valía en el

desarrollo del pensamiento científico en los niños. De igual manera, las actividades planificadas no contempla el desarrollo de las habilidades científicas.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Aspectos Generales

Política educativa – MINEDU

El Consejo Nacional Educativo, considera que la educación es un derecho fundamental que poseemos las personas y a la vez una vía para desarrollar el país, en el marco de la práctica efectiva de valores, con equidad y calidad educativa. (Consejo Nacional de Educación, 2016. p. 6), en esa perspectiva, también indica que es imperativo continuar en la “expansión de la cobertura” de la educación inicial en niños de 3 a 5 años (p.6). En esa perspectiva el artículo 3 de la Ley General de Educación N° 28044, indica que “la educación es un derecho fundamental de la persona y la sociedad, garantizado por el Estado, en el marco de la Constitución Política del Perú y la Ley” (LGE, 2003, p.1).

Educación básica

El sistema educativo peruano, se encuentra estructurado que permite la gradualidad de las competencias descritas en el currículo nacional, al respecto:

El sistema educativo contempla tres modalidades de Educación Básica: la Educación Básica Regular (EBR), que concentra el 96,28 % de servicios educativos y el 97,34 % de estudiantes; la Educación Básica Alternativa (EBA), que concentra el 2,73 % de servicios educativos y el 2,40% de estudiantes; la Educación Básica Especial (EBE), que concentra el 0,99% de servicios educativos y el 0,26 % de estudiantes; y la modalidad transversal Educación a Distancia. (Resolución Ministerial N° 263. 2021, p.4).

Consecuentemente, la educación inicial es el primer nivel de la educación básica regular, indica que “Atiende a los niños y las niñas menores de 6 años, es decir, se hace cargo de la educación en los primeros años de vida, (...), pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona” (MINEDU, 2016, p.14). Y uno de los principios que considera también el Ministerio de Educación para ese nivel “Principio de juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera” (p.21). En la perspectiva se ha tomado este principio que ha orientado el desarrollo del presente estudio.

2.2.2. Juego

Definición de Juego

El juego es una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de la historia, y especialmente en los niños esta presente en su vida cotidiana, les brinda gozo, satisfacción, aprendizaje, socialización, y así variados beneficios que aportan a su formación integral.

Sin embargo, dada a ser concepto con diversos significados tal como refiere Posada (2014), el autor de le da una característica polisémica, dada las variadas definiciones del ese concepto relacionando con la definición de la RAE, dese sus raíces etimológicas del latinismo *iocus*, con significado de broma y sus posibles Significados lo relaciona con “acción y su efecto” y actividades con reglas que contempla ganar y perder. (p.23), y en esa línea lo complementa de manera clara Sanz (2019) indica “El juego constituye el medio natural de autoexpresión del niño. Los niños, mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades” (p.307), también Huizinga (1995), indica que el juego es “un

ejercicio u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales” (p.32).

Desde la pedagogía, se hecha de mano a la lúdica para promover aprendizajes significativos, ya lo dijo Tamayo y restrepo (2017), que “El juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje” (p.111). Indudablemente es a través de los juegos considerados como didácticos, permite mayor desarrollo de contenidos su uso en las clases quiebra el tradicionalismo, haciendo que el niño sea el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje (Cuellar, Tenreyro y Castellón,2017, p.121). reforzando la idea Meneses y Monge (2001), cuando indican “Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.114).

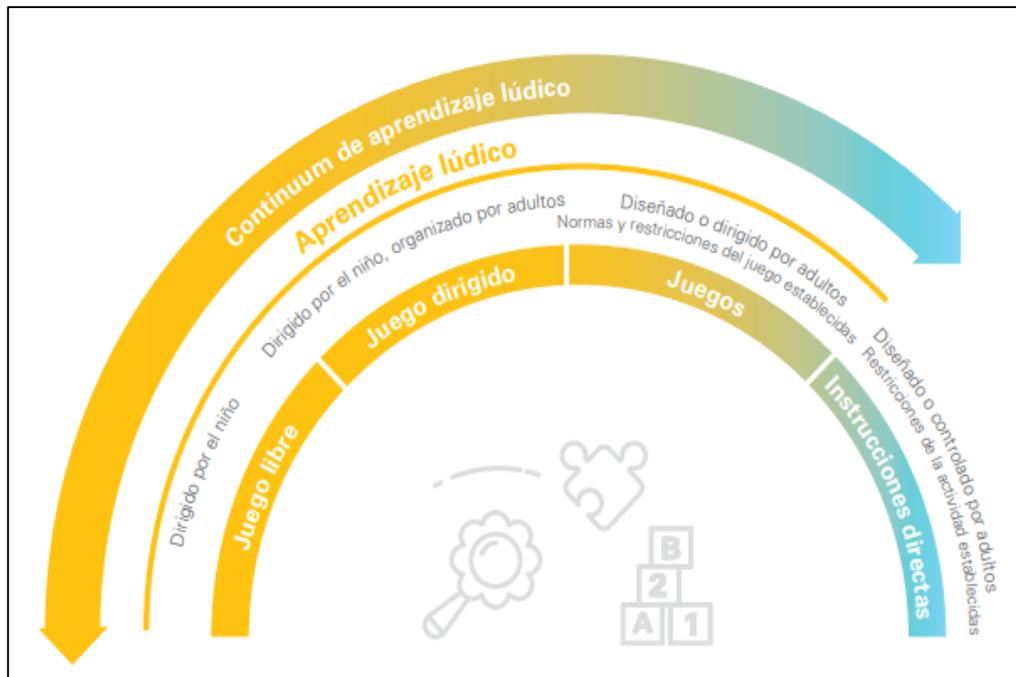
Consecuentemente, dada la variedad de definiciones del juego podemos considerar la naturaleza lúdica del niño ellos juegan, se divierten a la vez están desarrollándose de manera integral, también la escuela debe promover espacios y aprendizajes lúdicos aprovechando ese interés de nuestros niños, ya lo dicen:

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. (Meneses y Monge, 2001, p.115).

Y no solo emocionales, sino que el juego debe contribuir al desarrollo de variedades competencias educativas y sociales.

Figura 1

El continuo del aprendizaje lúdico



Nota: Tomado de: Zosh, Jennifer N., et al. Learning through play: a review of the evidence. Fundación LEGO, 2017, https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

A modo de cierre de este acápite consideramos la definición de Claparède (1983) cuando indica con relación al juego, que “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p.157)

Definición de juego libre.

Este tipo de actividad lúdica dado su nombre, libre, es abierto y esta lleno de gozo, ya que su principal característica es que nace en la circunstancia, permitiendo que los pequeños, escenifiquen lo que ocurre en su contexto permitiendo formas de comunicaciones, elaboran reglas, hacen tratados, llegan a consensos, emprenden responsabilidades en el marco lúdico con

aproximación social, y que no decir de sus identidades experimentado y conociendo sus peculiaridades, intereses y el respeto a las individuales

En el desarrollo del juego libre, el niño y niña debe realizar el tipo de juego que le guste y desee, pudiendo ser entre pares o también juegos individuales, lo cual debe conllevar a las profesoras las asistentes o docentes auxiliares limitándose en su acompañamiento y observándolos, para promover el apoyo emocional, que requieren en esta etapa de vida. (Minedu, 2016, pp. 27-36).

Entonces el juego libre a decir de Caillois, (1986), a la “Acción voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. (p.28)

Tipos de juegos.

A continuación, a partir de los materiales del Ministerio de Educación, nos indica la siguiente clasificación, donde consideran una tipología de cuatro juegos, la primera esta relacionada al *juego motor*, ahí se emplea el propio cuerpo, se realizan movimientos y se percibe emociones, ahí el niño corre, trepa, salta entre otras cosas, de igual manera el juego social, que promueve interdependencias interactivas donde intervienen más de dos personas, aproxima al niño a la socialización, ya que este juego es compartido con sus pares, pueden ser del mismo sexo o de ambos, asume reglas, acuerdos de convivencias en el marco de entablar amistades duraderas, también podemos encontrar *juegos cognitivos* que desarrollan las capacidades intelectuales, ahí desarrollamos procesos mentales relacionados a procesos o actividades físicas,

ahí la curiosidad del porqué de las cosas retoza un papel muy importante. *El juego simbólico* o también denominado de simulación los objetos o situaciones representa a aspectos de la imaginación. (Minedu, 2009, pp.14-16).

Para Chateau (1954) existen tres áreas grandes de clasificación del juego, la primera está relacionada a juegos no reglados, en la siguiente clasificación se ubican los juegos destructivos, de desorden o arrebatos y en la tercera los juegos reglados.

Para Piaget (1959), la clasificación del juego está relacionada con el desarrollo de la inteligencia humana, considera, juegos de simple ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas.

Características del juego en los sectores

Con relación a las características del juego, el Minedu (2002), La “Hora del Juego Libre en los sectores”, nos indica que son parte del horario de trabajo docente, ayuda al desarrollo del niño permitiendo el logro de competencias, tiene características peculiares. Desde la planificación que corresponde al docente a partir de la reflexión donde los sectores estén implementados con variados juegos que respondan a las necesidades e interés lúdicas de esparcimiento, también se puede dar al exterior del aula, no puede exagerar la hora de juego porque decae el interés, se plantean ciertas reglas, pero generalmente están orientadas a que el desarrollo del juego sea armonioso, la participación es en general, pueden jugar solo o acompañados, en otras palabras responde a la inquietud del niño. Ahí debe prevalecer el fin supremo de diversión del niño, no debe haber imposiciones o limitaciones. La idea es que disfrute del juego el niño.

Secuencia metodológica del juego en los sectores

El Minedu (2009), propone una secuencia metodológica que a continuación desarrollamos, los mismos que cuentan de momentos, el primer momento es la planificación que consiste en desarrollar tres acciones, la primera es recordar al educando el lugar de juego y el tiempo, en seguida se establecen las reglas de convivencia y finalmente los niños eligen los tipos de juegos y sus respectivos juguetes. El siguiente momento es la organización que implica la distribución libre en el lugar de su preferencia. El desarrollo es otro momento que implica jugar de manera individual, en pares o en equipos. Le sigue el orden que significa ordenar al término del juego los lugares que han utilizado, ahí se desarrolla una asamblea, donde cuenta que han jugado y con quien y finalmente que han sentido durante el desarrollo del juego. La representación es el momento donde los niños, pintan, dibujan o modelan lo que han jugado. Y finalmente la metacognición que permite reflexionar cuánto han aprendido. (p. 50-52).

2.2.3. El desarrollo social del niño.

El desarrollo social del niño está relacionada a decir de Valcárcel (1989) “el niño va a tender progresivamente a adherirse a un grupo más o menos grande, según la edad, y a cooperar, jugar y trabajar con los demás, los cuales van a ser exclusivamente sus compañeros, sus iguales. (p.21), sin embargo este desarrollo está asociada a varios factores, como el biológico, cognitivo y emocionales, al respecto Lacunza y Contini (2009), indican que el “factor biológico destaca la estructura corpórea, (...), en la cognitiva destaca la memoria y las reestructuraciones cognitivas efecto en el comportamiento social. (...) y lo emocional está relacionada al apego. (p.58).

Entonces el “El aprendizaje es el factor mas importante en el desarrollo de la conducta social, siendo durante los primeros años escolares cuando se localizan grandes progresos” (Valcárcel, 1989, p.6) y en esa edades el aprendizaje tiene su base en la lúdica y que partir de ello el niños sienta las bases para su proceso de socialización.

2.3. Definición de términos básicos

- 1. Juego:** Actividad o acciones relacionada con el ser humano, permite su desarrollo un sinfín de ventajas en el niño, existen variedades de juegos que pueden utilizar los niños.
- 2. Juego en los sectores:** los juegos en los sectores, ésta comprende el uso de espacios preestablecidos en el aula de clases, los mismo que están organizados e implementados, generalmente es responsabilidad del docente y puede compartir con los padres. Y ahí es donde se desarrolla el juego de los niños
- 3. Socialización:** Es un proceso por el cual los niños se integran a grupos, a partir de actividades lúdicas, es la pertenencia social.
- 4. Estrategia:** Conjunto de procedimientos que se utiliza con la finalidad de lograr algo
- 5. Estrategia de Aprendizaje:** Son la variedad de procedimientos que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el objetivo es la pertinencia y logros de aprendizajes

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego libre en los sectores influye el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

2.4.2. Hipótesis específica

Hipótesis específica 1

La **planificación y organización** del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Hipótesis específica 2

La **ejecución y el orden** del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Hipótesis específica 3

La **socialización, representación y metacognición** del juego libre en los sectores influye el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

2.5. Identificación de variables

2.5.1 Variable independiente:

X: Juego libre en los sectores

2.5.2. Variable dependiente

Y: Desarrollo social

2.5.3. Variable interviniente

Edad

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Variable independiente:

X: Juego libre en los sectores

Dimensiones:

Planificación.

Organización.

Ejecución o desarrollo.

Socialización.

Representación.

Metacognición.

2.6.2. Variable dependiente

Y: Desarrollo social

Para el propósito de la investigación se ha tomado como referencia el siguiente concepto de socialización: “es un proceso de inserción social, ya que introduce al individuo en el grupo, se convierte en un miembro del colectivo, dejando la conducta inadaptable más frecuente aprendiendo a respetar, normas de tolerancia y convivencia” Rodríguez, como se citó en (Centeno ,2014, p.37).

Dimensiones:

Resolución de problemas

Ejercicio de Libertad

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada porque aporta con la solución del problema, en ese sentido Murillo (2008), indica también se denomina “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo explicativo

3.3. Métodos de investigación

El método científico como método principal y como método auxiliar el inductivo y analítico.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de la investigación corresponde al cuasi experimental en un solo grupo. Al respecto Hernández, et al. (ssss) “Diseño preexperimental Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. (p.141)

M-----PE-----X-----PS

Donde:

M = Muestra en la que se realizara el estudio

PE= Evaluación de entrada

X = Juego en los sectores

PS = Evaluación de salida

3.5. Población y muestra

3.5.1 Población:

La población está constituida por todos los niños y niñas de la I.E.I N° 608 del Distrito de Tinta Provincia Canchis Región Cusco 2019.

Tabla 1

población de estudio

Ciclo	Años	Hombre	Mujer	N	%	Secciones
II	3	03	03	06	34.63	A, B Y C
II	4	7	11	18	31.71	A, B Y C
II	5	10	08	18	33.66	A, B Y C
Total		85	73	168	100.00	

3.5.2 Muestra:

La muestra es no probabilística, está constituida por todos los niños de 5 años de la I.E N° 608 del Distrito de Tinta Provincia Canchis Región Cusco 2019. Tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio

Ciclo	Años	Hombre	Mujer	N	%
II	5	10	08	18	100%
Total	1	10	08	18	100%

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Tecnicas

Con el fin de determinar el proceso de desarrollo de la autonomía en niños de 5 años se utilizó la técnica de observación.

3.5.2 Instrumentos

El instrumento: es Lista de Cotejo

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- a. Recojo de información: Implicó la aplicación del instrumento de investigación -la lista de cotejo- a los integrantes de la muestra.
- b. Clasificación: se clasificaron los datos en relación con la información procedente de las variables de estudio, estas fueron ser cuantitativas.
- c. Codificación: se codificaron cada uno de los ítems o reactivos que fueron establecidos en los instrumentos de investigación para su aplicación a la muestra de estudio.

3.8. Tratamiento estadístico

Se ha realizado con la ayuda de los paquetes estadísticos como: Excel y el SPSS 26.0, versión española, lo que ha permitido tener los resultados, asimismo se ha empleado la estadística descriptiva que ha ayudado a presentar los resultados en cuadros y gráficos estadísticos (medidas de tendencia central – media, moda, mediana y desviación estándar).

La estadística inferencial nos ha ayudado a establecer las generalizaciones de los resultados hallados por intermedio de la prueba de hipótesis (las pruebas paramétricas – la prueba t-student o prueba Z).

3.9 Orientación ética filosófica y epistémica

La orientación ética, está orientada a la sinceridad de la investigación, respeto al reglamento de grados y títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, a los protocolos de redacción.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La investigación ha tenido tres momentos: Una primera parte se experimentó con el pretest para conocer el desarrollo social de los niños de cinco años de la I.E.I N°608, un segundo momento fue la planificación y ejecución del momento de Juego en los sectores, todos los días se fue observando a los niños de la muestra y el tercer momento fue la aplicación del post test y se pudo observar la mejora del desarrollo social de los niños.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

4.2.1 Análisis descriptivo

Resultados del Pre test

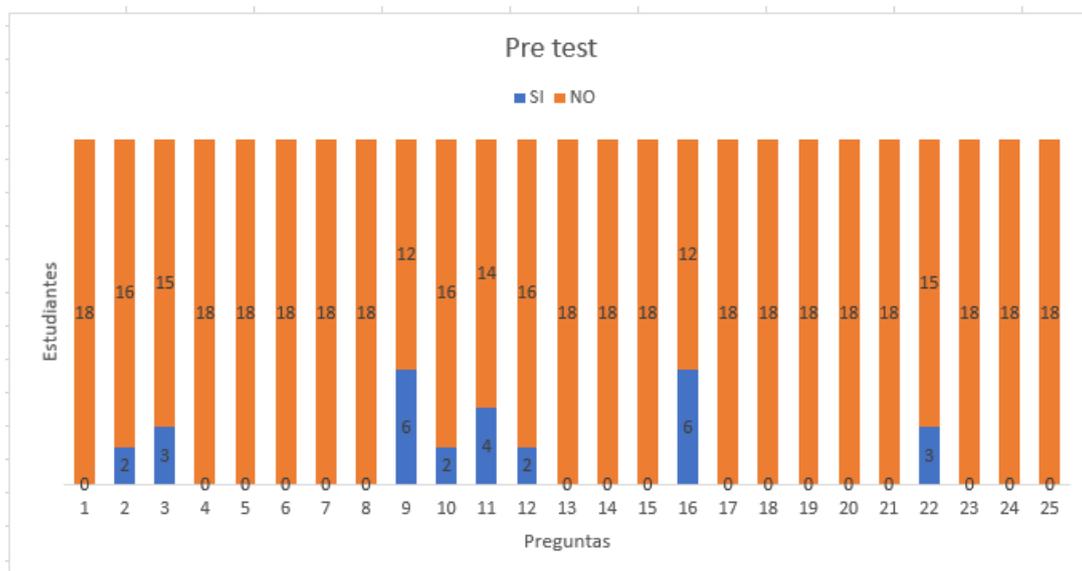
Tabla 2

Resultado del pre test

Pregunta	Respuestas		Porcentajes		TOTAL
	SI	NO	SI	NO	
1	0	18	0%	100%	100%
2	2	16	11.1%	88.9%	100%
3	3	15	16.7%	83.3%	100%
4	0	18	0%	100%	100%
5	0	18	0%	100%	100%
6	0	18	0%	100%	100%
7	0	18	0%	100%	100%
8	0	18	0%	100%	100%
9	6	12	33.3%	66.7%	100%
10	2	16	11.1%	88.9%	100%
11	4	14	22.2%	77.8%	100%
12	2	16	11.11%	88.89%	100%
13	0	18	0%	100%	100%
14	0	18	0%	100%	100%
15	0	18	0%	100%	100%
16	6	12	33.3%	66.7%	100%
17	0	18	0%	100%	100%
18	0	18	0%	100%	100%
19	0	18	0%	100%	100%
20	0	18	0%	100%	100%
21	0	18	0%	100%	100%
22	3	15	16.7%	83.3%	100%
23	0	18	0%	100%	100%
24	0	18	0%	100%	100%
25	0	18	0%	100%	100%

Figura 1

Resultado del pre test



Descripción:

Los resultados del pretest de la información anterior indican un promedio de 6 % se ubican en SI en algunas preguntas; el 94% se ubicaron en NO en todas las preguntas.

Resultados del Pos test

Tabla 4

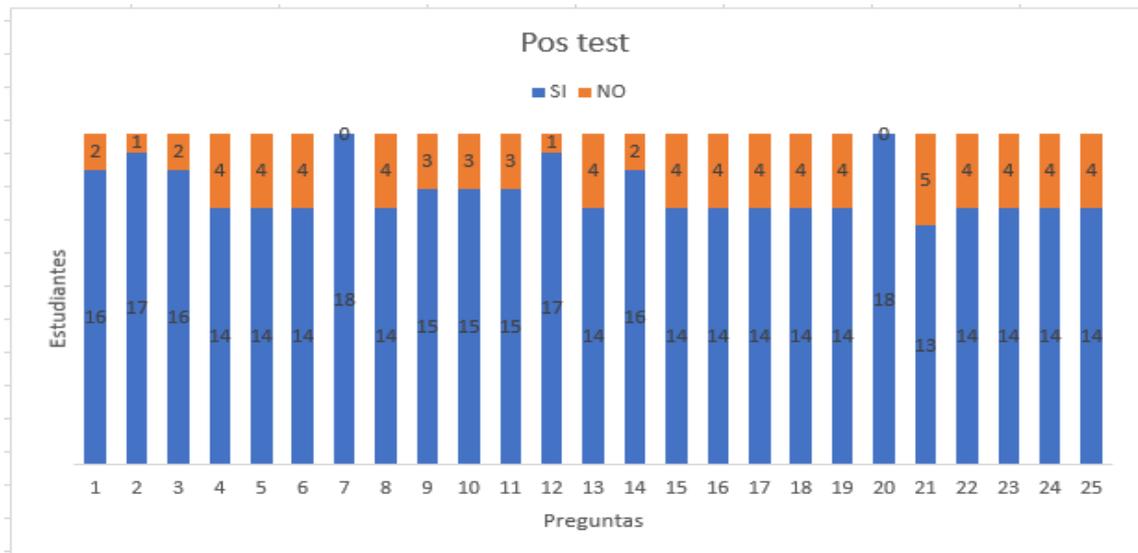
Resultados del pos test

Pregunta	Respuestas		Porcentajes		TOTAL
	SI	NO	SI	NO	
1	16	2	88.9%	11.1%	100%
2	17	1	94.4%	5.6%	100%
3	16	2	88.9%	11.1%	100%
4	14	4	77.8%	22.2%	100%
5	14	4	77.8%	22.2%	100%
6	14	4	77.8%	22.2%	100%
7	18	0	100%	0%	100%
8	14	4	77.8%	22.2%	100%
9	15	3	83.3%	16.7%	100%
10	15	3	83.3%	16.7%	100%
11	15	3	83.3%	16.7%	100%

12	17	1	94.4%	5.6%	100%
13	14	4	77.8%	22.22%	100%
14	16	2	88.9%	11.1%	100%
15	14	4	77.8%	22.22%	100%
16	14	4	77.8%	22.22%	100%
17	14	4	77.8%	22.22%	100%
18	14	4	77.8%	22.22%	100%
19	14	4	77.8%	22.22%	100%
20	18	0	100%	0%	100%
21	13	5	72.2%	27.8%	100%
22	14	4	77.8%	22.22%	100%
23	14	4	77.8%	22.22%	100%
24	14	4	77.8%	22.22%	100%
25	14	4	77.8%	22.22%	100%

Figura 2

Resultado del pos test



Descripción:

Los resultados del post test, indican los siguientes resultados: un promedio de 83 % consiguieron ubicarse en SI en la mayoría de preguntas; el 17% consiguieron ubicarse en NO en varias preguntas.

Comparación descriptiva del Pre y Pos test

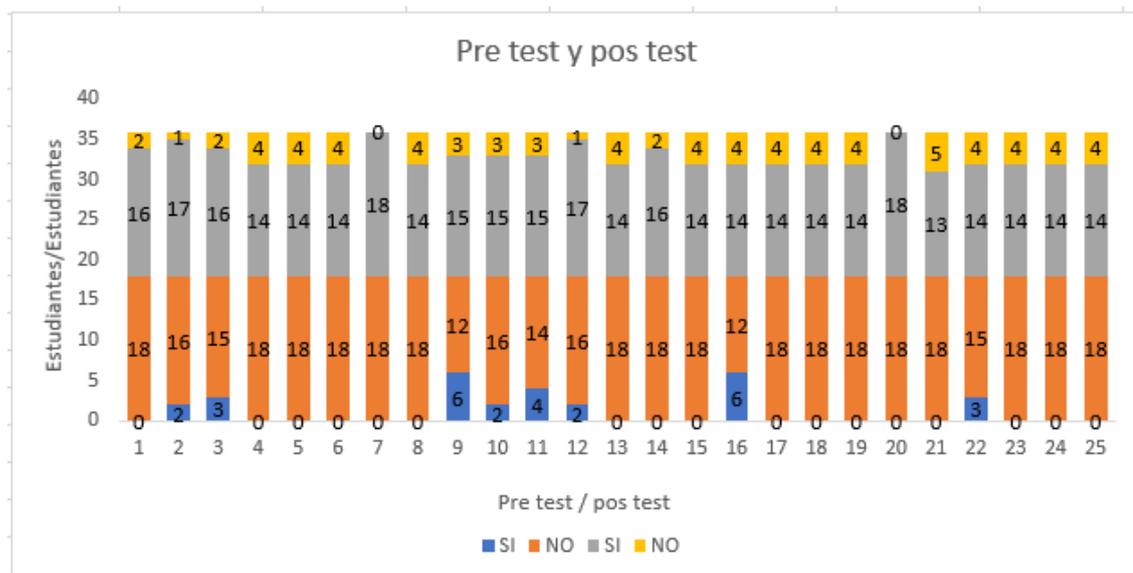
Tabla 5

Comparación descriptiva de los resultados del Pre y Pos test

Pregun ta	Pretest				Pos test			
	Respuestas/Porcentajes				Respuestas/Porcentajes			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	0	18	0%	100%	16	2	88.9%	11.1%
2	2	16	11.1%	88.9%	17	1	94.4%	5.6%
3	3	15	16.7%	83.3%	16	2	88.9%	11.1%
4	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
5	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
6	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
7	0	18	0%	100%	18	0	100%	0%
8	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
9	6	12	33.3%	66.7%	15	3	83.3%	16.7%
10	2	16	11.1%	88.9%	15	3	83.3%	16.7%
11	4	14	22.2%	77.8%	15	3	83.3%	16.7%
12	2	16	11.11%	88.89%	17	1	94.4%	5.6%
13	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
14	0	18	0%	100%	16	2	88.9%	11.1%
15	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
16	6	12	33.3%	66.7%	14	4	77.8%	22.22%
17	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
18	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
19	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
20	0	18	0%	100%	18	0	100%	0%
21	0	18	0%	100%	13	5	72.2%	27.8%
22	3	15	16.7%	83.3%	14	4	77.8%	22.22%
23	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
24	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
25	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%

Figura 3

Resultado del Pre test y pos test



Descripción:

Los resultados del pre y pos test indican los siguientes resultados: un promedio del 6% consiguieron SI en muy pocas preguntas; el 94% consiguieron NO en la mayoría de preguntas; en el post test se consiguieron los siguientes resultados: un promedio el 83% consiguieron SI en la mayoría de preguntas; el 17% consiguieron NO en algunas preguntas.

Análisis de los estadígrafos

Tabla 6

Resultados del pre y post test

Pretest	Estadígrafos					Postest	\bar{x}	S^2	σ	C.V.
	\bar{x}	S^2	σ	C.V.						
Pre1	,00	,000	,000	0%	Pos1	0,89	0,105	0,323	36%	
Pre2	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos2	0,94	0,056	0,236	25%	
Pre3	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos3	0,89	0,105	0,323	36%	
Pre4	,00	,000	,000	0%	Pos4	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre5	,00	,000	,000	0%	Pos5	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre6	,00	,000	,000	0%	Pos6	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre7	,00	,000	,000	0%	Pos7	1,00	0,000	0,000	0%	

Pre8	,00	,000	,000	0%	Pos8	0,78	0,183	0,428	55%
Pre9	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos9	0,83	0,147	0,383	46%
Pre10	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos10	0,83	0,147	0,383	46%
Pre11	0,22	0,183	0,428	1,95%	Pos11	0,83	0,147	0,383	46%
Pre12	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos12	0,94	0,56	0,236	25%
Pre13	,00	,000	,000	0%	Pos13	0,78	0,183	0,428	55%
Pre14	,00	,000	,000	0%	Pos14	0,89	0,105	0,323	36%
Pre15	,00	,000	,000	0%	Pos15	0,78	0,183	0,428	55%
Pre16	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos16	0,78	0,183	0,428	55%
Pre17	,00	,000	,000	0%	Pos17	0,78	0,183	0,428	55%
Pre18	,00	,000	,000	0%	Pos18	0,78	0,183	0,428	55%
Pre19	,00	,000	,000	0%	Pos19	0,78	0,183	0,428	55%
Pre20	,00	,000	,000	0%	Pos20	1,00	0,000	0,000	0%
Pre21	,00	,000	,000	0%	Pos21	0,72	0,183	0,428	59%
Pre22	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos22	0,78	0,183	0,428	55%
Pre23	,00	,000	,000	0%	Pos23	0,78	0,183	0,428	55%
Pre24	,00	,000	,000	0%	Pos24	0,78	0,183	0,428	55%
Pre25	,00	,000	,000	0%	Pos25	0,78	0,183	0,428	55%

Figura 4

Media de los resultados de los estadígrafos del pre y post test

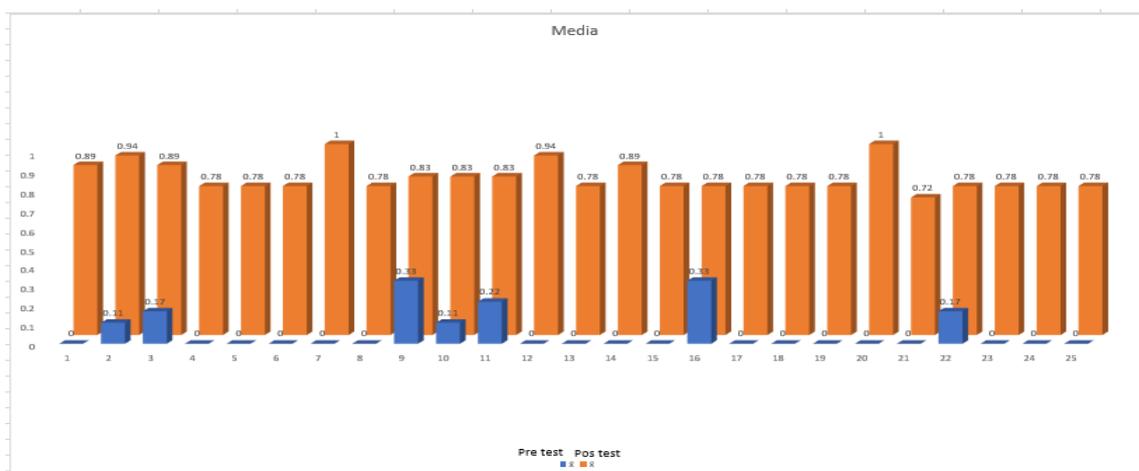


Figura 5

Varianza de los resultados de los estadígrafos del pre y post test

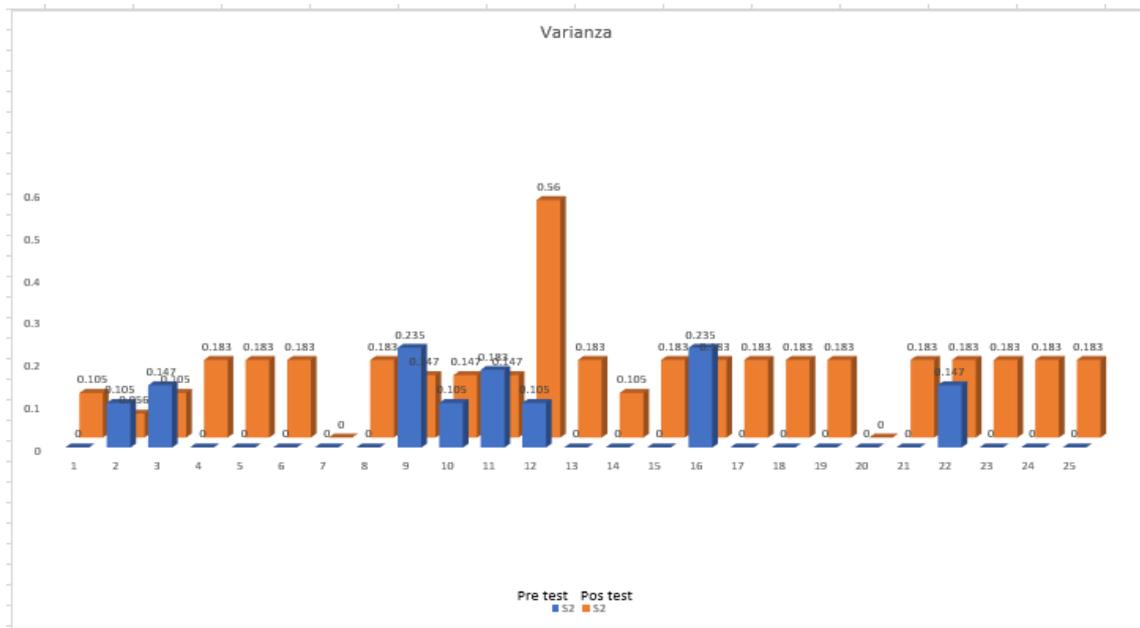


Figura 6

Desviación de estándar de Resultados de los estadígrafos del pre y post test

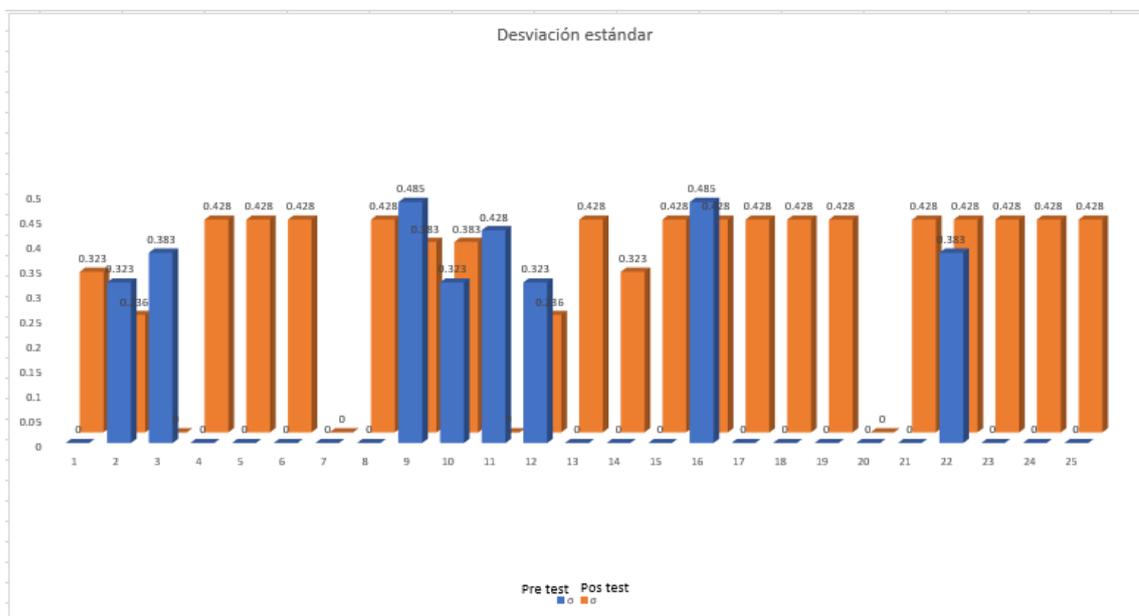
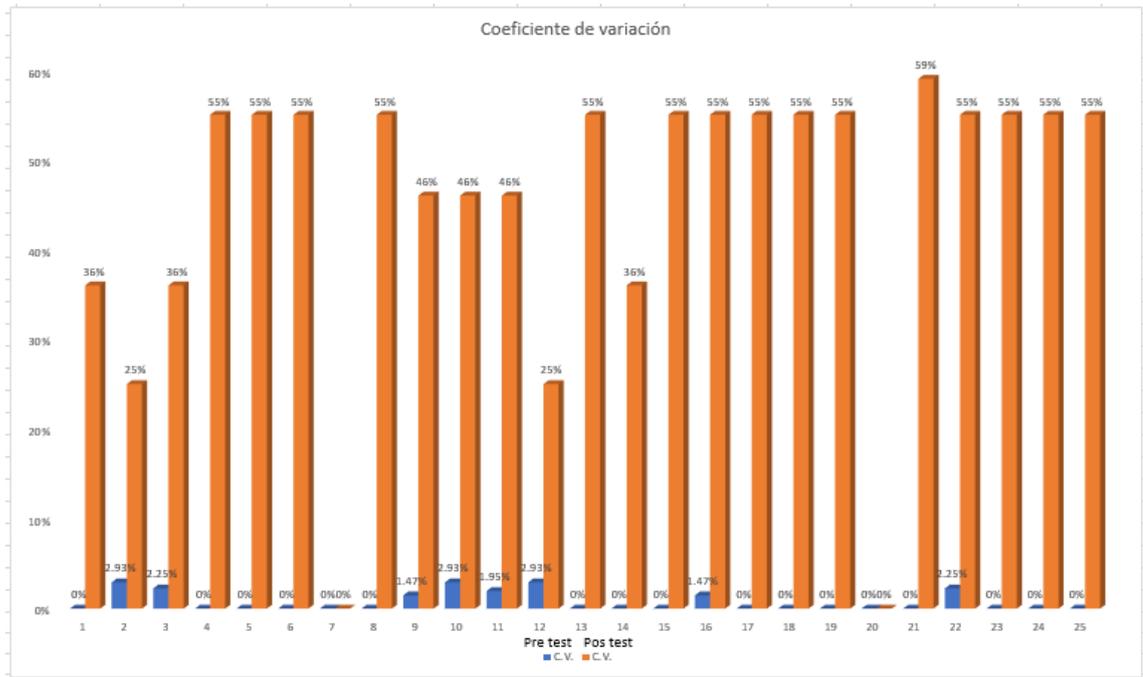


Figura 7

Coefficiente de variación de los Resultados de los estadígrafos del pre y post test



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 0.06 y en la prueba de salida un 0.83; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay una mejora elevada en el desarrollo social; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.125 y en la prueba de salida es de 0.361 en la que se deduce que hay mucha desviación referida a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.050 y en la prueba de salida es de 0.165; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 1% y en la prueba de salida el 45%, entonces podemos decir que es eficaz el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Diferencia del pre test y post test

Tabla 7

Diferencias de medias de los resultados del Pre y Pos test diferencia

Diferencia					
Pregunta	\bar{x} pos test	-	\bar{x} pre test	=	D
1	0	-	36	=	36
2	2,93	-	25	=	22.07
3	2,25	-	36	=	33.75
4	0	-	55	=	55
5	0	-	55	=	55
6	0	-	55	=	55
7	0	-	0	=	0
8	0	-	55	=	55
9	1,47	-	46	=	44.53
10	2,93	-	46	=	43.07
11	1,95	-	46	=	44.05
12	2,93	-	25	=	22.07
13	0	-	55	=	55
14	0	-	36	=	36
15	0	-	55	=	55
16	1,47	-	55	=	53.53
17	0	-	55	=	55
18	0	-	55	=	55
19	0	-	55	=	55
20	0	-	0%	=	0
21	0	-	59	=	59
22	2,25	-	55	=	52.75
23	0	-	55	=	55
24	0	-	55	=	55
25	0	-	55	=	55

Descripción:

Considerando los resultados de la media aritmética de la prueba de entrada y salida, donde se aprecia que existe una diferencia de 44.00 puntos.

Lo que indica que consiguió una mejora con el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Comparativa del pre test y pos test dimensión planificación y organización

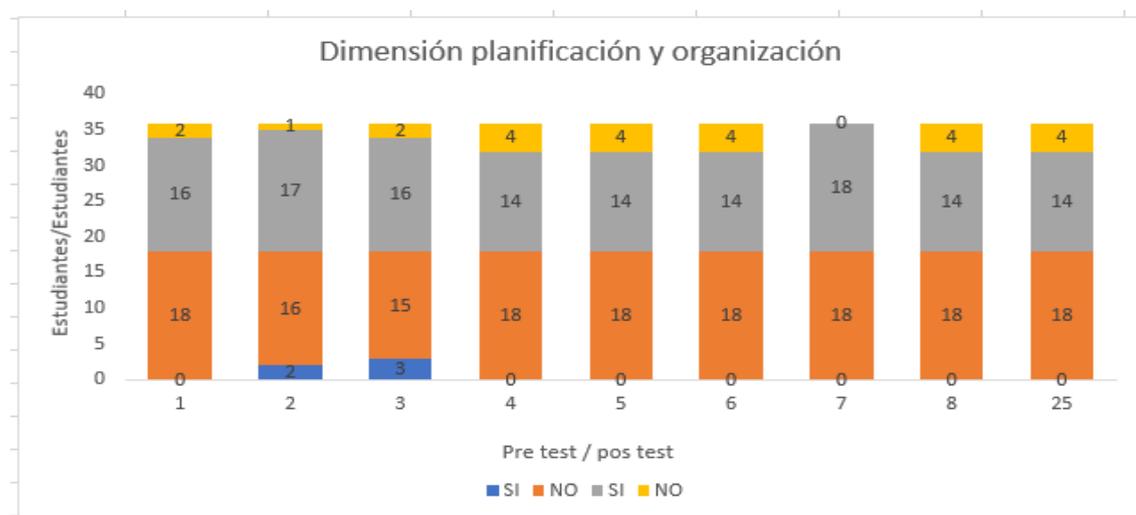
Tabla 8

Resultados comparativos del Pre y Pos test de la dimensión planificación y organización

Pregunt a	Pre test				Pos test			
	Respuestas/Porcentajes				Respuestas/Porcentajes			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	0	18	0%	100%	16	2	88.9%	11.1%
2	2	16	11.1%	88.9%	17	1	94.4%	5.6%
3	3	15	16.7%	83.3%	16	2	88.9%	11.1%
4	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
5	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
6	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%
7	0	18	0%	100%	18	0	100%	0%
8	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.2%

Figura 8

Resultado del Pre y Pos test de la dimensión planificación y organización



Descripción:

Los resultados del pre test, arrojan los siguientes resultados: un promedio del 3% consiguieron SI en muy pocas preguntas; el 97% consiguieron NO en la mayoría de preguntas; en el post test se consiguieron los siguientes resultados: un promedio el 85.43% consiguieron SI en la mayoría de preguntas; el 14.57% consiguieron NO en algunas preguntas.

Análisis de los estadígrafos de la dimensión planificación y organización

Tabla 9

Adquirido de pre test y postest dimensión planificación y organización

		Estadígrafos								
Pretest	\bar{x}	S ²	σ	C.V.	Postest	\bar{x}	S ²	σ	C.V.	
Pre1	,00	,000	,000	0%	Pos1	0,89	0,105	0,323	36%	
Pre2	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos2	0,94	0,056	0,236	25%	
Pre3	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos3	0,89	0,105	0,323	36%	
Pre4	,00	,000	,000	0%	Pos4	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre5	,00	,000	,000	0%	Pos5	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre6	,00	,000	,000	0%	Pos6	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre7	,00	,000	,000	0%	Pos7	1,00	0,000	0,000	0%	
Pre8	,00	,000	,000	0%	Pos8	0,78	0,183	0,428	55%	

Figura 9

Media de los Resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión planificación y organización

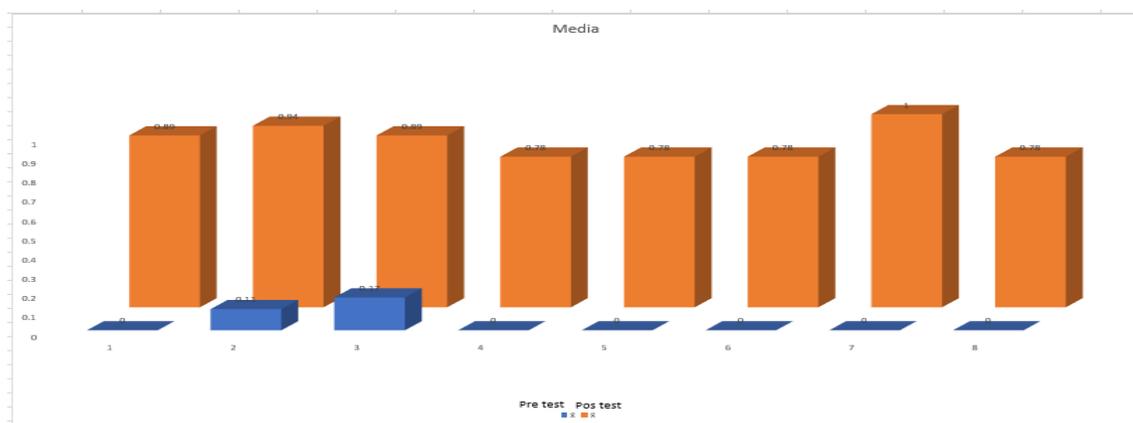


Figura 10

Varianza de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión planificación y organización

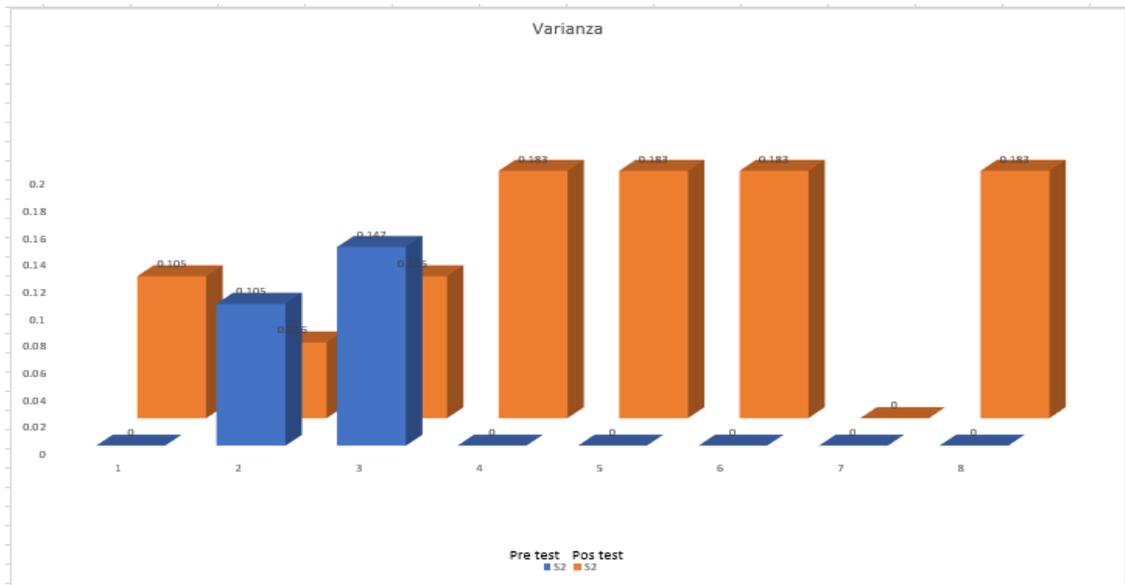


Figura 11

Desviación estándar de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión planificación y organización

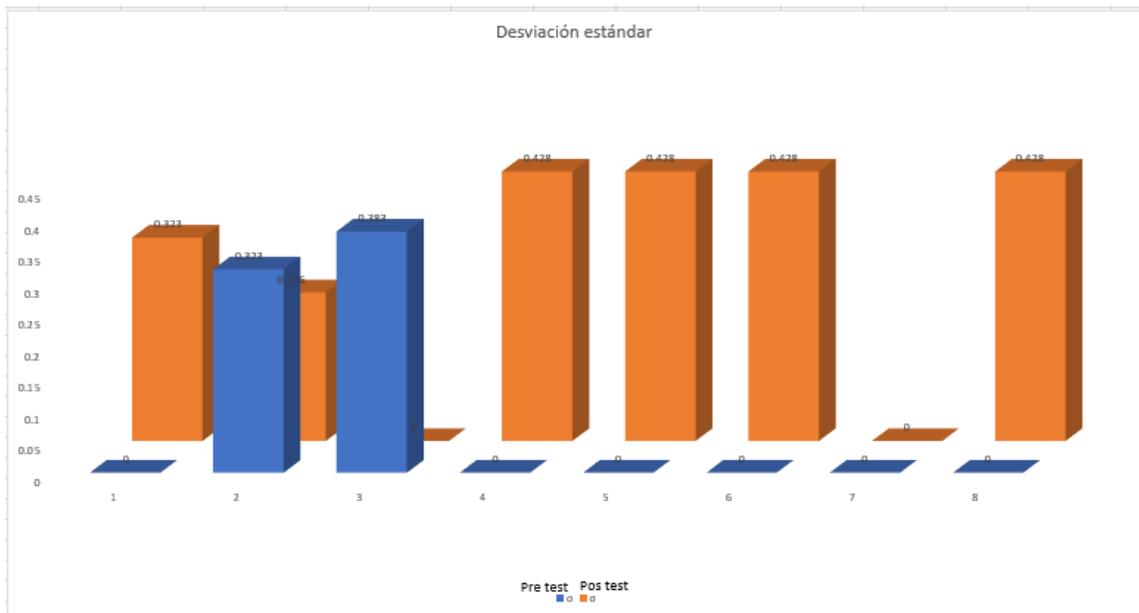
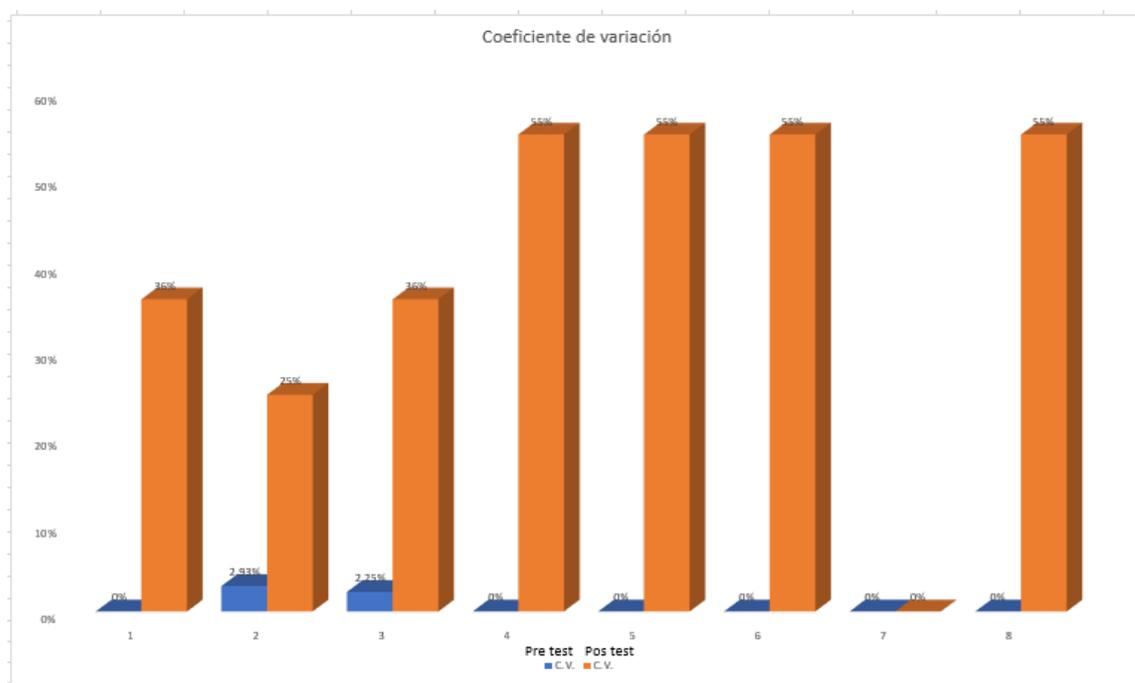


Figura 12

Resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión planificación y organización



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 0.035 y en la prueba de salida un 0.855; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora de la socialización; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.088 y en la prueba de salida es de 0.324 en la que se deduce que hay mucha desviación referida a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.0315 y en la prueba de salida es de 0.125; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 1% y en la prueba de salida el 40%, entonces podemos decir que es eficaz el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Diferencia del pre test y post test de la dimensión planificación y organización

Tabla 10

Diferencias de medias de los resultados del Pre y Pos test de la dimensión planificación y organización

Diferencia					
Pregunta	\bar{x} pos test	-	\bar{x} pre test	=	D
1	0	-	36	=	36
2	2,93	-	25	=	22.07
3	2,25	-	36	=	33.75
4	0	-	55	=	55
5	0	-	55	=	55
6	0	-	55	=	55
7	0	-	0	=	0
8	0	-	55	=	55

Descripción:

Considerando los resultados de la media aritmética de la prueba de entrada y salida, donde se aprecia que existe una diferencia de 39.00 puntos. Lo que indica que consiguió una mejora muy significativa del aprendizaje al utilizar la dimensión planificación y organización en el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Comparación descriptiva del pre y Pos test dimensión ejecución y orden

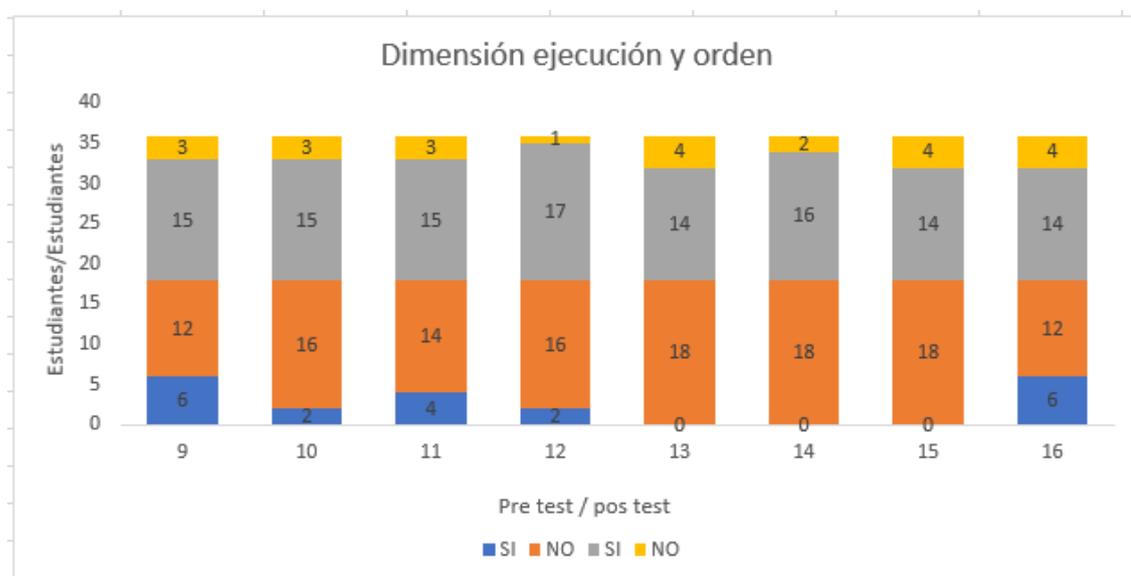
Tabla 11

Resultados comparativos del Pre y Pos test de la dimensión ejecución y orden

Pregunta	Pre test				Pos test			
	Respuestas/Porcentajes		Respuestas/Porcentajes		Respuestas/Porcentajes		Respuestas/Porcentajes	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
9	6	12	33.3%	66.7%	15	3	83.3%	16.7%
10	2	16	11.1%	88.9%	15	3	83.3%	16.7%
11	4	14	22.2%	77.8%	15	3	83.3%	16.7%
12	2	16	11.11%	88.89%	17	1	94.4%	5.6%
13	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
14	0	18	0%	100%	16	2	88.9%	11.1%
15	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
16	6	12	33.3%	66.7%	14	4	77.8%	22.22%

Figura 13

Pre y post test de la dimensión ejecución y orden.



Descripción:

Los resultados del pre test, indican los siguientes resultados: un promedio del 13.88% consiguieron SI en muy pocas preguntas; el 86.12% consiguieron NO en la mayoría de preguntas; en el pos test se consiguieron los siguientes resultados: un promedio el 83.33% consiguieron SI en la mayoría de preguntas; el 16.67% consiguieron NO en algunas preguntas.

Análisis de los estadígrafos de la dimensión ejecución y orden

Tabla 12

Adquirido del Pre y Pos test de la dimensión ejecución y orden

Estadígrafos									
Pretest	\bar{x}	S^2	σ	C.V.	Postest	\bar{x}	S^2	σ	C.V.
Pre9	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos9	0,83	0,147	0,383	46%
Pre10	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos10	0,83	0,147	0,383	46%
Pre11	0,22	0,183	0,428	1,95%	Pos11	0,83	0,147	0,383	46%
Pre12	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos12	0,94	0,56	0,236	25%
Pre13	,00	,000	,000	0%	Pos13	0,78	0,183	0,428	55%
Pre14	,00	,000	,000	0%	Pos14	0,89	0,105	0,323	36%
Pre15	,00	,000	,000	0%	Pos15	0,78	0,183	0,428	55%
Pre16	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos16	0,78	0,183	0,428	55%

Figura 14

Media de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión ejecución y orden

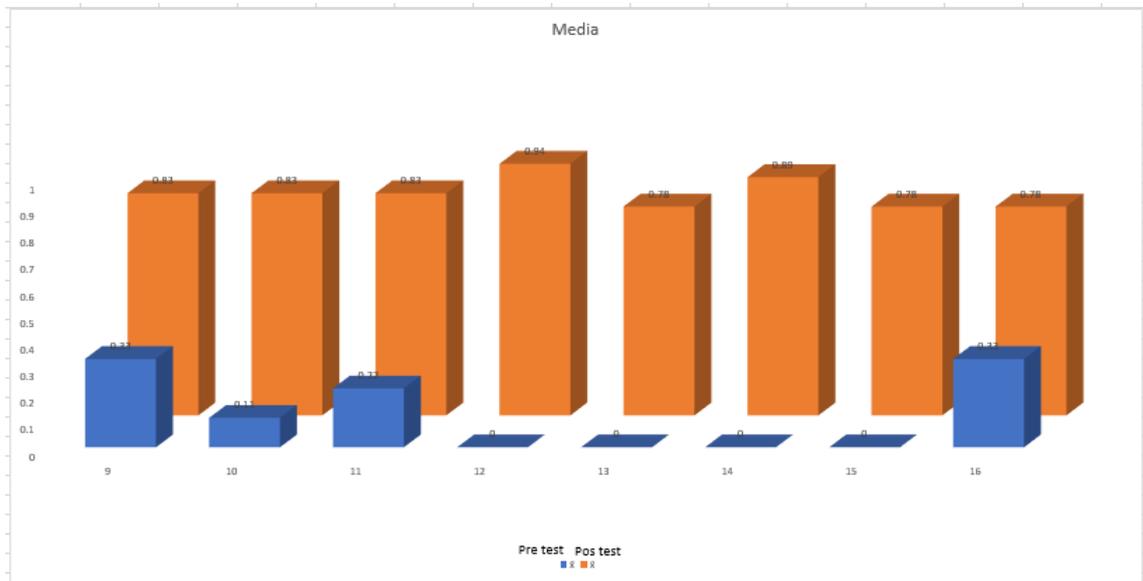


Figura 15

Varianza de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión ejecución y orden

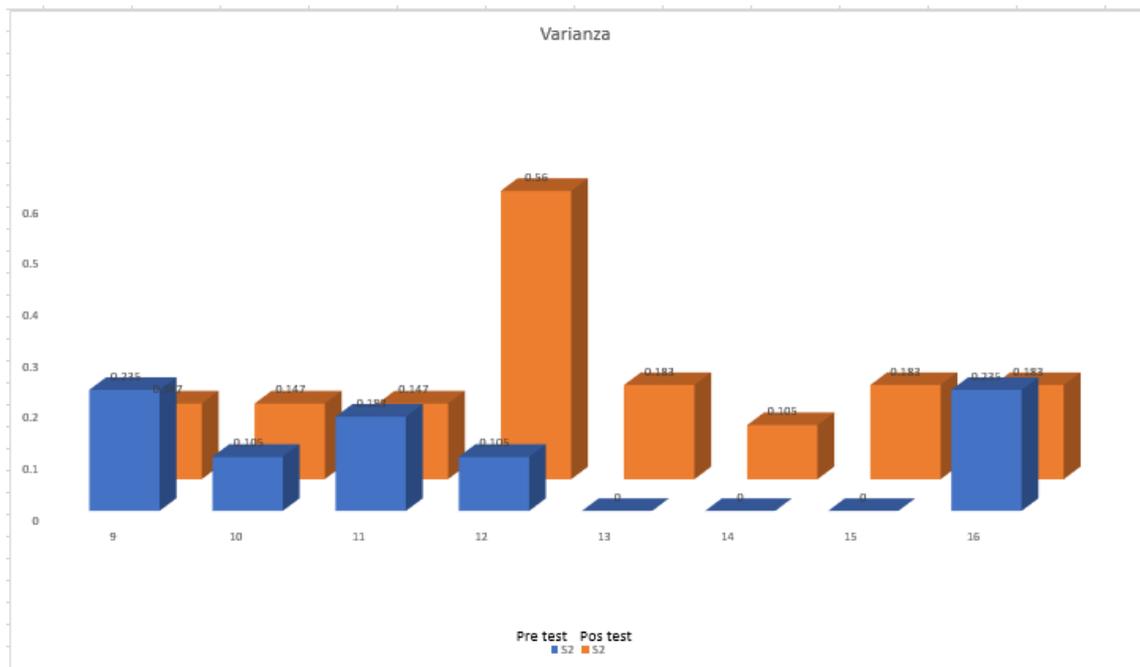


Figura 16

*Desviación estándar de los resultados de los estadígrafos del pre y post test
dimensión ejecución y orden*

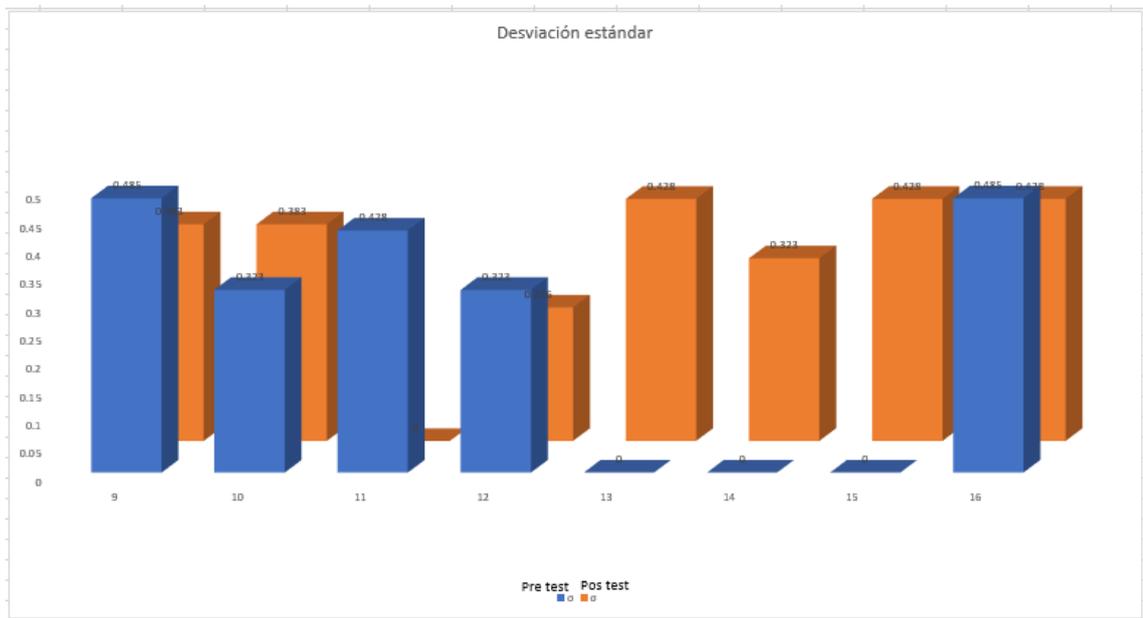
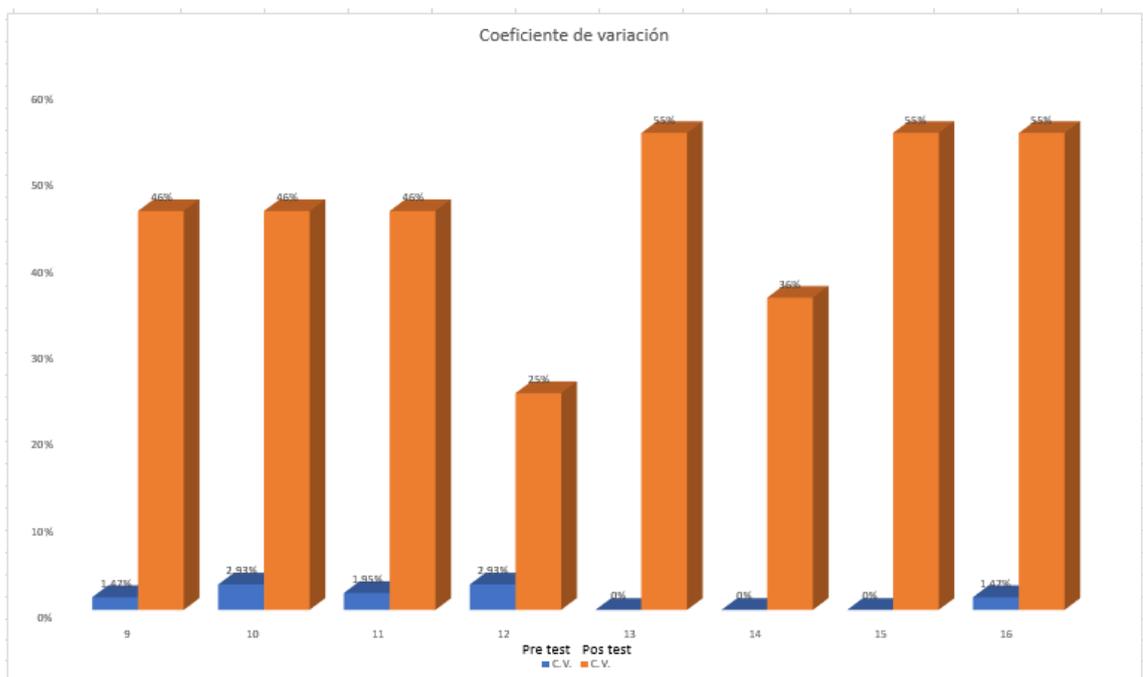


Figura 17

*Coefficiente de variación de los resultados de los estadígrafos del pre y post
test dimensión ejecución y orden*



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 0.141 y en la prueba de salida un 0.832; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora de aprendizaje; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.256 y en la prueba de salida es de 0.373 en la que se deduce que hay una ligera desviación referida a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.108 y en la prueba de salida es de 0.207; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 1.34% y en la prueba de salida el 46%, entonces podemos decir que es eficaz el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Diferencia del pre test y post test de la dimensión ejecución y orden

Tabla 13

Diferencias de los resultados del Pre y Pos test diferencia de la dimensión ejecución y orden

Diferencia					
Pregunta	\bar{x} pos test	-	\bar{x} pre test	=	D
9	1,47	-	46	=	44.53
10	2,93	-	46	=	43.07
11	1,95	-	46	=	44.05
12	2,93	-	25	=	22.07
13	0	-	55	=	55
14	0	-	36	=	36
15	0	-	55	=	55
16	1,47	-	55	=	53.53

Descripción:

Considerando los resultados de la media aritmética de la prueba de entrada y salida, donde se aprecia que existe una diferencia de 44.66 puntos. Lo que indica que consiguió una mejora muy significativa del aprendizaje al utilizar la dimensión ejecución y orden en el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Comparación descriptiva del pre y Pos test dimensión socialización, representación y metacognición

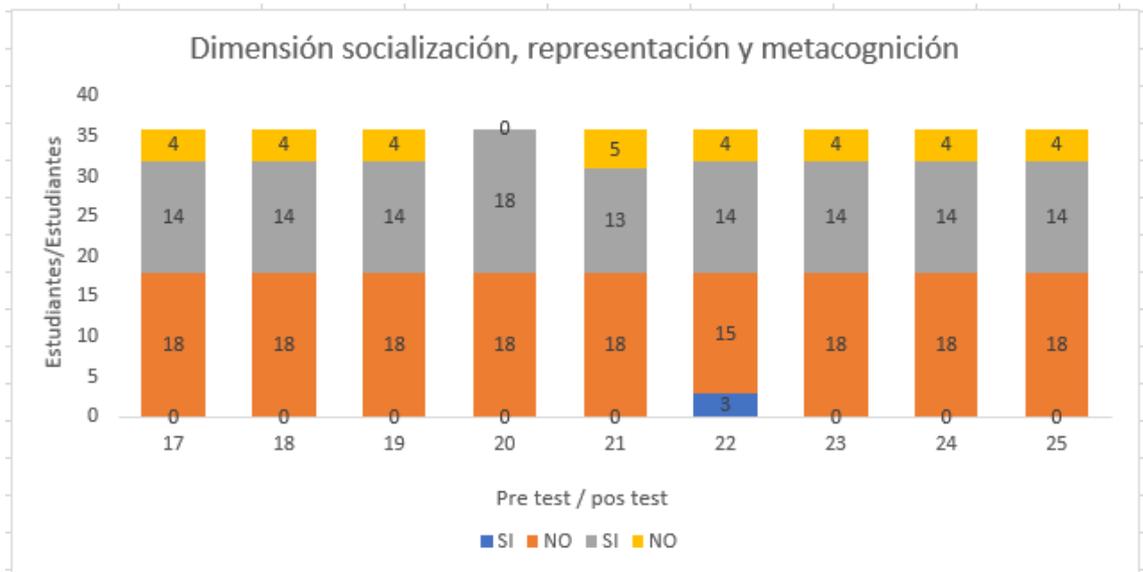
Tabla 14

Adquirido del Pre y Pos test de la dimensión socialización, representación y metacognición

Pregunt a	Pre test				Pos test			
	Respuestas/Porcentajes				Respuestas/Porcentajes			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
17	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
18	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
19	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
20	0	18	0%	100%	18	0	100%	0%
21	0	18	0%	100%	13	5	72.2%	27.8%
22	3	15	16.7%	83.3%	14	4	77.8%	22.22%
23	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
24	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%
25	0	18	0%	100%	14	4	77.8%	22.22%

Figura 18

Resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión socialización, representación y metacognición.



Descripción

Al usar el pre test, se consiguieron los siguientes resultados: un promedio del 2% consiguieron SI en muy pocas preguntas; el 98% consiguieron NO en la mayoría de preguntas; en el pos test se consiguieron los siguientes resultados: un promedio el 79.64% consiguieron SI en la mayoría de preguntas; el 20.37% consiguieron NO en algunas preguntas.

Análisis de los estadígrafos de la dimensión socialización, representación y metacognición

Tabla 15

Estadígrafos de los resultados del Pre y Pos test de la dimensión socialización, representación y metacognición

Pretest	Estadígrafos					Posttest	\bar{x}	S^2	σ	C.V.
	\bar{x}	S^2	σ	C.V.						
Pre17	,00	,000	,000	0%	Pos17	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre18	,00	,000	,000	0%	Pos18	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre19	,00	,000	,000	0%	Pos19	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre20	,00	,000	,000	0%	Pos20	1,00	0,000	0,000	0%	
Pre21	,00	,000	,000	0%	Pos21	0,72	0,183	0,428	59%	
Pre22	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos22	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre23	,00	,000	,000	0%	Pos23	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre24	,00	,000	,000	0%	Pos24	0,78	0,183	0,428	55%	
Pre25	,00	,000	,000	0%	Pos25	0,78	0,183	0,428	55%	

Figura 19

Media de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión socialización, representación y metacognición

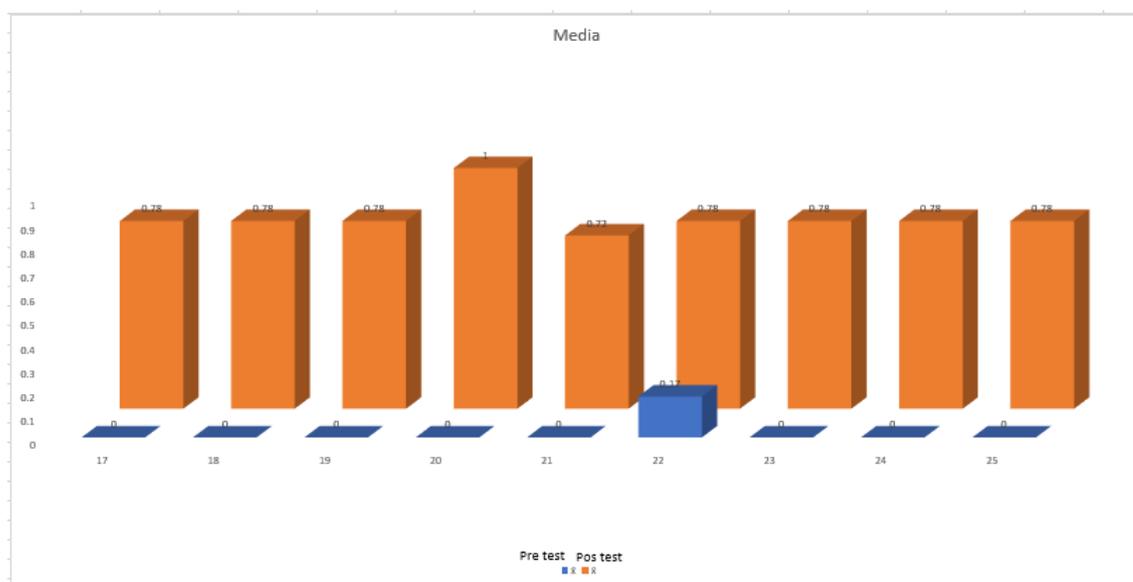


Figura 20

Varianza de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión socialización, representación y metacognición

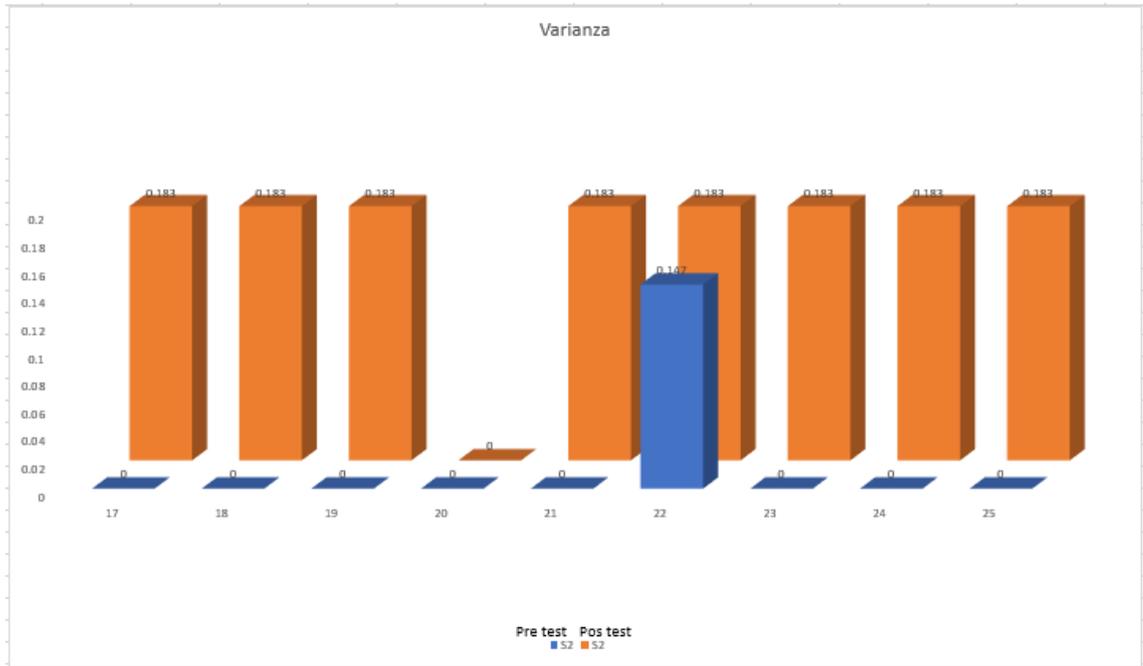


Figura 21

Desviación estándar de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión socialización, representación y metacognición

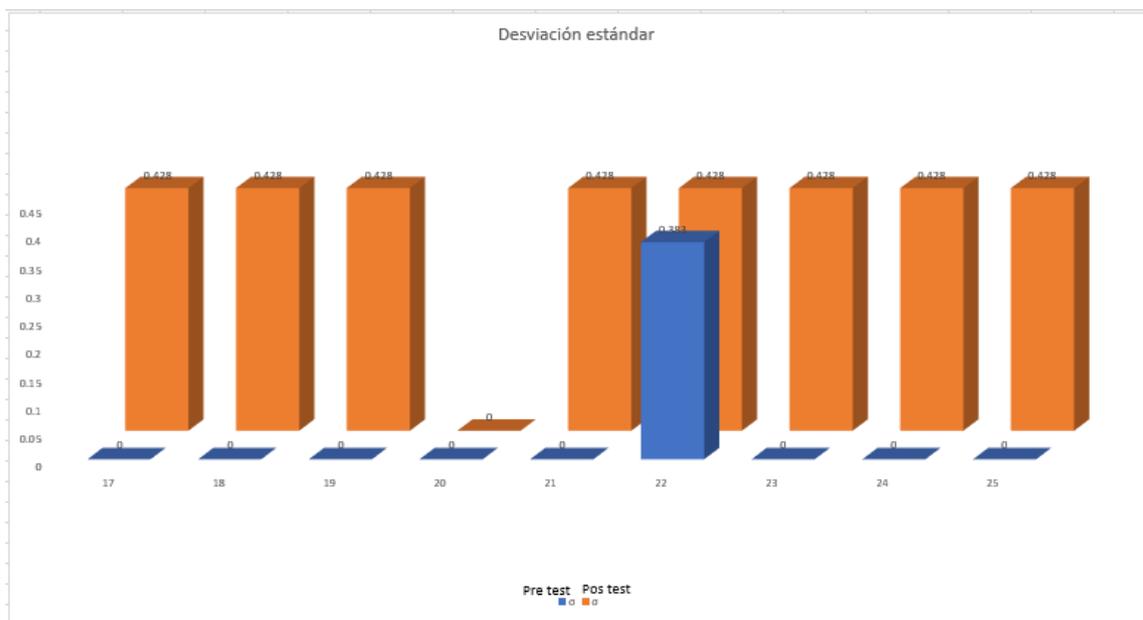
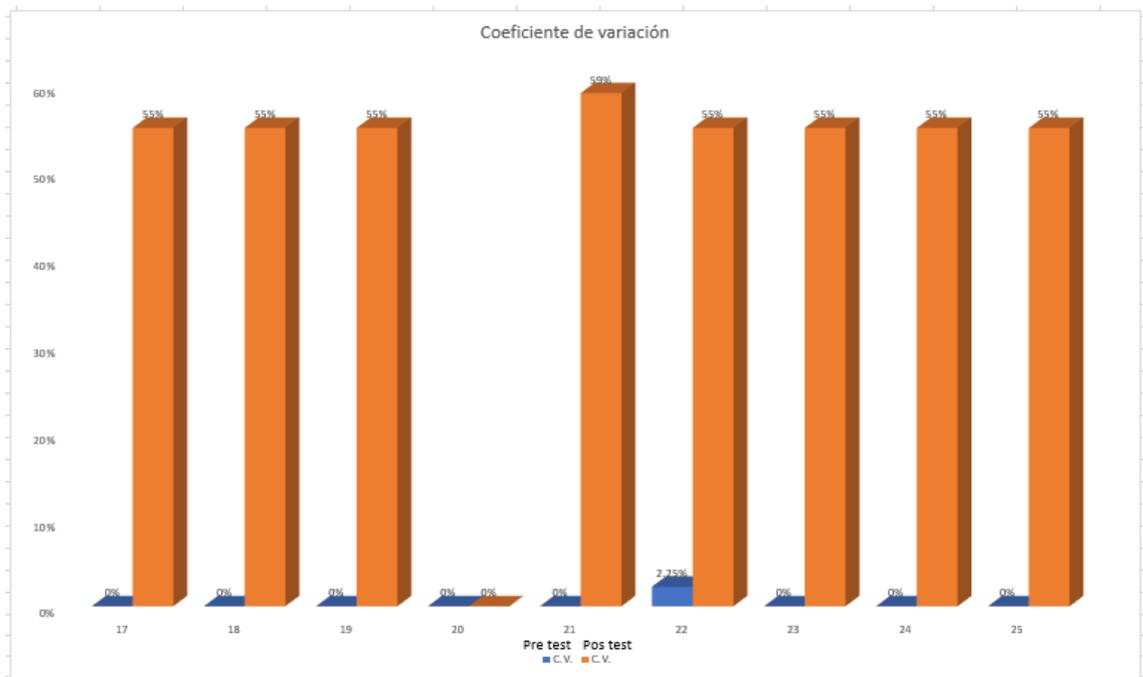


Figura 22

Coeficiente de variación de los resultados de los estadígrafos del pre y post test dimensión socialización, representación y metacognición



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 0.019 y en la prueba de salida un 0.798; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora de aprendizaje; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.043 y en la prueba de salida es de 0.380 en la que se deduce que hay una significativa desviación referida a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.016 y en la prueba de salida es de 0.163; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 0% y en la prueba de salida el 49%, entonces podemos decir que es eficaz el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Diferencia del pre test y post test de la dimensión socialización, representación y metacognición

Tabla 16

Diferencia de los resultados del Pre y Pos test diferencia de la dimensión socialización, representación y metacognición

Pregunta	Diferencia				
	\bar{x} pos test	-	\bar{x} pre test	=	D
17	0	-	55	=	55
18	0	-	55	=	55
19	0	-	55	=	55
20	0	-	0%	=	0
21	0	-	59	=	59
22	2,25	-	55	=	52.75
23	0	-	55	=	55
24	0	-	55	=	55
25	0	-	55	=	55

Descripción:

Considerando los resultados de la media aritmética de la prueba de entrada y salida, donde se aprecia que existe una diferencia de 49.00 puntos. Lo que indica que consiguió una mejora muy significativa del aprendizaje al utilizar la dimensión socialización, representación y metacognición en el juego libre en los sectores que influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

4.3. Prueba de la hipótesis

Prueba de normalidad

Demostración de hipótesis general y específicas

Formulación de hipótesis general

Tenemos que verificar si los datos tienen normalidad, para ello debemos hacer la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por ser la muestra menor de 50 datos. Será normal si *P-valor* sea mayor a 0.05, en caso contrario no tendrá normalidad.

Tabla 17

Pruebas de normalidad

Shapiro Wilk		
Estadístico	Gl	Sig.
,470	17	,000

Con la tabla, se demuestra que los datos tienen normalidad con un *P* valor 0.000, por tal debemos utilizar la *T* de Student para la contratación.

H_i: Es eficaz el juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

H_o: No es eficaz el juego libre en los sectores el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Prueba T de student

Tabla 18

Diferencias emparejadas

	95% de intervalo de confianza de la diferencia				T	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación Desv. Error promedio	Inferior	Superior				
Grupo experimental	,44	,39	,06	,457	,848	7,335	17	,023

En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.023, que es menor del 0.05.

Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por tal:

Se demuestra que el juego libre en los sectores influye el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Demostración de las hipótesis específicas

Formulación de la hipótesis específica planificación y organización

Tenemos que verificar si los datos tienen normalidad, para ello debemos hacer la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por ser la muestra menor de 50

datos. Será normal si P-valor sea mayor a 0.05, en caso contrario no tendrá normalidad.

Tabla 19

Pruebas de normalidad de la dimensión planificación y organización del juego libre

Shapiro Wilk		
Estadístico	Gl	Sig.
,434	7	,000

Con la tabla, se demuestra que los datos tienen normalidad con un P valor 0.000, por tal debemos utilizar la T de Student para la contrastación.

H₁: Es eficaz la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

H₀: No es eficaz la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Prueba T de student

Tabla 20

Diferencias emparejadas de la dimensión planificación y organización del juego libre

95% de intervalo de confianza de la diferencia							
Media	Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	T	gl	Sig. (bilateral)

Grupo experimental	,44	,049	,006	,50	,086	8,276	7	,027
---------------------------	-----	------	------	-----	------	-------	---	------

En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.027, que es menor del 0.05.

Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por tal:

Se demuestra la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Formulación de la hipótesis específica ejecución y orden

Tenemos que verificar si los datos tienen normalidad, para ello debemos hacer la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por ser la muestra menor de 50 datos. Será normal si P-valor sea mayor a 0.05, en caso contrario no tendrá normalidad.

Tabla 21

Pruebas de normalidad técnica modelado

Shapiro Wilk		
Estadístico	Gl	Sig.
,463	7	,000

Con la tabla, se demuestra que los datos tienen normalidad con un P valor 0.000, por tal debemos utilizar la T de Student para la contrastación.

H₁: Es eficaz la dimensión ejecución y el orden del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

H₀: No es eficaz la dimensión ejecución y el orden del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Prueba T de student

Tabla 22

Diferencias emparejadas

95% de intervalo de confianza de la diferencia								
Grupo	Media	Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superio r	T	gl	Sig. (bilateral)
experimental	0,49	,388	,074	0,41	0,79	6,955	7	,030

En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.030, que es menor del 0.05.

Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por tal:

Se demuestra la influencia de la dimensión ejecución y el orden del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Formulación de la hipótesis específica dimensión socialización, representación y metacognición

Tenemos que verificar si los datos tienen normalidad, para ello debemos hacer la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por ser la muestra menor de 50 datos. Será normal si P-valor sea mayor a 0.05, en caso contrario no tendrá normalidad.

Tabla 23

Pruebas de normalidad de la técnica rasgado

Shapiro Wilk		
Estadístico	Gl	Sig.
,518	8	,000

Con la tabla, se demuestra que los datos tienen normalidad con un P valor 0.000, por tal debemos utilizar la T de Student para la contrastación.

H₁: Es eficaz la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

H₀: No es eficaz la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

Prueba T de student

Tabla 24

Diferencias emparejadas

95% de intervalo de confianza de la diferencia								
Grupo	Media	Desviación	Desv. Error	Inferior	Superior	T	gl	Sig. (bilateral)
experimental	0,41	,427	,050	0,49	0,92	6,943	8	,009

En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.009, que es menor del 0.05.

Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por tal:

Se demuestra la influencia de la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

4.4. Discusión de resultados

En la investigación al demostrar que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019, se encontró que el valor (P calculado = 0.023) < (P tabular = 0.05), a través de la prueba paramétrica T de

Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto quiere decir que se demuestra la influencia del juego libre en los sectores influye el desarrollo de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra la influencia del juego libre en los sectores influye el desarrollo de la social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Estos resultados son corroborados por Carrera (2019), quien en su investigación llega a concluir que trabajar de una manera diferente la socialización en los niños y niñas, siendo la metodología Montessori una alternativa viable para hacerla posible, puesto que propone una concepción de respeto a la esencia de los infantes y motiva a la exploración constante de su ambiente a través de los sentidos, así como el acompañamiento de una docente que se convierte en guía del niño y niña en esta aventura magnífica que es el descubrimiento del mundo que lo rodea. También Solís (2018), propone que las representaciones mentales de género que los niños y niñas tienen es gracias a la construcción social, es en donde todas las concepciones se socializan, mostrando a los niños y niñas las pautas de comportamiento esperadas para cada uno de ellos. En ese sentido, se confirma que es importante la influencia del juego libre en los sectores influye el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

En la investigación al demostrar la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019, se encontró que el valor (P calculado = 0.027) < (P tabular = 0.05), a través de la prueba paramétrica T de Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto

quiere decir que se demuestra la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Estos resultados son corroborados por Guinez (2020), concluye que la muestra de estudiantes percibe a la variable juego libre en sectores, a nivel total y por las dimensiones: Planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, entre los niveles moderado y alto. Además, Arias (2018), menciona que podrán madurar su identidad del yo mostrándose a los demás tal como son sin ninguna presión, así mismo desarrollarán con facilidad las competencias de acuerdo a su edad conquistando su autonomía.

En ese sentido, se confirma que es importante la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

En la investigación al demostrar la influencia de la dimensión ejecución y orden del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019, se encontró que el valor (P calculado = 0.030) < (P tabular = 0.05), a través de la prueba paramétrica T de Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto quiere decir que se demuestra la influencia de la dimensión ejecución y orden del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Frente a ello se rechaza

la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra la influencia de la dimensión ejecución y orden del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Estos resultados son corroborados por Mattos (2018), concluye el juego constituye una estrategia lúdica que favorece los espacios de interacción y aprendizaje e interaprendizaje entre los niños haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, lográndose de esta manera mayores niveles de aprendizaje. Además, Diaz (2018), nos refiere que se determinó la influencia del diseño de las actividades pedagógicas en el aula, para la aplicación en aprendizajes de los estudiantes de sexto grado de educación primaria en las instituciones educativas indicadas.

En ese sentido, se confirma que es importante la influencia de la dimensión ejecución y orden del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

En la investigación al demostrar la influencia de la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019, se encontró que el valor (P calculado = 0.009) < (P tabular = 0.05), a través de la prueba paramétrica T de Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto quiere decir que se demuestra la influencia de la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra la influencia de la dimensión socialización, representación y

metacognición del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Estos resultados son corroborados por Janampa (2018), concluye que las maestras de la muestra manifiestan en la entrevista que si apoyan al desarrollo científico de los niños contradiciendo esta respuesta los resultados obtenidos en las listas de cotejo aplicados.

En ese sentido, se confirma que es importante la influencia de la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores influye en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019.

CONCLUSIONES

1. Los resultados de la investigación demuestran que el juego libre en los sectores influye el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. Toda vez que en la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.023, que es menor del 0.05. Y a un 95% de intervalo de confianza.
2. Los resultados de la investigación demuestran la influencia de la dimensión planificación y organización del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.027, que es menor del 0.05, con un 95% de confianza.
3. Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula ya que se ha demostrado la influencia de la dimensión ejecución y el orden del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.030, que es menor del 0.05 a un 95% de confianza.
4. Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. Se demuestra la influencia de la dimensión socialización, representación y metacognición del juego libre en los sectores, en el desarrollo social, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 608 del distrito de Tinta provincia Canchis región Cusco 2019. En la tabla de los datos obtenidos; P-valor es de 0.009, que es menor del 0.05.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las instituciones de formación profesional insertar en sus currículos formativos, asignaturas y talleres relacionado a los juegos como propuesta didáctica.
2. Los docentes de las instituciones educativas ya sean públicas o privadas del nivel inicial y otros niveles deben insertar juegos como estrategia de aprendizaje tomando en cuenta la naturaleza lúdica del hombre.
3. Se recomienda a los docentes del nivel inicial, programar horarios donde el estudiante pueda gozar de los juegos libres.
4. Se recomienda a los docentes del nivel inicial, fortalecer el desarrollo personal como base de las interacciones interdependientes y solidarias en la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, L (2018), *Niños y niñas en proceso de desarrollo de la autonomía en la I.E.I. N° 208 Barrio Laykakota*. [Grado de Especialista. Universidad San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/6692/4/2018_PE%C3%91ARANDA_SANTANDER_YENNY_MARIANELLA.pdf
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, FCE, México.
- Consejo Nacional de Educación (2016). *Líneas prioritarias de política educativa al 2021 año del Bicentenario. Acelerar el cambio educativo para el bienestar de todos y el desarrollo del país*. Lima, Perú.
- Claparède, É. (1983). *L'education fonctionnelle*. Neuchâte: Delachaux et Niestlé (Orig.1921).
- Chateu, J. (1958) *Psicología de los juegos infantiles*. Kapeluz.
- Cuellar, C., Tenreyro, M. y Castellón, L.(2017). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Díaz, U. (2018). *Actividades pedagógicas en el aula y aplicación de aprendizajes de estudiantes de sexto grado de primaria en las instituciones educativas de San Juan Pampa Yanacancha, 2017*. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/876/1/TESIS.pdf>
- Herradora, G., Olivas, F. y Cruz, M. (2013) *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio "El Principito" de la ciudad de Estelí*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma UNAM de Managua].

Repositorio de la Universidad Nacional Autónoma UNAM de Managua

<https://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>

Guinea, L. (2020). *Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay*. [Tesis de "Maestría. Universidad Nacional Educación "Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4216>

Hernández, S, Fernández, C y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. Mc Graw Hill.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza

Janampa, Y. (2018). *Desarrollo del pensamiento científico en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa Jesús Nazareno de Puchupuquio - Cerro de Pasco 2017*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/655>

Lacunza, A. y Contini, N. (2009). las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459545419006>

Lastra, K., Encina, L.,Pèrez, F. y Espinoza, P. (2020). *El juego como sistema de aprendizaje en el aula y su implicancia en la neuropsicología*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Viña del Mar].Repositorio de la Universidad Viña del Mar.

<https://repositorio.uvm.cl/bitstream/handle/20.500.12536/1282/EL%20JUEGO%20COMO%20SISTEMA%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20AULA%20Y%20SU%20IMPLICANCIA%20EN%20LA%20NEUROPSICOLOGI%CC%81A.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ley General de Educación 28044/2003. Boletín Oficial el Peruano.1-33. http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Mattos, S. (2018). El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución

- Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 201. [Tesis de "Maestría. Universidad Nacional Educación "Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1970/TM%20CE-Ev%203710%20M1%20-%20Mattos%20Salazar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses, M. y Monge, A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Murillo, F. (2008). Los Modelos Multinivel como herramienta para la investigación educativa. *Magis. Revista Internacional de Investigación Educativa*, 1(1), pp. 17-34
- Nassr, B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura [Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial]. Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación (2021). *Documento Normativo "Lineamientos que establecen las condiciones básicas para la provisión de servicios educativos de Educación Básica"*. Resolución Ministerial N° 263-2021.
- Ministerio de Educación (2016 *Programa Curricular de Educación de educación inicial*". Lima. Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Básico*. Lima: Impresiones de MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores, Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Navarrete
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf

- Sanz, C. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es.
- Tamayo, G. y Restrepo, S. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13 (1), 105-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Valcárcel, G. (1989). El desarrollo social del niño. *Educar*, 9. 5-21. <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/download/42156/90048>.

ANEXOS

Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO 1

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES – DESARROLLO SOCIAL

DATOS GENERALES:

Nombre del Estudiante :.....

Hora de inicio: Hora de término:.....

Fecha:

N°	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
1	Menciona con claridad las normas de convivencia.		18
2	Expresa con libertad lo que le gustaría jugar.	2	16
3	Propone con libertad con que compañeros le gustaría compartir el juego.	3	15
4	Propone qué podrían hacer en el sector que escogió.		18
ORGANIZACIÓN			
5	Se ubica en el sector que escogió.		18
6	Inicia con su proyecto de juego de manera libre.		18
7	Se pone de acuerdo con sus compañeros sobre el rol que asumirá cada integrante del grupo.		18
8	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.		18
EJECUCIÓN O DESARROLLO			
9	Desarrolla su idea de juego libremente en el sector que eligió.	6	12
10	Expresa lo que le disgusta o disgusta durante el juego en el sector.	2	16
11	Socializa con sus compañeros a través del juego en el sector elegido.	4	14
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario	2	16
13	Resuelve con facilidad si se le presenta un problema cuando esta jugando en el sector elegido.		18
ORDEN			
14	Realiza el orden del sector en el momento indicado por la docente.		18
15	Propone estrategias para ordenar el sector con sus compañeros.		18
16	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	6	12
SOCIALIZACIÓN			
17	Verbaliza y cuenta al grupo el proyecto que desarrollo en el juego.		18
18	Expresa con libertad lo que le agrado durante el juego en los sectores.		18
19	Expresa con libertad lo que no le agrado durante el juego en los sectores.		18
20	Respeto a sus compañeros cuando estos comparten sus ideas.		18
REPRESENTACIÓN			
21	Escoge con libertad el material con el que realizara la representación del proyecto (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)		18
22	Plasma la experiencia que realizo en el juego a los sectores.	3	15
23	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.		18
METACOGNICIÓN			
24	Responde cuando se le pregunta ¿Cómo fue tu participación en el juego hoy?		18
25	Reconoce si tiene que mejorar cuando comparte los materiales del sector con sus compañeros.		18

LISTA DE COTEJO 2

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES – DESARROLLO SOCIAL

DATOS GENERALES:

Nombre del Estudiante :

Hora de inicio: Hora de término:.....

Fecha:

N°	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
1	Menciona con claridad las normas de convivencia.	16	2
2	Expresa con libertad lo que le gustaría jugar.	17	1
3	Propone con libertad con que compañeros le gustaría compartir el juego.	16	2
4	Propone qué podrían hacer en el sector que escogió.	14	4
ORGANIZACIÓN			
5	Se ubica en el sector que escogió.	14	4
6	Inicia con su proyecto de juego de manera libre.	14	4
7	Se pone de acuerdo con sus compañeros sobre el rol que asumirá cada integrante del grupo.	18	
8	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	14	4
EJECUCIÓN O DESARROLLO			
9	Desarrolla su idea de juego libremente en el sector que eligió.	15	3
10	Expresa lo que le disgusta o disgusta durante el juego en el sector.	15	3
11	Socializa con sus compañeros a través del juego en el sector elegido.	15	3
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario	17	1
13	Resuelve con facilidad si se le presenta un problema cuando esta jugando en el sector elegido.	14	4
ORDEN			
14	Realiza el orden del sector en el momento indicado por la docente.	16	2
15	Propone estrategias para ordenar el sector con sus compañeros.	14	4
16	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	14	4
SOCIALIZACIÓN			
17	Verbaliza y cuenta al grupo el proyecto que desarrollo en el juego.	14	4
18	Expresa con libertad lo que le agrado durante el juego en los sectores.	14	4
19	Expresa con libertad lo que no le agrado durante el juego en los sectores.	14	4
20	Respeto a sus compañeros cuando estos comparten sus ideas.	18	
REPRESENTACIÓN			
21	Escoge con libertad el material con el que realizara la representación del proyecto (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)	13	5
22	Plasma la experiencia que realizo en el juego a los sectores.	14	4
23	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	14	4
METACOGNICIÓN			
24	Responde cuando se le pregunta ¿Cómo fue tu participación en el juego hoy?	14	4
25	Reconoce si tiene que mejorar cuando comparte los materiales del sector con sus compañeros.	14	4

		Estadísticos								
		\bar{x}	S^2	σ	C.V.		\bar{x}	S^2	σ	C.V.
6	Pretest					Postest				
7	Pre1	,00	,000	,000	0%	Pos1	0,89	0,105	0,323	36%
8	Pre2	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos2	0,94	0,056	0,236	25%
9	Pre3	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos3	0,89	0,105	0,323	36%
10	Pre4	,00	,000	,000	0%	Pos4	0,78	0,183	0,428	55%
11	Pre5	,00	,000	,000	0%	Pos5	0,78	0,183	0,428	55%
12	Pre6	,00	,000	,000	0%	Pos6	0,78	0,183	0,428	55%
13	Pre7	,00	,000	,000	0%	Pos7	1,00	0	0,000	0%
14	Pre8	,00	,000	,000	0%	Pos8	0,78	0,183	0,428	55%
15	Pre9	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos9	0,83	0,147	0,383	46%
16	Pre10	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos10	0,83	0,147	0,383	46%
17	Pre11	0,22	0,183	0,428	1,95%	Pos11	0,83	0,147	0,383	46%
18	Pre12	0,11	0,105	0,323	2,93%	Pos12	0,94	0,056	0,236	25%
19	Pre13	,00	,000	,000	0%	Pos13	0,78	0,183	0,428	55%
20	Pre14	,00	,000	,000	0%	Pos14	0,89	0,105	0,323	36%
21	Pre15	,00	,000	,000	0%	Pos15	0,78	0,183	0,428	55%
22	Pre16	0,33	0,235	0,485	1,47%	Pos16	0,78	0,183	0,428	55%
23	Pre17	,00	,000	,000	0%	Pos17	0,78	0,183	0,428	55%
24	Pre18	,00	,000	,000	0%	Pos18	0,78	0,183	0,428	55%
25	Pre19	,00	,000	,000	0%	Pos19	0,78	0,183	0,428	55%
26	Pre20	,00	,000	,000	0%	Pos20	1,00	0	0,000	0%
27	Pre21	,00	,000	,000	0%	Pos21	0,72	0,183	0,428	59%
28	Pre22	0,17	0,147	0,383	2,25%	Pos22	0,78	0,183	0,428	55%
29	Pre23	,00	,000	,000	0%	Pos23	0,78	0,183	0,428	55%
30	Pre24	,00	,000	,000	0%	Pos24	0,78	0,183	0,428	55%
31	Pre25	,00	,000	,000	0%	Pos25	0,78	0,183	0,428	55%

N	O	P	Q	R	S	T	U
Diferencia							
Pregunta	\bar{x} pos test	-	\bar{x} pre test	=	D		
1	0	-	36	=	36		
2	2,93	-	25	=	22.07		
3	2,25	-	36	=	33.75		
4	0	-	55	=	55		
5	0	-	55	=	55		
6	0	-	55	=	55		
7	0	-	0	=	0		
8	0	-	55	=	55		
9	1,47	-	46	=	44.53		
10	2,93	-	46	=	43.07		
11	1,95	-	46	=	44.05		
12	2,93	-	25	=	22.07		
13	0	-	55	=	55		
14	0	-	36	=	36		
15	0	-	55	=	55		
16	1,47	-	55	=	53.53		
17	0	-	55	=	55		
18	0	-	55	=	55		
19	0	-	55	=	55		
20	0	-	0%	=	0		
21	0	-	59	=	59		
22	2,25	-	55	=	52.75		
23	0	-	55	=	55		
24	0	-	55	=	55		
25	0	-	55	=	55		