

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades
sociales en los niños de la Institución Educativa de Educación
Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco**

**Para optar el título profesional de Licenciada en:
Educación Inicial**

Autoras:

Bach. Irma ESTRELLA HUAMAN

Bach. Katia Silvia ROBLES PEÑA

Asesora:

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA

Cerro de Pasco - Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades
sociales en los niños de la Institución Educativa de Educación
Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. María Ysabel DE LA CRUZ OROZCO
PRESIDENTE

Dr. Honoria BASILIO RIVERA
MIEMBRO

Mg. Marianela SUSANA NEIRA LOPEZ
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 61-2023

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

ESTRELLA HUAMÁN, Irma y ROBLES PEÑA, Katia Silvia

Escuela de Formación Profesional

Educación Inicial

Tipo de trabajo: Tesis

Título del trabajo

Juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” – Pasco

Asesora:

CARDENAS RIVAROLA, Marleni Mabel

Índice de Similitud: **27%**

Calificativo

APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin similarity.

Cerro de Pasco, 16 de agosto del 2023

Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez
Director (e) Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la
Educación

DEDICATORIA

A mi tutora Marianela NEIRA LOPEZ, sin usted y sus virtudes, su paciencia y constancia este trabajo no lo hubiese logrado tan fácil. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que lo caracterizan. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más las necesite; por estar allí cuando mis horas de trabajo se hacían confusas. Gracias por sus orientaciones”

A los docentes

“Sus palabras fueron sabias, sus conocimientos rigurosos y precisos, a ustedes mis profesores queridos, les debo mis conocimientos. Donde quiera que vaya, los llevaré conmigo en mí transitar profesional. Su semilla de conocimientos, germinó en el alma y el espíritu. Gracias por su paciencia, por compartir sus conocimientos de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y tolerancia.”

A mis padres

“Ustedes han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro, amados padres, como una meta más conquistada. Orgullosa de haberlos elegido como mis padres y que estén a mi lado en este momento tan importante.

Gracias por ser quienes son y por creer en mí” A mis compañeros:

“Mis amigos y compañeros de viaje, hoy culminan esta maravillosa aventura y no puedo dejar de recordar cuantas tardes y horas de trabajo nos juntamos a lo largo de nuestra formación. Hoy nos toca cerrar un capítulo maravilloso en esta historia de vida y no puedo dejar de agradecerles por su apoyo y constancia, al estar en las horas más difíciles, por compartir horas de estudio. Gracias por estar siempre allí.”.

AGRADECIMIENTO

A todos aquellos que de alguna manera contribuyeron a mi formación y a la culminación de este proyecto, les expreso mi más profundo agradecimiento. Su apoyo y confianza fueron piezas fundamentales en este camino hacia la realización de nuestras metas y sueños.

RESÚMEN

En el presente estudio preexperimental, se llevó a cabo una investigación con el objetivo de examinar la influencia del Juego libre en los sectores en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños que asisten a la Institución Educativa de Educación Inicial "Jesús Nazareno de Puchupuquio "en Pasco.

Para lograr este propósito, se implementó una metodología apropiada que promovió el juego libre en los distintos sectores, centrándose especialmente en el fomento de habilidades sociales. A través de un análisis estadístico, se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes al inicio de la investigación, encontrando que se ubicaban los estudiantes mayormente en los niveles "a veces" y "casi siempre".

Posteriormente, al recopilar los datos del post-test, se constató que se produjo un cambio significativo en los niveles de desarrollo de las habilidades sociales, observando mejoras sustanciales que se situaron en los niveles "casi siempre" y "siempre". Estos resultados confirman el éxito del estudio en términos del impacto positivo del juego libre en el desarrollo de las habilidades sociales.

En conclusión, la demostración de esta investigación respalda la sustentación de que el enfoque en el juego y la implementación de estrategias que fomentan habilidades sociales son eficaces para mejorar el desarrollo de los niños. El presente estudio proporciona evidencia adicional sobre la importancia del juego en el contexto educativo y resalta su potencial para promover el desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: Juego, sectores, sociales, habilidades.

ABSTRACT

In the present pre-experimental study, an investigation was carried out with the objective of examining the impact of free play in the different sectors and the development of social skills in children attending the "Jesús Nazareno de Puchupuquio" Early Childhood Education Institution in Pasco.

To achieve this purpose, an appropriate methodology was implemented that promoted free play in the different sectors, focusing especially on the promotion of social skills. Through a statistical analysis, the level of development of the students' social skills was evaluated at the beginning of the research, finding that the students were located mostly in the "sometimes" and "almost always" levels.

Subsequently, when the post-test data were collected, it was found that there was a significant change in the levels of social skills development, observing substantial improvements that were located at the "almost always" and "always" levels. These results confirm the success of the study in terms of the positive impact of free play on the development of social skills.

In conclusion, the demonstration of this research supports the contention that the focus on play and the implementation of strategies that foster social skills are effective in enhancing children's development. The present study provides additional evidence on the importance of play in the educational context and highlights its potential to promote children's holistic development.

Keywords: Play, sectors, social, skills.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la interacción de los niños en el entorno educativo inicial es un aspecto fundamental para su desarrollo integral. Durante la última década, se ha observado cómo los niños fortalecen relaciones con sus pares tanto dentro como fuera del hogar, a través de actividades lúdicas que les permiten adaptarse y relacionarse con otros individuos de su misma edad. El juego, como una actividad inherente al ser humano, se manifiesta en cada comunidad y desempeña un papel crucial en el crecimiento de la inteligencia, el afecto, la creatividad y la sociabilidad de los niños.

En este contexto, se plantea la importancia de fomentar el juego como una alternativa tangible que promueva la cooperación, la sensibilización, el respeto, la comunicación y la solidaridad, y que reduzca actitudes belicosas. La actividad lúdica en los sectores de la educación inicial permite a los niños interactuar con su entorno y aproximarse al ecosistema, con objetivos comunes que prevalecen sobre los intereses individuales y que involucran la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

Sin embargo, existe una problemática relacionada con la falta de relevancia que se le da al juego en los sectores, donde se sustituyen las horas de juego, socialización, esparcimiento y libertad por actividades más académicas y estructuradas. Esta situación ha sido observada por nosotros como practicantes de la profesión de Educación Inicial en la Institución Educativa de Inicial "Jesús Nazareno de Puchupquio" en Cerro de Pasco.

Por lo tanto, el propósito de esta investigación es identificar la presencia del juego en los sectores de la educación inicial y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. A través de esta investigación, buscamos evidenciar la importancia del juego como herramienta pedagógica en la formación de los niños y niñas, y cómo su

ausencia o reducción puede afectar negativamente su desempeño en la vida diaria.

En resumen, esta investigación se centra en analizar y comprender la relevancia del juego en los sectores de la educación inicial, con el objetivo de promover un enfoque que valore y promueva la actividad lúdica como parte integral del proceso educativo. 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 la teoría científica de reporte para la interpretación de datos obtenidos.

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

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

Antes de finalizar la introducción me gustaría transmitir mi más sincero agradecimiento a los profesores de nuestra institución académica, especialmente a aquellos que nos guiaron durante momentos sumamente desafiantes. Les ofrecemos nuestro eterno reconocimiento y gratitud.

ÍNDICE

	Página.
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
RESÚMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	ix
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	x
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos.....	3
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.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.2. Bases teóricas – científicas.....	11
2.3. Formulación de hipótesis.....	26
2.3.1. Hipótesis general.....	26
2.4. Identificación de variables.....	26
2.5. Definición operacional de variables e indicadores.....	27
CAPÍTULO III.....	30
3. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	30

3.1.	Tipo de investigación	30
3.2.	Niveles de la investigación	30
3.3.	Métodos de investigación	31
3.4.	Diseño de investigación.....	31
3.5.	Población y muestra.....	31
	3.5.1. Población:	31
	3.5.2. Muestra:	32
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
	3.6.1. Técnicas 32	
	3.6.2. Instrumentos 32	
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	32
3.8.	Tratamiento estadístico	33
3.9.	Orientación ética	33
	CAPÍTULO IV	34
4.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	34
4.1.	Descripción del trabajo de campo	34
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	34
	CONCLUSIONES.....	58
	RECOMENDACIONES	59
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	60
	ANEXOS.....	62

ÍNDICE DE CUADROS

	Página.
Cuadro 1. Habilidades y pre-habilidades sociales más representativas con el juego libre.....	21
Cuadro 2. Población	32
Cuadro 3. Muestra	32
Cuadro 4. Adquirido del pretest.....	34
Cuadro 5. Adquirido del post test.....	35
Cuadro 6. Adquirido del Pre y Post test.....	36
Cuadro 7. Adquirido del Pre y Post test	37
Cuadro 8. Pruebas de normalidad general	39
Cuadro 9. Diferencias emparejadas	40
Cuadro 10. Adquirido del Pretest y post test.....	41
Cuadro 11. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión planificación y organización	42
Cuadro 12. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión desarrollo del juego	45
Cuadro 13. Adquirido del Pre test y post test dimensión socialización, representación, metacognición y orden	47
Cuadro 14. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden	48
Cuadro 15. Pruebas de normalidad planificación y organización.....	50
Cuadro 16. Diferencias emparejadas dimensión planificación y organización.....	50
Cuadro 17. Pruebas de normalidad desarrollo del juego	51
Cuadro 18. Diferencias emparejadas dimensión desarrollo del juego	52
Cuadro 19. Pruebas de normalidad socialización, representación, metacognición y orden del juego	52
Cuadro 20. Diferencias emparejadas dimensión socialización, representación, metacognición y orden del juego	53

ÍNDICE DE GRAFICOS

	Página.
Gráfico 1. Nivel de logro	35
Gráfico 2. Nivel de logro	36
Gráfico 3. Nivel de logro comparado pre y post test.....	37
Gráfico 4. Resultados de los estadígrafos del pre y post test	38
Gráfico 5. Pretest y post test dimensión planificación y organización.....	41
Gráfico 6. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión planificación y organización	42
Gráfico 7. Pre y post test de la dimensión desarrollo del juego	44
Gráfico 8. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión desarrollo del juego.....	45
Gráfico 9. Pretest y pos test dimensión socialización, representación, metacognición y orden	47
Gráfico 10. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden.....	48

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Durante la reciente década, incluso hasta la actualidad en la educación inicial, existe una interrelación de los infantes con otras personas y particularmente con niños de edades semejantes que se da al interior y exterior de los hogares. Por medio de actividades lúdicas se adaptan a sus semejantes. Una actividad propia del ser humano es el juego, el cual se muestra en cada colectividad.

Las actividades lúdicas dan acceso y favorecen un crecimiento sostenible de inteligencia, afecto, creatividad y sociabilidad. En un contexto de preparación a una vida adulta con posible práctica de situaciones amenas y confrontacionales el juego se presenta como una alternativa tangible que transmite valor. Para fomentar acciones de cooperación, sensibilización, respeto, comunicación y solidaridad que reduzcan actitudes belicosas se propone la actividad lúdica en

sectores. Haciendo accesible el encuentro con su entorno y la aproximación con el ecosistema. Los objetivos comunes predominan ante los fines particulares con la participación de todos sus miembros. El juego se propone como una actividad para compartir mas no para competir , algunas investigaciones proponen el juego como “componente primordial de la vida del niño y niña que está presente en su desarrollo físico , personal, intelectual y emocional” Para la creación de un medio tanto altruista como justo y la formación de seres humanos, debemos facilitar una actividad lúdica que promueva aceptación, colaboración, cooperación y ayuda y comprender que “para la mayor parte de niños y niñas la actividad lúdica es un medio de aprendizaje social que fluye naturalmente”. En procesos de interacción, acción, reacción, experimentación y sensación; la actividad lúdica constantemente entrelaza a las personas. Pero si dentro de dicha actividad se recompensa actitudes en exceso competitivas, el fraude y ciertas acciones belicosas la vida de los infantes se ve afectada de manera negativa.

El desempeño en la vida diaria de un infante es el reflejo de vivencias y aprendizajes que este adquiere durante sus primeros años de vida.

Existe una problemática en cuanto a la relevancia que se le da a la actividad lúdica en los sectores, puesto que se reemplazan las horas de juego, socialización, esparcimiento y libertad por libros, cuadernos y hojas de aplicación. En nuestras actividades como practicantes de la profesión de Educación Inicial pudimos observar dicha problemática.

Nuestro propósito con la presente investigación es identificar el juego en los sectores para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa de Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018.

1.2. Delimitación de la investigación

El presente estudio está aplicado en la Institución Educativa de Nivel Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, en el distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco, donde la muestra de estudio serán los estudiantes de 5 años, nuestra investigación se llevó a cabo en los meses de mayo del 2018 a octubre del año 2018.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?

1.3.2. Problemas específicos

Problema Específico 1

¿Cuál es el nivel de juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?

Problema Específico 2

¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.

1.4.2. Objetivos específicos

Objetivo Especifico 1

Identificar el nivel de juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.

Objetivo Especifico 2

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.

1.5. Justificación de la investigación

La presente investigación compone un estudio de suma relevancia ya que el juego en los sectores implica un factor importante para el desarrollo social y emocional de los niños. La actividad lúdica es un regulador de los centros nerviosos, favoreciendo una relación entre las órdenes de su cerebro y su ejecución por las partes del cuerpo.

En la primera etapa de la infancia, un bebé descubre poco a poco sus extremidades, comienza a experimentar movimientos que produce con él y otros objetos, incitando al juego, características propias del desarrollo psicoevolutivo del niño.

El juego en los sectores debe contribuir en el desarrollo de las actividades diarias y las docentes deben considerar su importancia ya que será de mucha utilidad para el desarrollo social de los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa Jesús Nazareno de Puchupuquio.

1.6. Limitaciones de la investigación.

a) **Tipo de información:** La información disponible sobre este tema es muy limitada, lo que tiene dificultado que los docentes y directivos amplíen su

comprensión del tema. Además, hay una falta de investigación en relación al contenido principal. Debido a estos factores, nuestro proyecto de investigación ha experimentado retrasos en la validación y confiabilidad de los instrumentos por parte de los expertos.

- b) **Tipo de tiempo:** La carga laboral y familiar han sido un obstáculo que produjo retraso en el cumplimiento del cronograma de investigación.
- c) **Tipo económico:** Como en toda actividad realizada el factor económico prima y para nuestra investigación no contamos con la oportuna financiación, lo cual dificultó el avance y término de la tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes Internacionales

Con la investigación se demostró que existe la probabilidad que de un modo distinto se pueda obrar la autonomía de los infantes, mostrando viabilidad para poner en práctica la metodología de Montessori, dentro de un contexto de respeto a la esencia de los infantes y motivación para explorar concretamente su medio a través de los sentidos, del mismo modo el seguimiento por parte de la maestra quien llega a ser una guía de los niños en este descubrir del mundo que representa un viaje increíble en el ambiente que los rodea.

Solís (2018), en su trabajo de investigación titulado El juego y el concepto de género en los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa González Suárez, para obtener el grado de maestro por la Universidad Técnica de Ambato - Ecuador, se llegó a las siguientes conclusiones:

El juego cumple la misma función en infantes de ambos sexos, aunque es necesario explicar que se convierte en una herramienta que facilita el aprendizaje de comportamiento social y el de ellos mismos. La formulación de esta idea está basada en la investigación y el cálculo de la prueba no paramétrica de Mann Whitney.

Esta investigación nos muestra que las representaciones mentales de género que los menores poseen provienen de la construcción social en donde convergen todas las concepciones y muestran a los infantes pautas de comportamiento óptimas para cada grupo. Por lo antes mencionado deducimos que existe un concepto que coloca en diferente posición al varón y a la mujer según la información que a lo largo del tiempo la sociedad ha transmitido, destinando a la mujer en posturas de desigualdad vistas reflejadas en las actividades lúdicas que practican.

Antecedentes Nacionales

Guínez (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. Llegó a las siguientes conclusiones:

La mayoría altamente significativa de 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.

La mayoría altamente significativa de la muestra de estudiantes percibe la variable desarrollo de la expresión oral en su lengua materna, a nivel total y por

las dimensiones: escuchar y hablar, entre los niveles moderado y alto. Arias (2018), en su plan de acción 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, Llegó a las siguientes conclusiones:

Mediante la manera automática de nuestros infantes se mostrarán los progresos que le permiten integrarse socialmente a un entorno y grupo de trabajo, de manera oportuna transmitir sus necesidades e intereses y madurar su propia identidad dejando ver al resto su manera original de ser sin presiones; y el desarrollo de las competencias de acuerdo a su etapa le ayudará a conquistar su autonomía.

Las estrategias metodológicas que los docentes emplearán, serán de suma importancia para el logro de la autonomía, sin dejar de lado otra pieza fundamental que son los padres de familia, quienes participan activamente en las propuestas de la institución. Para poder colaborar con esta gesta los progenitores y o tutores deben estar previamente sensibilizados y capacitados sobre temas de autonomías en el menor.

Considerando los elementos antes mencionados lograremos la realización de una escuela participativa que en armonía con su comunidad educativa se preocupe y tome acciones que propicien la mejora de los infantes en la Institución.

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, planteó como objetivo general Demostrar la incidencia del Juego -

Trabajo del uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal social de la Institución Educativa 209 de Chincho - UGEL 06. La metodología empleada es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y experimental. Aplico la técnica de la encuesta. Con la aplicación de un pre-test y un post-test. La población fue de 20 estudiantes de los cuales el grupo control fue de 10 estudiantes cada uno.

Conclusiones del estudio: Conclusiones del estudio: El Juego – Trabajo como estrategia metodológica, La estrategia lúdica que favorece espacios de interacción y aprendizaje, hace que los procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales se tornen más eficientes, alcanzando el óptimo aprendizaje. La investigación se ha visto reflejada significativamente en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincha UGEL 06, quienes mostraron avances en el área de Personal Social.

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, planteó como objetivo general Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. La metodología empleada es de tipo descriptiva - cuantitativo. Aplico la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. la población fue de 30 estudiantes de los cuales se tomó una muestra de 15 alumnos. Llegó a las siguientes conclusiones:

El análisis refleja que más del 50% de alumnos está encaminado a conseguir autonomía, en relación a un 68% del total que existía en un principio.

Esto quiere decir que más de la mitad de niños no cumplían con los indicadores establecidos. A pesar de ello, en el 46.7% se ve reflejado el logro de los indicadores propuestos. Ello nos lleva a distinguir la eficacia estratégica del juego – trabajo en sus 4 extensiones.

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 licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, cuyo objetivo fue Determinar la influencia 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 estatales de San Juan Pampa, Yanacancha, 2017, arribo a las siguientes conclusiones:

- a) Para la aplicación en aprendizajes de los estudiantes de sexto grado de educación primaria en instituciones educativas estatales del área de San Juan – Yanacancha 2017 se estableció la influencia de actividades dentro del salón de clase.
- b) En la aplicación de aprendizajes de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en las escuelas mencionadas, se resuelve la influencia del diseño de actividades pedagógicas dentro del aula.
- c) 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 Puchupiquio - Cerro De Pasco 2018, cuyo objetivo fue Explicar de qué manera las docentes promueven el desarrollo del pensamiento científico en

los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Jesús Nazareno de Puchupuquio - Cerro de Pasco 2018, arribando a las siguientes conclusiones:

- d) La hipótesis nula de nuestro resultado, indica que no existe un desarrollo de pensamiento científico de los infantes de cinco años de la I. E. Jesús Nazareno de Puchupuquio.
- e) Las actividades como ferias científicas y de otra índole resultan muy importantes y constructivas para el desarrollo del pensamiento científico de los estudiantes en la etapa pre escolar, sin embargo, hemos podido notar que existen muy pocas acciones al respecto y sólo se disponen pequeños experimentos con los cuales se justifica la actividad científica.
- f) Los resultados en la lista de cotejo muestran contradicción ya que las maestras consultadas en la muestra aducen si apoyar el desarrollo científico, algo que no se ve reflejado después de la evaluación.

2.2. Bases teóricas – científicas

Aspectos Generales

Política educativa – MINEDU

Educación básica – I.E.I “Jesús Nazareno de Puchupuquio”

Reseña histórica de la I.E

El barrio Puchupuquio, está ubicado en el margen derecho del cercado de Chaupimarca. El vocablo Puchupuquio etimológicamente proviene de dos voces quechuas Puchu : Agua, salada Puquio : Manantial

Esta Institución nace de la gesta de miembros organizados del barrio Puchupuquio, quienes se vieron en la necesidad de contar con un jardín de infancia, gestionando dicho proyecto su creación ante la entidad superior de

educación, es así como surge la I. E. I. “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, con Resolución Suprema N° 2679 un 26 del mes noveno del año 1973.

En una primera instancia el jardín comenzó sus actividades dentro de las aulas de la Escuela Primaria de Menores N° 24003, a cargo de la docente Elva Allain Arbe quién fue nombrada por el Ministerio de Educación, posteriormente la maestra fue reemplazada por la profesora Zosima García Mucha, la realidad del local propio tardó por algunos malos manejos de ciertas autoridades, es por ello que también ocuparon el espacio de COOPERACIÓN DE DESARROLLO. El crecimiento de los pueblos jóvenes generó demanda escolar y como resultado la designación de un espacio propio pero hasta entonces sin servicios básicos, después de un cuatrienio tomo las riendas de la institución la Licenciada Eva Luz Vargas Salazar, quien gestiona la implementación de seis aulas modernas que ya contaban con servicios básicos, además la innovación de un comedor infantil, sala de maestras, oficina de dirección, depósito de alimentos, secretaría y hasta un auditorio; se sumaron al proyecto una docente y tresauxiliares quienes fueron de mucha ayuda dado el crecimiento del jardín de niños.

De acuerdo al nuevo enfoque pedagógico, la visión de la I. E. I. “ Jesús Nazareno”, aspira a mejorar la calidad educativa mediante el desarrollo del pensamiento, con una educación en democracia, sobre principios cristianos que se enfoquen a propiciar modos de vida sustentables y un desarrollo de actitudes en búsqueda de lograr la identidad personal, comunal, institucional y nacional que permita forjar alumnos con capacidad creativa, emprendedora, innovadora, que guarde equilibrio de inteligencia emocional y una elevada autoestima que se refleje en el cambio social de su comunidad, a través del desarrollo de actividades productivas y coeficientes de visión amplia para alcanzar la excelencia educativa

sostenible.

Así mismo la misión de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupquiuo es propiciar que esta casa de estudios ofrezca u servicio educativo de calidad, ideando una educación basada en la práctica de valores y hábitos saludables, impulsando un aprendizaje holístico en un ambiente armonioso y democrático sostenible.

A la presente fecha, existen 8 salones, asignados de la siguiente manera 2 aulas de 3 años, 3 aulas de 4 años, y 3 aulas de 5 años. La dirección está a cargo de la Licenciada Janeth René Zúñiga Córdor.

Definición de Juego en los sectores

Un momento crucial de la jornada diaria está compuesto por el juego en los sectores, en el cual se potencia el juego simbólico y el desarrollo social, por ello resaltamos sus características y de qué modo se realiza.

Como parte de la jornada diaria, el juego en los sectores adquiere relevancia por su capacidad de promover el desarrollo infantil y el logro de competencias. Recordemos sus características:

- Los infantes deciden con qué materiales desarrollarán la actividad lúdica, por ende, concluimos que existe libertad.
- La planificación atiende a intereses y necesidades del juego en los niños y niñas, en este contexto es el adulto quien diseña e implementa los sectores en la institución educativa.
- Debe durar aproximadamente 60 minutos cada día.
- Se consensan normas con la finalidad de que el juego se dé en perfecta armonía.
- De acuerdo a su edad, madurez o personalidad cada niño elige realizar sus

juegos solos o en compañía y todos serán partícipes.

- Es una actividad que necesita de la presencia de los infantes en el aula para ser estructurada y se pueda implementar adecuadamente la secuencia metodológica

Secuencia metodológica del juego en los sectores

Se plantean tres momentos que permite a los niños diferentes espacios de representación:

- Primer momento

Planificación y organización: Son los niños quienes planifican el juego, el espacio y la compañía. Consensuan y se destinan las áreas. El número de niños puede variar.

- Segundo momento

Desarrollo del juego: Mientras un adulto supervisa, los infantes comienzan su propia actividad lúdica, empleando su creatividad.

- Tercer momento

Socialización, representación, metacognición y orden: Se realizan acotaciones y comentarios sobre las actividades que tuvieron, podría ser por medio de una representación, después se pone en orden y vuelven a su lugar los materiales y accesorios de juego. Todo esto dentro de una pequeña reunión de rutina.

Rol del docente en el juego libre en los sectores: El acompañamiento durante la actividad lúdica, es una acción dinámica, porque adquiere roles que influyen directamente en el aprendizaje.

Se puede identificar 4 roles principales para ejecutar que se dan al propiciar el juego:

Disponer la escena para el juego.

Velar constantemente el desempeño del juego.

Acompañar y dar sostén.

Ahondar en los detalles del juego para extender la imaginación y creatividad.

Sectores básicos:

Los sectores que deberían ser implementados para facilitar el desempeño de habilidades sociales y necesariamente deberían llevar un nombre como referencia el cual puede ser modificado cuando sea pertinente, son los siguientes:

Sector del hogar y la familia: La participación en la actividad lúdica, imitando al hogar y la familia es un factor importante para el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. Los infantes replican espacios de la casa y los roles de sus miembros.

- Sector de la tienda/ bodega/ mercado: Las vivencias son parte de cada infante, estas les permite representar roles diferentes. En este sector se desarrollan sucesos de la vida cotidiana y es un espacio importante para el desarrollo de habilidades sociales y matemáticas.
- Sector de la peluquería: Este espacio le permite al niño desarrollar sus habilidades comunicativas y matemáticas, ya que ellos replican lo observado en espacios frecuentados.
- Sector del restaurante: Este espacio es propicio para representar roles y personajes, poniendo en marcha habilidades lingüísticas; reforzando la autoestima, demostrando autonomía y habilidades sociales con otros niños.
- Sector de teatro y títeres: La preferencia que tienen los infantes por la representación de roles es notoria, en esta área las habilidades lingüísticas,

sociales, el refuerzo de su autoestima, la interacción con otros niños y su resolución de conflictos convergen en un óptimo desarrollo socioemocional.

- Sector de construcción: Los elementos que emplean los niños que bordean los dos años para recrear situaciones cotidianas, van a contribuir con el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas.
- Sector de música: Es importante la conexión que existe entre los diversos ritmos y canciones con el infante que expresa emociones y sentimientos por medio de la música.

Habilidades sociales

Desarrollo del término de habilidades sociales

A mediados del 70, el concepto de “Habilidades Sociales”, fue difundida con más ahínco, no obstante, al día de hoy aún persisten las averiguaciones y el concepto va tomando diversas formas y conductas.

Es Salter (1949) quien esboza las primeras ideas sobre Habilidad Social, acuñando dicho término en su obra Condition Reflex Therapy (1949), haciendo populares las seis técnicas promotoras del aumento en el nivel de expresión.

- La expresión verbal de las emociones.
- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y actuación espontáneas.

Estas técnicas nos dicen que, para el autor, la modificación de la conducta está basada primordialmente en un trabajo de emociones, que son expresadas en toda dimensión del ser humano (verbales y gestuales) Wolpe (1958), también

emplea las investigaciones de Salter y usa por primera vez el término “Conducta asertiva”, este vino a ser reemplazado años más tarde por los vocablos “Habilidades Sociales”. El autor también definió la conducta asertiva, tomando en cuenta dos conceptos diferentes como la agresividad y el cariño o amistad. Siendo estos los inicios de la investigación de las Habilidades Sociales en el campo de las terapias de conducta. El término “Habilidad Social” es introducido por los profesionales en las décadas del sesenta y setenta, entonces aparecen diversos conceptos como libertad emocional. (Lazarus: 1971), Eficacia personal (Lieberman y otros: 1975), Structers learning therapy (Goldstein: 1976) Social skills training (Tower y otros: 1976). A la par, crece la inclinación por los aprendizajes sociales, y surge la teoría del aprendizaje social.

La teoría de Bandura, propone la regulación del comportamiento humano a partir de los estímulos externos que recibe el infante a lo largo de su desarrollo.

Combs y Slaby (1977: 50) definen que la capacidad de interactuar con lo demás en un contexto social se denomina Habilidad Social, esta se da de cierto modo y es aprobada y valorada socialmente. Alberti y Emmons (1978; 2): la habilidad social es una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad.

Durante el desarrollo de la presente investigación tuvimos claro siempre la importancia de citar a J. Tower (1984), este autor es claro al decir que no existe un criterio absoluto ni universal para el concepto de “Habilidades Sociales”, porque la concepción de este término cambia de acorde a la realidad actual. En este contexto es importante que el ser humano actué de forma honesta y ejerza sus derechos personales sin cometer arbitrariedades sobre los derechos de otros.

El autor también refiere, que las habilidades sociales se descubren de

manera intuitiva. Los individuos consientes del modo espontáneo en que se presentan las habilidades sociales, eligen la mejor manera de desempeñarlas.

Para hacer uso y adoptar conductas respecto a las habilidades sociales, la cultura, la edad, el género, educación, clase social, ubicación dentro de un espacio y la herencia social; son un factor determinante.

Anaya (1991: 78) Considera la habilidad social como la capacidad de actuar correctamente en el papel que el resto de individuos esperan de uno.

Para Arno y Milicic (1993) Hablar de Habilidades Sociales es entender que se trata de comportamientos concretos que se dan en contextos interpersonales cuyo fin es interpretar y orientar la relación con la finalidad de que esta sea de provecho.

La coyuntura mundial, las exigencias sociales de la actualidad, lo complejo y complicado de las relaciones que las personas experimentan, denota que es fundamental contar con las habilidades sociales.

Los tres atributos básicos de las habilidades sociales son:

1. Flexibilidad: al contexto, a la situación, a los sujetos.
2. La apertura: es la capacidad para manifestarse a los demás y a la vez a ser receptivo.
3. La polaridad: es la capacidad para relacionarse entre cordialidad y asertividad.

Caballo (1993) Nos habla de la conducta habilidosa en un contexto interpersonal que expresa actitudes, sentimientos, deseos, opiniones y/o derechos de la persona, considerando su participación en la resolución de conflictos de modo inmediato procurando evitar futuros errores. Gil (1993) Las conductas sociales son aprendidas y se manifiestan en ocasiones interpersonales, por lo

tanto, estas pueden ser enseñadas.

Un individuo que logra ser de respeto y aceptación social, tiene habilidades sociales ya que estas son el resultado de conductas y destrezas que el ser humano desarrolla a lo largo de su vida y que le han permitido relacionarse de modo adecuado con el resto de personas.

El medio social influye en la adquisición de conductas como la religión, cultura, condición social y el medio al que cada individuo en su etapa infantil se expone y es él quien decide como emplearlas.

La habilidad social responde a la destreza con que el individuo es capaz de resolver conflictos positivamente, guardando respeto por su persona y sus semejantes.

Existen términos que se asocian a los vocablos Habilidades Sociales, y con fines de investigación para

El presente trabajo hemos considerado adecuado definir.

Asertividad

Este término fue introducido por Wolpe (1958) y por Lazarus (1966) como una conducta llamada “reforzar al interlocutor” (habilidad para hacer cumplidos) y refiere los comportamientos de autoafirmación y expresión de sentimientos que resumen la habilidad social.

Autocontrol

El autocontrol se desarrolló en forma concreta con el lenguaje interno. La persona se refiere a sí misma, toma el control y regula su comportamiento entonces la estrategias de desarrollo de autocontrol se basan en las auto instrucciones.

Empatía

Muchos estudiosos definen “Empatía” como la capacidad de entender sentimientos, necesidades, situaciones, pensamientos, motivos, problemas, etc. Del resto de personas que lo rodea y para ello toma la postura del otro individuo, observando desde la una óptica distinta. Una palabra empleada para definir el concepto de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. También podríamos decir que es la capacidad de conectar con los sentimientos de la otra persona.

Inteligencia interpersonal

Conseguir un lenguaje para las emociones es de vital importancia en el desarrollo de la capacidad de auto observación. Los más jóvenes desconocen términos fundamentales que definen y discriminan estados anímicos.

Este tipo de inteligencia promueve que el individuo sea capaz de interpretar intenciones provenientes del resto de personas, aunque estos no sean claros. Podríamos estar hablando de una capacidad particular y propia de los políticos, terapeutas, religiosos y maestros.

Apego

Lo definimos como una capacidad de interrelacionar emocionalmente a las personas y su expresividad al mostrar emociones, necesidades y sentimientos, así como generar autocontrol y dominio de impulsos, enojo o ira. Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego libre

En el cuadro empleado por la autora MUÑOZ (2011: 123) quien ofrece una tipología de habilidades sociales las mismas que podrían ser favorecidas en su desarrollo a través del juego libre.

Extraído del libro Las habilidades sociales (2011; 20)

Cuadro 1. Habilidades y pre-habilidades sociales más representativas con el juego libre.

Habilidades sociales básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar. 2. Formular una pregunta
Habilidades sociales avanzadas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedir ayuda. 2. Participar. 3. Seguir instrucciones. 4. Disculparse.
Habilidades relacionadas con los sentimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar los sentimientos. 2. Comprender los sentimientos de los demás. 3. Enfrentarse con el enfado del otro.
Habilidades alternativas a la agresión
<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir algo. 2. Ayudar a los demás. 3. Negociar. 4. Emplear el autocontrol.
Habilidades para hacer frente al estrés
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demostrar deportividad después de un juego. 2. Defender a un amigo. 3. Responder a una acusación. 4. Hacer frente a las presiones del grupo.
Habilidades de planificación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tomar iniciativas. 2. Tomar decisión.

Proceso de adquisición de las habilidades sociales.

El proceso de maduración propicia las habilidades sociales, las cuales convergen en experiencias vivenciales dentro de un proceso de aprendizaje. En este contexto el ser humano adquiere sus propios mecanismos.

- A) La experiencia directa.
- B) La observación.
- C) La intuición.
- D) El feedback.

Consideramos que la teoría del aprendizaje social es relevante para complementar de forma correcta requerimientos teóricos para la investigación.

Teoría del aprendizaje social

En referencia a este tema se han realizado muchas investigaciones que sustentadas por diferentes profesionales y a lo largo del tiempo han formulado teorías y reafirmado las diversas maneras de aprender. Por mencionar uno, tenemos al aprendizaje social que muestra dos aspectos de estudio relevantes.

El primero es la imitación de modelos: Este aspecto hace referencia a la habilidad del ser humano para imitar situaciones y actos como hablar, jugar, cantar, etc., usar algunas herramientas o mostrar un comportamiento adecuado en las diversas situaciones sociales.

Las situaciones como fiestas, misas, actividades deportivas, etc. son la ocasión para aprender dentro de un contexto social que nos ayuda a actuar con un modelo sin mucho esfuerzo.

Para esclarecer conceptos y tener ejemplos claros de aprendizaje social se requieren tener claras las teorías sobre aprendizaje.

El segundo aspecto estudiado y desarrollado Las diferentes situaciones

por las que atraviesa una persona infieren en acontecimientos particulares que ocurren en sus vidas, por lo cual la teoría del aprendizaje cognitivo deja claro que el individuo no solo aprende de imitación.

Partiendo del concepto anterior podemos decir que es necesario emplear las relaciones interpersonales y emociones que no son ajenas entre sí. Las teorías construidas alrededor de conductismo de aprendizaje social han incluido la cognición y la emoción además de la conducta para reforzar las teorías de imitación de modelos y aprendizaje vicario.

Algunos conocimientos pueden ser adquiridos no solo en base a respuestas potenciales, sino también con situaciones en las que esas respuestas sirvan de muestra y de las consecuencias que probablemente traigan. Cabe resaltar que los conocimientos, acciones y habilidades pueden ser adquiridos de manera más sencilla por medio de la observación de modelos.

El aprendizaje es cuantificado a través de procesos cognoscitivos como la atención, la codificación de la información que se percibe y la retención en la memoria a largo plazo.

El hombre es por naturaleza un ser social, que constantemente se halla en actividad frente a los contextos sociales determinados, esto genera crecimiento y avance frente al espacio donde se desarrolla.

El ser humano ha mostrado preocupación por la búsqueda del conocimiento en cuanto a su propio comportamiento por ser consciente de su desempeño social.

Todos los conceptos acerca de habilidades sociales convergen en que son aprendidas, desarrolladas y compartidas en relación a un contexto. Algunos estudios sociales acerca de la primera infancia notan la importancia del desarrollo

de habilidades sociales que pueden ser entendidas por distintos autores como capacidades que nos permiten manejar y existir de manera eficaz.

Entendemos por estas a las conductas que facilitan la resolución de conflictos dentro de un marco determinado, de manera pacífica e inmejorable, usando recursos como escuchar, expresar palabras y acciones, respetar opiniones y sentimientos, perdonar y pedir perdón, en resumen, saber actuar.

También existen del otro lado ciertas conductas negativas al uso de habilidades sociales como actitudes de rechazo, amenazas insultos o generalizaciones.

Cada infante posee características natas y representativas propias de su etapa, este es el caso del egocentrismo, una característica que le impide comprender a sus semejantes como unidad superior a la suya y le hace difícil la óptica integral del grupo.

A pesar de que su relación con el resto se dé de manera individual, es un tiempo donde inicia su proceso de aprendizaje en cuanto a reglas y normas de funcionamiento grupales, puede no someterse estrictamente, pero a pesar de ello aparece una mejora de conducta de autonomía.

Piaget (1959) Escribe que son los cinco primeros años donde la etapa de socialización comienza. Dentro de esta ha de adaptarse a una unidad superior de su propio yo. Dicha unidad tiene necesidades de funcionamiento autónomo.

La puesta en marcha de acciones organizadas con normas grupales como las actividades lúdicas se da gracias a que dichas normas son aceptadas y puestas en práctica ya que las actividades del individuo estarán regidas por las mismas.

Por su naturaleza de medición y comparación, la competencia es un fenómeno que se da en la infancia como consecuencia de la actividad cognitiva

de evaluación. No obstante, esta viene siendo menos compleja y con pocas contaminaciones culturales y emocionales como la de los adultos. Por otro lado, el avance del lenguaje e incremento de la interacción grupal propician la mejora de la comunicación. Así mismo es el inicio de una moral autónoma. Aparece la idea del deber moral y el sistema de valores.

El otro lado de este concepto presenta características como una marcada preferencia por la compañía de niños del mismo sexo y rechazo hacia el sexo opuesto. En cuanto a estas compañías, se dan por la afinidad de edades y es propia la existencia de un líder.

Para Vigotsky, la cooperación social se realiza mediante instrumentos (herramientas, signos) y es mediante la progresiva interiorización de estos instrumentos de relación como se construye la conciencia que, a partir de ese momento, regula las otras funciones psíquicas – tesis de la mediación (Sanchidrián: 2010).

El pensamiento de Vigotsky apuesta por el desarrollo cultural del niño, el cual refuerza la tesis presentando y afianzando que toda función de aprendizaje social de niños aparece dos veces; la primera, a nivel social manifestado en su grupo de pares dentro del aula o fuera de ella y más tarde a nivel individual, manifestándose dentro del mismo niño y o en aspectos intrapsicológicos.

Vigotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al “apropiarse” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece (Kozulin y

Presseisen: 1995).

López (2009) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico que, junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

Vygotsky considera: “El juego es una actividad social en el cual gracias a la cooperación niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio (en Delval 2001.p 281). Quien considera al juego como construcción social diferenciándose.

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H_I: Existe una influencia favorable entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H₀: No existe una influencia entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno Puchupuquio”.

2.4. Identificación de variables

Variable independiente:

X: Juego en los sectores

Variable dependiente:

Y: Habilidades sociales

Variable interviniente

Niños que reciben apoyo de sus padres

2.5. Definición operacional de variables e indicadores

Variable independiente:

X: Juego en los sectores

Es uno de los momentos claves de la jornada diaria en el que es posible potenciar el juego simbólico y el desarrollo social, se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica. Es considerada de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias.

Dimensiones de la variable:

Juego en los sectores

Dimensión 1: Planificación y organización

Los niños planifican a que jugar, donde jugar y con quien jugar. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores. La cantidad de niños por sector es flexible.

Dimensión 2: Desarrollo del juego

Los niños inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. El adulto acompaña y da su soporte.

Dimensión 3: Socialización, representación, metacognición y orden

En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo requieran. Ordenan y guardan los materiales y juguetes.

Variable dependiente Y: Habilidades sociales:

La habilidad social es una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad.

Dimensiones de las habilidades sociales:

- **Dimensión 1: Habilidades sociales básicas**

Calero (2012) sostuvo que: “es la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor (...)” (p.12).

Las preguntas y respuestas originadas de manera dinámica se ven representadas por una actitud de fluidez, y se manifiestan a través de la curiosidad de indagar el medio que los rodea, que desean descubrir y surgen espontáneamente las hipótesis. Esta dimensión implica rapidez y agilidad.

- **Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas**

Calero (2012) mencionó: “es la capacidad de modificación, de variación de comportamiento, actitudes, objetos, objetivos y métodos, es reflexión (volver a examinar), argumentación, (apertura y confrontación de ideas, globalización y pluralismo), versatilidad (amplitud de criterio y facilidad de adaptación), proyección (capacidad de delinear y afrontar el futuro)”. (p. 9). La capacidad de diversificar actitudes, métodos, el comportamiento, los objetos, etc es un factor de la creatividad. Estas habilidades permiten la fácil adaptación a circunstancias o diversas situaciones de la vida cotidiana.

- **Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Calero (2012) mencionó:” es uno de los rasgos característicos de la creatividad y se basa en lo único e irreplicable. Los niños son expertos en la originalidad ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos, para crear situaciones de juegos nuevas e innovadoras”. (p.10).

El autor refiere que la creatividad es una característica fundamental de

esta dimensión y su fundamento en el origen de un carácter nuevo, único, genera ideas nuevas, el infante posee la particularidad de crear momentos de juegos nuevos, pasando de lo convencional a algo original, por su naturaleza espontánea, decidida y arriesgada.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación realizada fue cualitativa-aplicativa porque ha permitido analizar como influyen el juego en los sectores en el desarrollo de las habilidades sociales.

3.2. Niveles de la investigación

La presente investigación es de nivel descriptivo, enfocándose en observar y analizar cómo el juego libre en diferentes áreas de la institución educativa influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Mediante una detallada recolección de datos y un análisis exhaustivo, se ha podido identificar la correlación entre las actividades lúdicas y el fortalecimiento de competencias sociales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, proporcionando una base empírica que resalta la importancia del juego libre como herramienta pedagógica en la educación inicial.

3.3. Métodos de investigación

Método científico, lo cual implicó la formulación de hipótesis claras, la recolección sistemática de datos a través de observaciones y cuestionarios, y el análisis riguroso de estos datos para obtener conclusiones válidas. Este enfoque metodológico garantizó la objetividad y la replicabilidad del estudio, permitiendo así obtener resultados fiables que demuestran cómo el juego libre en los distintos sectores de la institución educativa contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación es pre experimental con aplicaciones del pre test y post test en un solo grupo.

G.E. 01-----X-----02

Dónde:

G.E. Grupo experimental

O1: Pre test

X: Habilidades sociales

O2: Post test o prueba de salida.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población:

Estará constituido por todos los estudiantes de 5 años de la I.E.I Jesús Nazareno de Puchupuquio 2018.

Cuadro 2. Población

Ciclo	Años	Hombre	Mujer	N	%	Secciones
II	5	30	36		100	3
Total		66			100.00	

3.5.2. Muestra:

La muestra está constituida por todos los estudiantes de 5 años del aula los exploradores.

Cuadro 3. Muestra

Aula	Años	N
Exploradores	5	22
Total	1	22

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

La técnica que se utilizó fue la observación.

3.6.2. Instrumentos

El instrumento: Se utilizó una ficha de observación

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Recojo de información: aplicación de los instrumentos de investigación (encuesta – prueba de rendimiento) a los estudiantes denominado grupo muestral.

Clasificación: se clasifica los datos en relación a la información requerida y a las variables de estudio, estas pueden ser cualitativas o cuantitativas

Codificación: se codifica cada uno de los ítems o reactivos que serán establecidos en los instrumentos de investigación para su aplicación a la muestra de estudio.

3.8. Tratamiento estadístico

Realizamos este punto con la facilidad que ofrece la tecnología y los programas estadísticos como Excel y SPSS 20.0 los cuales nos han permitido procesar los resultados. De la misma manera usaremos la Estadística descriptiva: Presenta resultados en cuadros y gráficos estadísticos (medidas de tendencia central – media, moda, mediana y desviación estándar), Estadística Inferencial: Establece las generalizaciones y/ o inferencias de los resultados encontrados a través de pruebas de hipótesis (las pruebas paramétricas – la prueba t – student o prueba Z).

3.9. Orientación ética

La ética en nuestra investigación se basa en la formación profesional de los estudiantes de la Escuela de Educación a Distancia en Educación Inicial y Primaria. La orientación ética se adquiere a través de sus deberes y funciones como estudiantes, lo que les permite internalizar principios éticos que guían su comportamiento y toma de decisiones en situaciones que requieren su intervención. En consonancia con el código de ética de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, se encuentran los principios éticos que rigen nuestro trabajo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

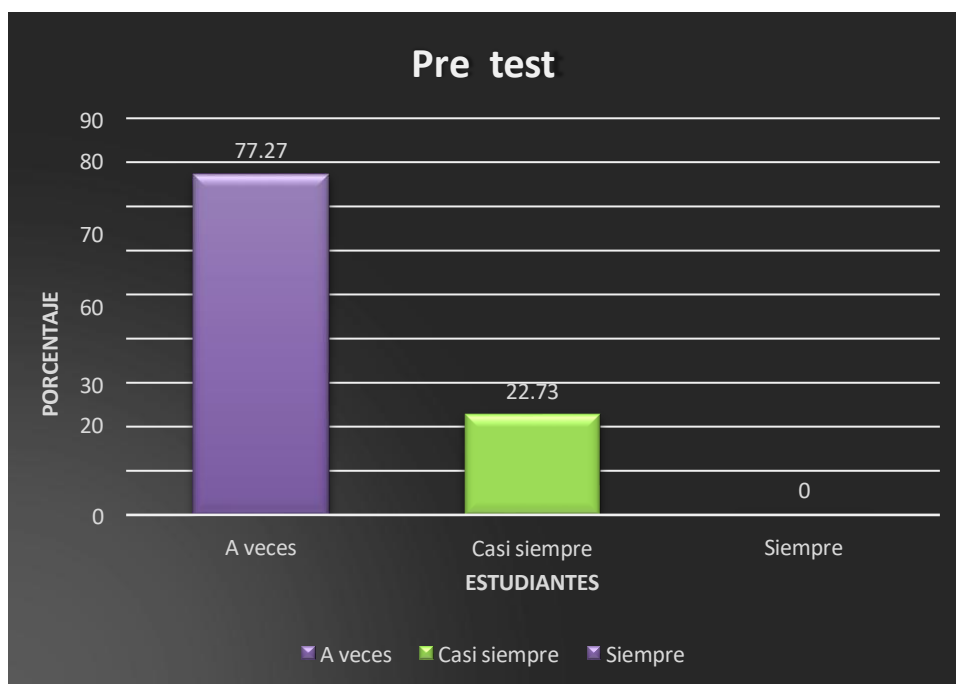
Se concluyó un cuestionario que constaba de 34 elementos divididos en 3 dimensiones de 7, 15 y 12 elementos respectivamente, para evaluar la variable en cuestión. Este cuestionario se aplicó a un total de 22 estudiantes, mediante una prueba de pre-test y post-test, y se obtuvieron los resultados que se presentan a continuación:

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Cuadro 4. Adquirido del pretest

Intervalo	Nivel de logro	fi	%
0 – 7	A veces	17	77.27
8 – 22	Casi siempre	5	22.73
23 – 34	Siempre	0	0
Total		22	100

Gráfico 1. Nivel de logro



Descripción:

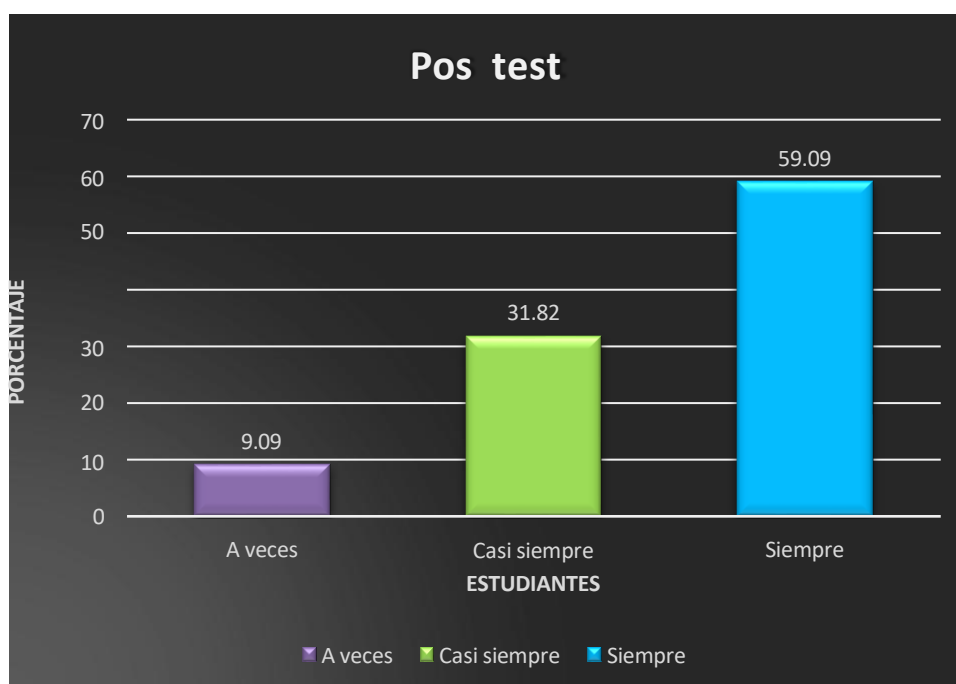
Al usar el pre test, se consiguieron los siguientes resultados: el 77.27% representan a 17 estudiantes que se encuentra en el nivel a veces; el 22.73% representan a 5 estudiantes que se encuentra en el nivel casi siempre.

Resultados del Post test

Cuadro 5. Adquirido del post test

Intervalo	Nivel de logro	fi	%
0 – 7	A veces	2	9.09
8 – 22	Casi siempre	7	31.82
23 – 34	Siempre	13	59.09
Total		22	100

Gráfico 2. Nivel de logro



Descripción:

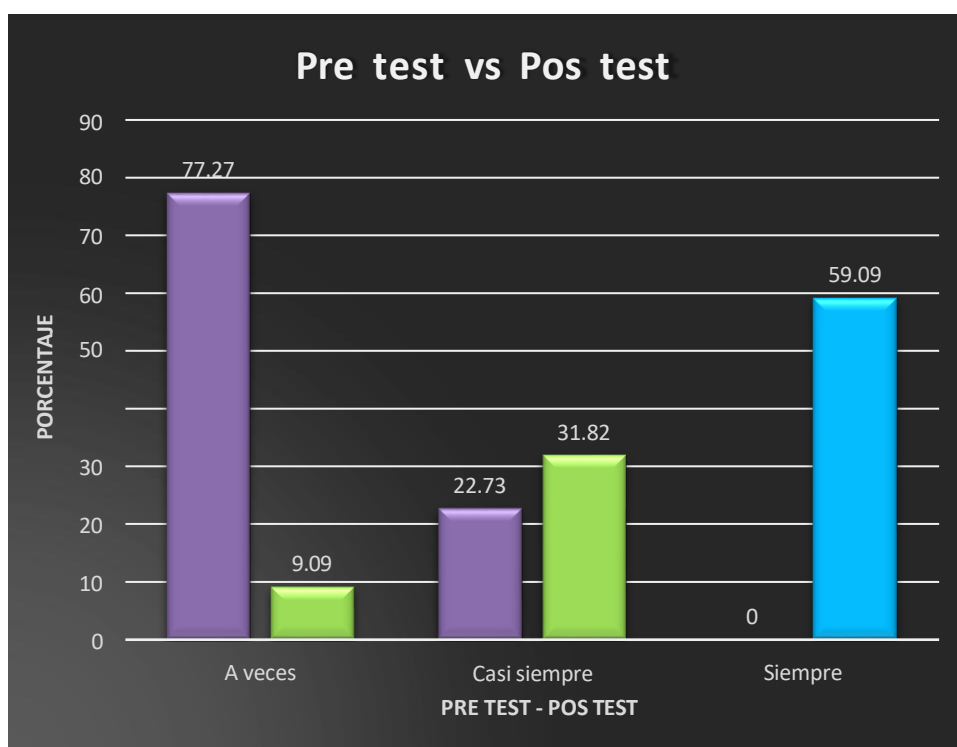
Al usar el post test, se consiguieron los siguientes resultados: el 9.09% representan a 2 estudiantes se encuentra en el nivel a veces; el 31.82% representan a 7 estudiantes que se encuentra en el nivel casi siempre; el 59.09% representan a 13 estudiantes se encuentra en el nivel siempre.

Comparación descriptiva del Pre y Post test

Cuadro 6. Adquirido del Pre y Post test

Intervalo	Nivel de logro	Pre test		Post test	
		<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%
0 – 5	A veces	17	77.27	2	9.09
6 – 10	Casi siempre	5	22.73	7	31.82
11 – 15	Siempre	0	0	13	59.09
Total		22	100	22	100

Gráfico 3. Nivel de logro comparado pre y post test



Descripción:

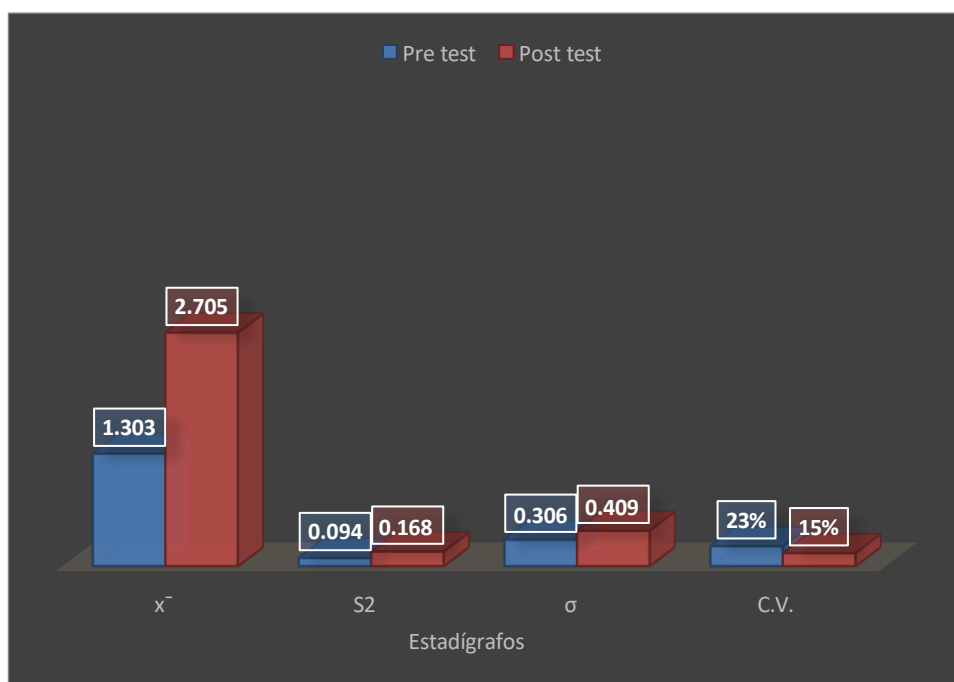
En el pre test 77.27% y en el post test 9.09% correspondiente al nivel a veces, en el pre test 22.73% y en el post test 31.82% correspondiente al nivel casi siempre; en el pre test 0% y en el post test 59.09% correspondiente al nivel siempre.

Análisis de los estadígrafos.

Cuadro 7. Adquirido del Pre y Post test

Estadígrafos	Pre test	Post test
\bar{x}	1.15	2.82
S^2	0.068	0.244
Σ	0.261	0.494
C.V.	23%	17%

Gráfico 4. Resultados de los estadígrafos del pre y post test



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 1.15 y en la prueba de salida un 2.82; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora en el desarrollo de habilidades sociales; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.261 y en la prueba de salida es de 0.494 en la que se deduce que hay mucha desviación referido a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.068 y en la prueba de salida es de 0.244; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 23% y en la prueba de salida el 17%, entonces podemos decir que influye el juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.

Diferencia del pre test y post test

$$D = \bar{x} \text{ pos test} - \bar{x} \text{ pre test}$$

$$D = 23.00 - 17.00$$

D = 6.00

Descripción:

Teniendo en cuenta los resultados de la prueba de entrada y salida que involucran la media aritmética, se observa una discrepancia de 6.00 puntos, lo que sugiere que la utilización de juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018 condujo a una mejora en sus habilidades sociales.

Contrastación de hipótesis

Prueba de Normalidad

Demostración de hipótesis general y específicas Formulación de la hipótesis

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.

Cuadro 8. Pruebas de normalidad general

Shapiro Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
,812	22	,001

Con el cuadro 7, se demuestra que los datos tienen normalidad con un P valor 0.001, por tal debemos utilizar la T de Student para la contrastación.

Existe una influencia favorable entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H₀: No existe una influencia entre el juego libre en los sectores y las

habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno Puchupuquio”.

H₁: Existe una influencia favorable entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H₀: No existe una influencias entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Prueba T de student general

Cuadro 9. Diferencias emparejadas

95% de intervalo de confianza de la diferencia								
	Media	Desviación	Desv. Error	Inferior	Superior	T	gl	Sig.
	promedio							(bilateral)
Grupo								
experimental	-1,30348	,35217	,07508	-1,45962	-1,14733	-17,361	21	,000

En el cuadro 8 de los datos obtenidos; P-valor es de 0.000, que es menor del 0.05.

Toma de decisiones

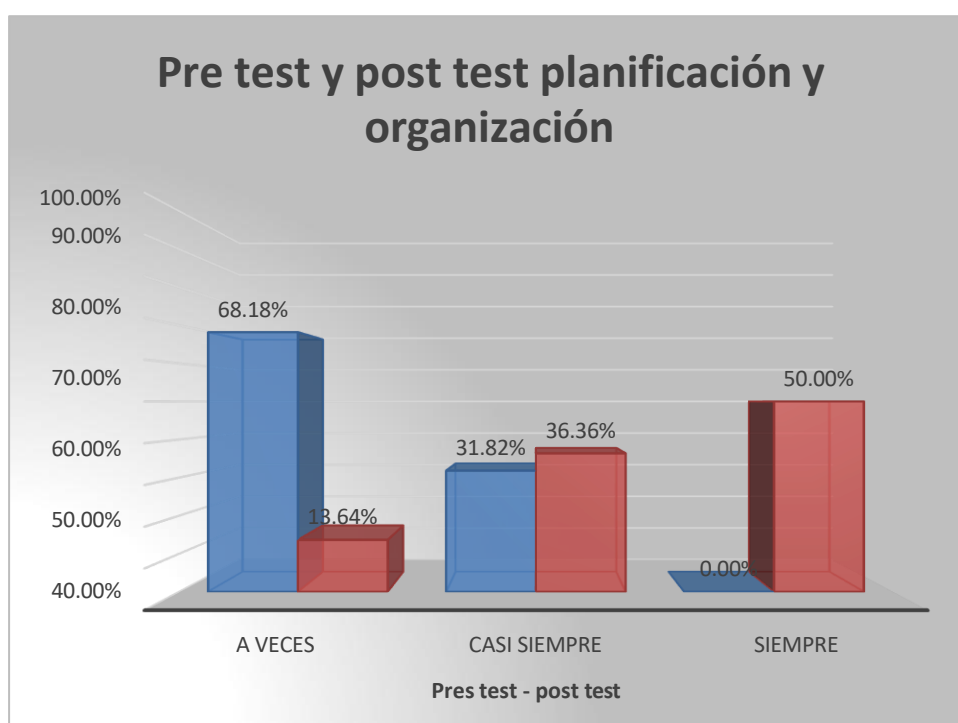
Se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. Por tal:Se demuestra que existe un nivel favorable del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Resultados del pretest y post test de la dimensión planificación y organización

Cuadro 10. Adquirido del Pretest y post test

Intervalo	Nivel de logro	Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
0 – 7	A veces	15	68.18	3	13.64
8 – 22	Casi siempre	7	31.82	8	36.36
23 – 34	Siempre	0	0	11	50
Total		22	100	22	100

Gráfico 5. Pretest y post test dimensión planificación y organización



Descripción:

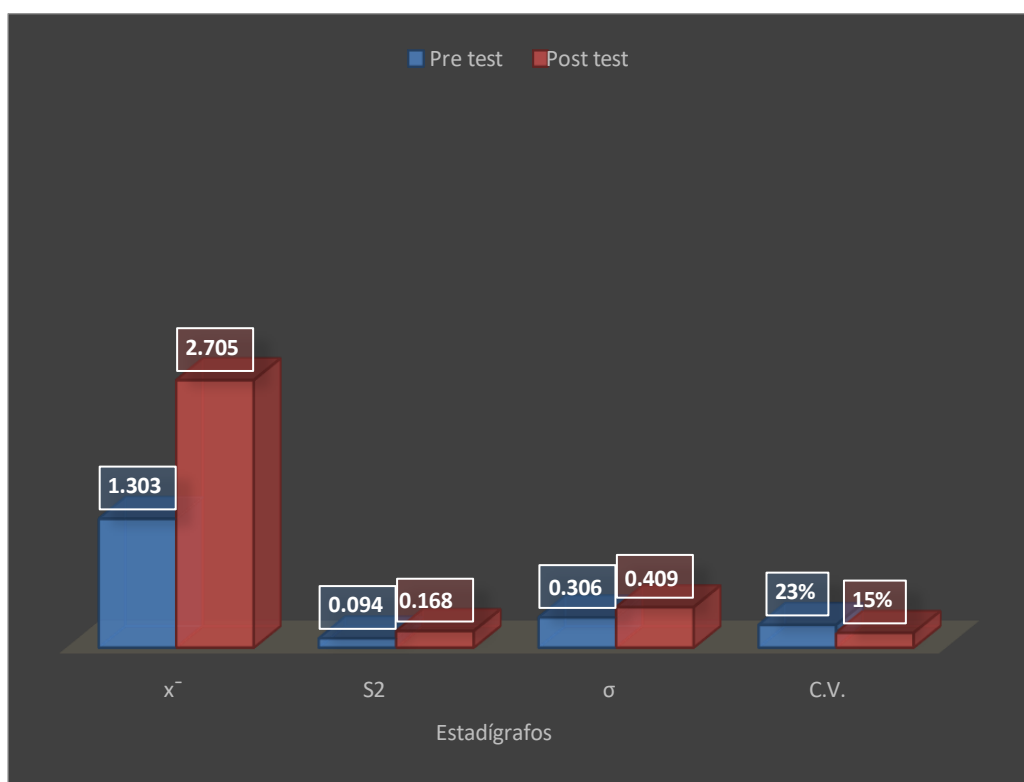
Se consiguieron los siguientes resultados: en el pre test se obtuvo el 68.18% y en el post test 13.64% que se encuentra en el nivel a veces; en el pre test se obtuvo 31.82% y en el post test 36.36% que se encuentra en el nivel casi siempre; en el pre test se obtuvo el 0% y en el post test 50% que se encuentra en el nivel siempre.

Análisis de los estadígrafos de la dimensión planificación y organización

Cuadro 11. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión planificación y organización

Estadígrafos	Pre test	Post test
\bar{x}	1.311	2.403
S^2	0.141	0.236
σ	0.376	0.486
C.V.	29%	20%

Gráfico 6. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión planificación y organización



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 1.311 y en la prueba de salida un 2.403; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora con la dimensión

planificación y organozación; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.376 y en la prueba de salida es de 0.486 en la que se deduce que hay una ligera desviación referida a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.141 y en la prueba de salida es de 0.236; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 29% y en la prueba de salida el 20%, entonces podemos decir que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

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

$$D = \bar{x} \text{ pos test} - \bar{x} \text{ pre test}$$

$$D = 29.00 - 20.00$$

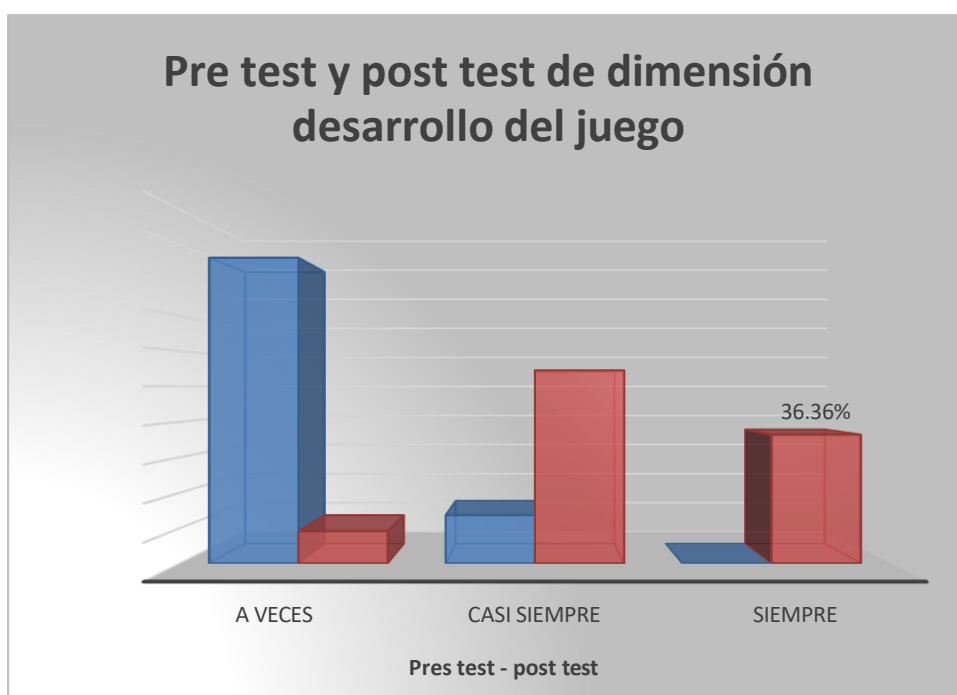
$$D = 9.00$$

Descripción:

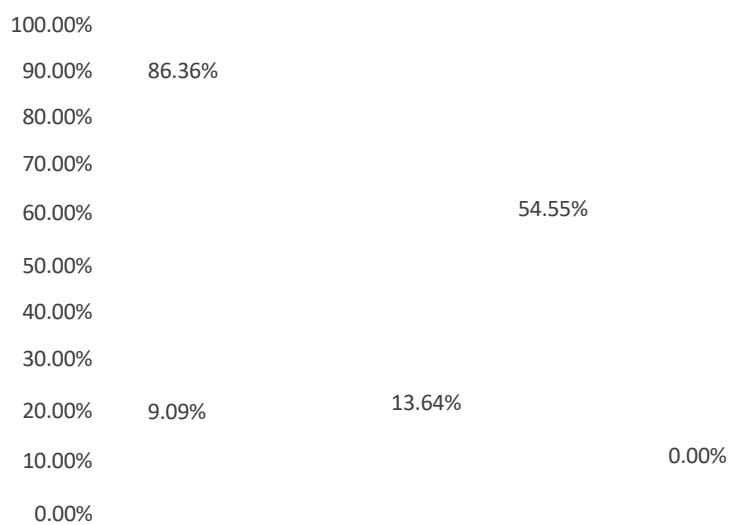
Basándonos en los resultados obtenidos de la media aritmética de la evaluación de inicio y fin del proceso, se puede observar una variación de 9.00 puntos, lo cual sugiere que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Comparación descriptiva del pre y Pos test dimensión desarrollo del juego

Gráfico 7. Pre y post test de la dimensión desarrollo del juego



Intervalo	Nivel de logro	Pre test		Post test	
		<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
0 – 7	A veces	19	86.36	2	9.09
8 – 22	Casi siempre	3	13.64	12	54.55
23 – 34	Siempre	0	0	8	36.36
Total		22	100	22	100



Descripción:

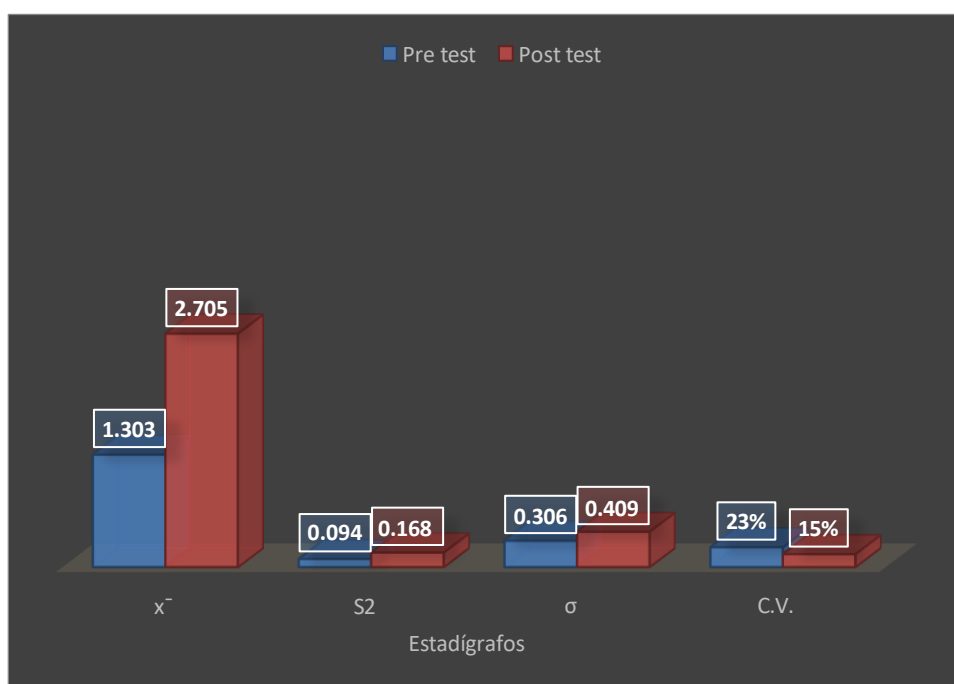
Se consiguieron los siguientes resultados: en el pre test se obtuvo el 86.36% y en el post test 9.09% que se encuentra en el nivel a veces; en el pre test se obtuvo 13.64% y en el post test 54.55% que se encuentra en el nivel casi siempre; en el pre test se obtuvo el 0% y en el post test 36.36% que se encuentra en el nivel siempre.

Análisis de los estadígrafos de la dimensión desarrollo del juego

Cuadro 12. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión desarrollo del juego

Estadígrafos	Pre test	Post test
\bar{x}	1.149	2.473
S^2	0.036	0.336
σ	0.189	0.580
C.V.	16%	23%

Gráfico 8. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión desarrollo del juego



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 1.149 y en la prueba de salida un 2.473; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora con la dimensión desarrollo del juego; la desviación estándar en la prueba de entrada es de 0.189 y en la prueba de salida es de 0.58 en la que se deduce que hay mucha desviación referido a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.036 y en la prueba de salida es de 0.336; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 16% y en la prueba de salida el 23%, entonces podemos decir que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Diferencia del pretest y post test de la dimensión desarrollo del juego

$$D = \bar{x} \text{ pos test} - \bar{x} \text{ pre test}$$

$$D = 16.00 - 23.00$$

$$D = 8.00$$

Descripción:

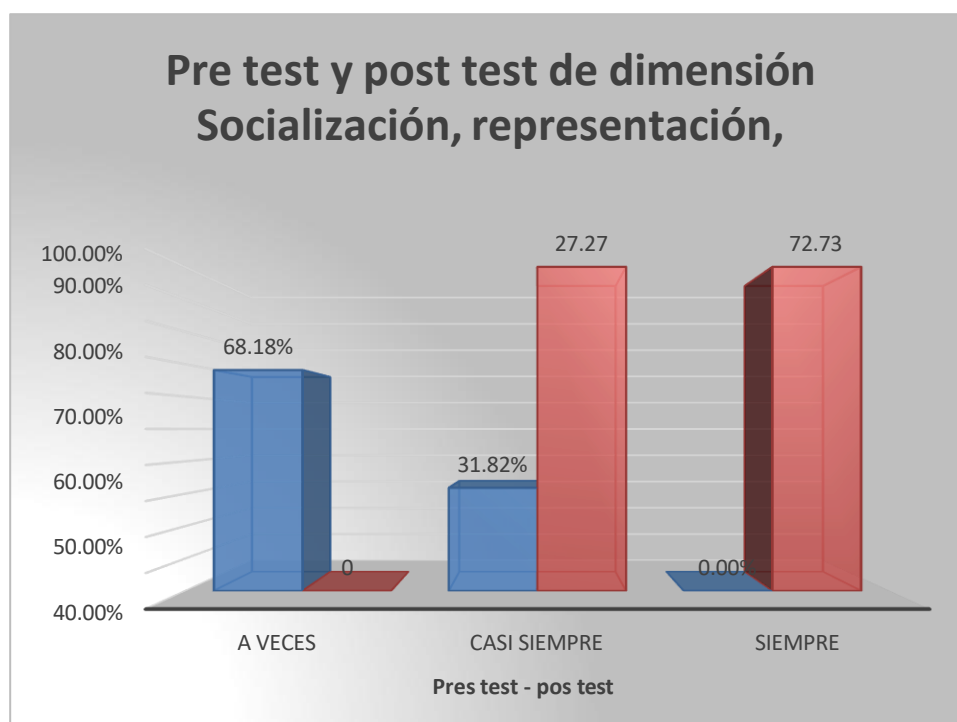
Basándonos en los resultados obtenidos de la media aritmética de la evaluación de inicio y fin del proceso, se puede observar una variación de 7.00 puntos, lo cual sugiere que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

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

Cuadro 13. *Adquirido del Pre test y post test dimensión socialización, representación, metacognición y orden*

Intervalo	Nivel de logro	Pre test		Post test	
		<i>f_i</i>	%	<i>F_i</i>	%
0 – 7	A veces	15	68.18	0	0.0
8 – 22	Casi siempre	7	31.82	6	27.27
23 – 34	Siempre	0	0	16	72.73
Total		22	100	22	100

Gráfico 9. *Pretest y pos test dimensión socialización, representación, metacognición y orden*



Descripción:

Se consiguieron los siguientes resultados: en el pre test se obtuvo el 68.18% y en el post test 0.0% que se encuentra en el nivel a veces; en el pre test se obtuvo 31.82% y en el post test 27.27% que se encuentra en el nivel casi siempre; en el pre test se obtuvo el 0% y en el post test 72.73% que se encuentra

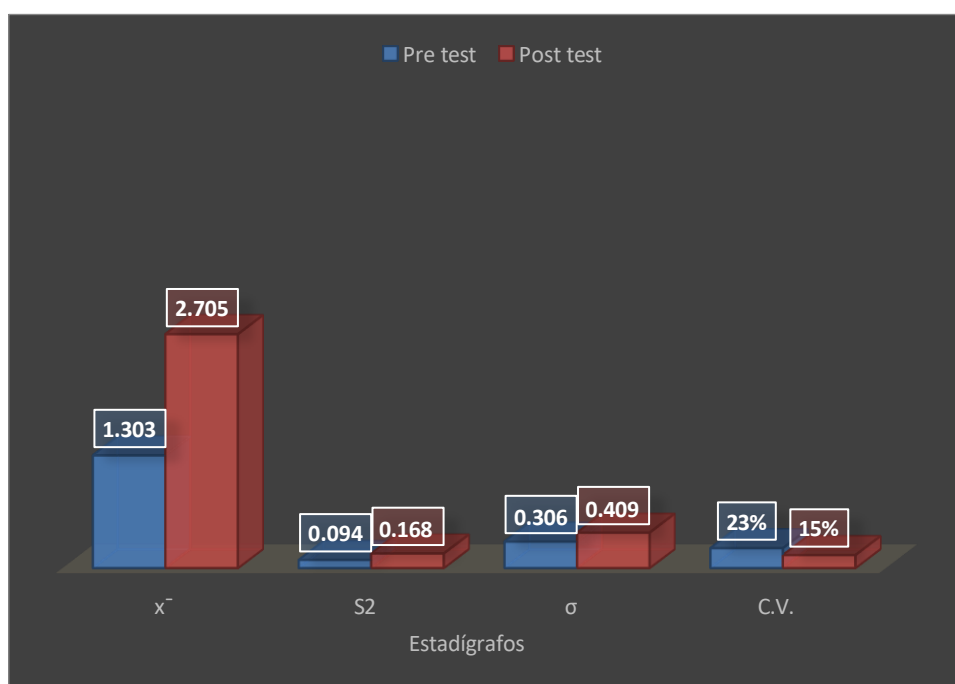
en el nivel siempre.

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

Cuadro 14. Adquirido del Pre y Post test de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden

Estadígrafos	Pre test	Post test
\bar{x}	1.303	2.705
S^2	0.094	0.168
σ	0.306	0.409
C.V.	23%	15%

Gráfico 10. Resultados de los estadígrafos del pre y post test de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden



Descripción:

En la prueba de entrada se obtuvo los siguientes datos, una media de 1.303 y en la prueba de salida un 2.705; en el cual apreciamos una diferencia bastante significativa por lo tanto decimos que hay bastante mejora con la dimensión socialización, representación, metacognición y orden; la desviación estándar en la

prueba de entrada es de 0.306 y en la prueba de salida es de 0.409 en la que se deduce que hay mucha desviación significativa a la media aritmética, la varianza en la prueba de entrada es de 0.094 y en la prueba de salida es de 0.168; el coeficiente de variación en la prueba de entrada es de 23% y en la prueba de salida el 15%, entonces podemos decir que existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Diferencia de los resultados del pre test y post test dimensión pintado

$$D = \bar{x} \text{ pos test} - \bar{x} \text{ pre test}$$

$$D = 23.00 - 15.00$$

$$D = 8.00$$

Descripción:

Considerando los resultados de la media aritmética de la prueba de entrada y salida, donde se aprecia que existe una diferencia de 8.00 puntos. Lo que indica que consiguió una mejora muy significativa del aprendizaje al utilizar la dimensión socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”

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.

Cuadro 15. Pruebas de normalidad planificación y organización

Shapiro Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
,762	22	,000

Con la tabla 15, 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: Existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H₀: No existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Prueba T de student

Cuadro 16. Diferencias emparejadas dimensión planificación y organización

Grupo	Media	Desviación	95% de intervalo		T	gl	Sig.	
			Desv. Error	diferencia				
			Inferior	Superior			(bilateral)	
experimental	-1,09091	,31032	,06616	-1,22850	-,95332	-16,489	21	,000

Toma de decisiones

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

Por tal:

Se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Formulación de la hipótesis desarrollo del juego

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.

Cuadro 17. Pruebas de normalidad desarrollo del juego

Shapiro Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
,782	22	,000

Con el cuadro 17, 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_1 : Existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H_0 : No existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Prueba T de student

Cuadro 18. Diferencias emparejadas dimensión desarrollo del juego

95% de intervalo de confianza de la diferencia								
Media	Desviación	Desv. Error	Inferior	Superior	T	gl	Sig.	
promedio							(bilateral)	
Grupo experimental	-1,32424	,46567	,09928	-1,53071	-1,11778	-13,338	21	,000

En la tabla 18 de los datos obtenidos; P-valor es de 0.000, 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 existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Formulación de la hipótesis socialización, representación, metacognición y orden del juego

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.

Cuadro 19. Pruebas de normalidad socialización, representación, metacognición y orden del juego

Shapiro Wilk		
Estadístico	Gl	Sig.
,752	22	,000

Con el cuadro 19, 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: Existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

H₀: No existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Prueba T de student

Cuadro 20. *Diferencias emparejadas dimensión socialización, representación, metacognición y orden del juego*

95% de intervalo de confianza de la diferencia								
	Media	Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	T	gl	Sig. (bilateral)
Grupo								
experimental	-1,40152	,31459	,06707	-1,54100	-1,26203	-20,896	21	,000

En el cuadro 5 de los datos obtenidos; P-valor es de 0.000, 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 existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los

sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.

Discusión de resultados

En la investigación al demostrar que existe un nivel favorable de relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco - 2018, se encontró que el valor (P calculado = 0.000) < (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 que existe un nivel favorable de relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Estos resultados son corroborados por Solís (2018), quien en su investigación llega a concluir que el juego cumple la misma función en infantes de ambos sexos, aunque es necesario explicar que se convierte en una herramienta que facilita el aprendizaje de comportamiento social y el de ellos mismos.

En la investigación al demostrar que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018, se encontró que el valor (P calculado = 0.000)

$< (P \text{ tabular} = 0.05)$, a través de la prueba paramétrica T de Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto quiere decir que Existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Estos resultados son corroborados por Guinez (2020), confirma que es significativa 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.

En ese sentido, se confirma que se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018.

En la investigación al demostrar que existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018, se encontró que el valor $(P \text{ calculado} = 0.000) < (P \text{ tabular} = 0.05)$, a través de la prueba paramétrica T de Student. Interpretando que es eficaz la variable independiente sobre la dependiente. Esto quiere decir que existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y

las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que, se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Estos resultados son corroborados por Arias (2018), confirma que es la realización de una escuela participativa que en armonía con su comunidad educativa se preocupe y tome acciones que propicien la mejora de los infantes en la Institución.

En ese sentido, se confirma que se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018.

En la investigación al demostrar que existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”, se encontró que el valor (P calculado = 0.000)

< (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 existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Frente a ello se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde se concluye que,

se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018. Estos resultados son corroborados por Mattos (2018), concluye que la estrategia lúdica que favorece espacios de interacción y aprendizaje, hace que los procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales se tornen más eficientes, alcanzando el óptimo aprendizaje.

En ese sentido, se confirma que se demuestra que existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco 2018

CONCLUSIONES

- a.** Durante la investigación realizada en la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco - 2018, se constató que existe un nivel favorable de relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños.
- b.** Durante la investigación realizada en la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco - 2018, se evidenció que existe un nivel favorable de relación entre la planificación y organización del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños.
- c.** Durante la investigación realizada en la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco - 2018, se pudo demostrar que existe un nivel favorable de relación entre el desarrollo del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños.
- d.** Durante la investigación realizada en la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Cerro de Pasco - 2018, se comprobó que existe un nivel favorable de relación entre la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños.

RECOMENDACIONES

Luego del estudio realizado, se plantean las siguientes recomendaciones:

- a.** Realizar investigaciones enfocadas en identificar las diversas variables relacionadas con el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños.
- b.** Elaborar sesiones de trabajo para fomentar el desarrollo donde se planifique y organice el juego libre que permitan desarrollar las habilidades sociales en los niños.
- c.** Brindar a los padres de familia orientación en la Escuela de Padres para que puedan apoyar en casa el desarrollo del juego libre y las habilidades sociales en los niños.
- d.** La comunidad educativa debe propiciar la socialización, representación, metacognición y orden del juego libre y las habilidades sociales en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ABAD MOLINA, Javier y Ángeles RUIZ de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.
- AIZENCANG, Noemi (2005) “Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial Madrid.
- AIZENCANG, Noemi (2000) “El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6 Mayo-Junio. BAQUERO, R (2001) “El juego en la psicología de Vigostky “ .Ed. HomoSapiens. Buenos Aires.
- CABALLO, Vicente (2007) “Manual de Habilidades Sociales” Ed. Siglo XXI. Mexico.
- CAMPO, Juan José, y otros “Fichero de Juegos de Expresión y cooperación” (2007) Ed. Inde.
- ELKONIN, D.B. (1980) “Psicología del juego” Ed. Pablo del Rio. Madrid. FERLAND Francine (2005) ¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años. Ed. Narcea. Madrid, España.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1992). “Juego cooperativo y socialización en el aula”. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España
- GARVEY, Catherine (1985) “El juego infantil”. Buenos Aires Ed. Morata. GUTIERREZ DELGADO Manuel (2004) “La Bondad del juego. Escuela Abierta”. Madrid, España. Ed, Grao
- GUITART ACED, Rosa (2008) “101 Juegos”. Juegos no competitivos, Madrid, España.Ed.
- GRAOLAVEGA BURGUÉS, DR. PERE (2004) “Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego”.Mexio, Ed. Siglo XXI

MINERVA TORRES, Carmen (2001) “El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula”. Mexico, Ed. NURR-ULA 16. MORENO MURCIO, José Antonio (2002) “Aprendizaje a través del juego”Madrid , España Ed. Aljibes.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Título: Juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” - Pasco				
Problema general	Objetivo General	Hipótesis generales	Variables	Metodología
¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?	Determinar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.	HI: Existe una influencia favorable entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.	Variable independiente: X: Juego en los sectores Variable dependiente Y: Habilidades sociales	tipo de investigacion: cualitativa-aplicativa nivel de investigacion: descriptivo metodo de investigacion: cientifico diseño de investigacion: pre experimental
Problemas específicos	Objetivos específicos			
Problema Específico 1 ¿Cuál es el nivel de juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?	Objetivo Especifico 1 Identificar el nivel de juego libre en los sectores en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.	Ho: No existe una influencia entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la institución educativa de inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio”.		
Problema Específico 2 ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018?	Objetivo Especifico 2 Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa de educación inicial “Jesús Nazareno de Puchupuquio” Pasco 2018.			

Anexo 2: Fichas de observación

PRE TEST

Ficha de observación para evaluar el juego libre en los sectores en los niños de 5 años

Nombre del niño/a.....

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar sobre el juego libre en los sectores en los niños de años.

A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			PUNTAJE
		A veces	Casi siempre	Siempre	
Planificación y organización	1. Escoge con libertad el sector donde quiere jugar.	14	8		
	2. Elige los juguetes o materiales con los que jugará.	14	8		
	3. Reconoce los acuerdos de juego.	14	8		
	4. Respeta los acuerdos que se cumplirán durante el juego.	17	5		
	5. Organiza el juego juntamente con sus compañeros.	22			
	6. Muestra atención a la maestra.	10	12		
	7. Formula preguntas a la maestra	15	7		
Desarrollo del juego	8. Juega demostrando autonomía.	17	5		
	9. Respeta el tiempo destinado a jugar.	22			
	10. Se muestra seguro en sus decisiones durante el juego.	22			
	11. Muestra iniciativa en el momento del juego.	20	2		
	12. Respeta la distribución de los juguetes y materiales durante el juego.	22			
	13. Comparte los materiales con agrado.	22			
	14. Decide el rol que asumirá durante el juego.	22			
	15. Opina sobre los roles que asumirán sus amigos.	22			
	16. Asume su rol con creatividad.	20	2		
	17. Expresa si es de su agrado o desagrado.	10	12		
	18. Comprender los sentimientos de los demás	22			
	19. Realiza la negociación con sus compañeros.	12	10		
	20. Comparte los juguetes y materiales	16	6		
	21. Ayudar a sus compañeros cuando lo requieren.	16	6		
Socialización, representación, metacognición y orden	22. Actúa con autonomía cuando juega.	16	6		
	23. Participa en socializar el juego realizado.	19	3		
	24. Comenta en plenaria de grupo sobre los logros en el juego.	19	3		
	25. Cuenta cómo se sintió al jugar y qué pasó en el transcurso de su juego	19	3		
	26. Representa el juego a través del dibujo.	5	19		
	27. Participa en el dialogo con iniciativa	22			
	28. Ordena los materiales con responsabilidad y cuidado.	10	12		
	29. Demuestra entusiasmo después del juego.	5	17		
	30. Defiende a un amigo	17	5		
	31. Explica cuando se presenta una acusación	17	5		
	32. Hace frente a las presiones del grupo	17	5		
	33. 1Toma iniciativas.	17	5		
	34. Toma decisiones	17	5		

POST TEST

Ficha de observación para evaluar el juego libre en los sectores en los niños de 5 años

Nombre del niño/a.....

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar sobre el juego libre en los sectores en los niños de años.

A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			PUNTAJE
		A veces	Casi siempre	Siempre	
Planificación y organización	1. Escoge con libertad el sector donde quiere jugar.	2	8	12	
	2. Elige los juguetes o materiales con los que jugará.		8	14	
	3. Reconoce los acuerdos de juego.		8	14	
	4. Respeta los acuerdos que se cumplirán durante el juego.	2	8	12	
	5. Muestra atención a la maestra.		12	10	
	6. Formula preguntas a la maestra		7	15	
	7. Formula preguntas a la maestra	15	7		
Desarrollo del juego	8. Juega demostrando autonomía.	2	8	12	
	9. Respeta el tiempo destinado a jugar.		6	16	
	10. Se muestra seguro en sus decisiones durante el juego.	2	8	12	
	11. Muestra iniciativa en el momento del juego.	6	8	8	
	12. Respeta la distribución de los juguetes y materiales durante el juego.	6	8	8	
	13. Comparte los materiales con agrado.	6	8	8	
	14. Decide el rol que asumirá durante el juego.	2	6	14	
	15. Opina sobre los roles que asumirán sus amigos.	2	6	14	
16. Asume su rol con creatividad.	2	6	14		
	17. Expresar si es de su agrado o desagrado.		10	12	
	18. Comprender los sentimientos de los demás	2	10	10	
	19. Realiza la negociación con sus compañeros.	2	10	10	
	20. Comparte los juguetes y materiales		6	16	
	21. Ayudar a sus compañeros cuando lo requieren.		6	16	
	22. Actúa con autonomía cuando juega.		6	16	
Socialización, representación, metacognición y orden	23. Participa en socializar el juego realizado.		8	14	
	24. Comenta en plenaria de grupo sobre los logros en el juego.		8	14	
	25. Cuenta cómo se sintió al jugar y qué pasó en el transcurso de su juego	2	8	10	
	26. Representa el juego a través del dibujo.			22	
	27. Participa en el dialogo con iniciativa	2	8	10	
	28. Ordena los materiales con responsabilidad y cuidado.		8	14	
	29. Demuestra entusiasmo después del juego.		5	17	
	30. Defiende a un amigo		5	17	
	31. Explica cuando se presenta una acusación		5	17	
	32. Hace frente a las presiones del grupo		5	17	
	33. Toma iniciativas.		5	17	
	34. Toma decisiones		5	17	





