



Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA:

Br. Mariadela Giselle Robles Huanhuayo

ASESOR:

Mgtr. Rafael Antonio Garay Agardoña

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación

PERÚ - 2017

Dra. Gliria Susana Méndez Ilizarbe
Presidente del jurado

Mgtr Mercedes Nagamine Miyashiro
Secretario el jurado

Mgtr. Rafael Antonio Garay Agardoña
Vocal del jurado

Dedicatoria

A Dios por darme fortaleza y una familia hermosa que día a día va acompañándome en mi caminar. A mi mami por su amor y apoyo incondicional. A Harry por su paciencia y a mi hijo Dayron por ser el motivo de mi esfuerzo. A mi asesor por su paciencia y entrega por brindarme sus conocimientos y ser guiarme durante todo este tiempo.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a los asesores, directivos, docentes e Instituciones que han colaborado para poder realizar esta investigación.

Declaración de Autoría

Yo, Mariadela Giselle Robles Huanhuayo, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Educación infantil y Neuroeducación de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016”, presentada, en 137 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 28 de Enero del 2017.

Mariadela Giselle Robles Huanhuayo

Presentación

Señores miembros del jurado,

Ostento a ustedes mi tesis titulada “Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016”, cuyo objetivo fue determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, en cumplimiento del Reglamento de grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Maestra.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos y un apéndice: El capítulo uno: Introducción, contiene los antecedentes, la fundamentación científica, técnica o humanística, el problema, los objetivos y la hipótesis. El segundo capítulo: Marco metodológico, contiene las variables, la metodología empleada, y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados se presentan resultados obtenidos. El cuarto capítulo: Discusión, se formula la discusión de los resultados. En el quinto capítulo, se presentan las conclusiones. En el sexto capítulo se formulan las recomendaciones. En el séptimo capítulo, se presentan las referencias bibliográficas, donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presente investigación.

Por la cual, espero cumplir con los requisitos de aprobación establecidos en las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La autora

Tabla de contenidos

	Página
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Presentación	vi
Tabla de contenidos	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanista	19
1.3 Justificación	46
1.4 Problema	48
1.5 Hipótesis	52
1.6 Objetivos	53
II. MARCO METODOLÓGICO	55
2.1 Variables	56
2.2 Operacionalización de variable	56
2.3 Tipo de estudio	57
2.4 Diseño de investigación	57
2.5 Población, muestra y muestreo	58
2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
2.7 Método de análisis de datos	63
2.8 Métodos de análisis de datos	63
2.9 Aspectos éticos	64
III. RESULTADOS	65
IV. DISCUSIÓN	77
V. CONCLUSIONES	80
VI. RECOMENDACIONES	82
VII. REFERENCIAS	84
ANEXOS	91
Apéndice A: Matriz de consistencia	
Apéndice B: Instrumentos de recolección de datos	
Apéndice C: Certificados de validación de instrumentos	
Apéndice D: Base de datos	

Apéndice F: Constancia de permiso de los colegios

Lista de tablas

	Página
Tabla 1 Operacionalización de la variable juego libre en los sectores	56
Tabla 2 Operacionalización de la variable habilidades sociales	57
Tabla 3 Población de los estudiantes	58
Tabla 4 Muestra del estudiantes	59
Tabla 5 Validación de juicio de expertos	61
Tabla 6 Niveles de confiabilidad	62
Tabla 7 Estadística de fiabilidad de habilidades sociales	62
Tabla 8 Frecuencia juego libre en los sectores a qué juega	66
Tabla 9 Frecuencia juego libre en los sectores con quien juega	67
Tabla 10 Frecuencia juego libre en los sectores la actitud del niño	68
Tabla 11 Frecuencia de las habilidades sociales	69
Tabla 12 Frecuencia de las habilidades sociales básica	70
Tabla 13 Frecuencia de las habilidades sociales intermedia	71
Tabla 14 Frecuencia de las habilidades sociales avanzada	72
Tabla 15 Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales	73
Tabla 16 Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales básica	74
Tabla 17 Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales intermedia	75
Tabla 18 Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzada	76

Lista de figuras

	Página
Figura 1. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores a qué juega	66
Figura 2. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores con quien juega	67
Figura 3. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores actitud del niño	68
Figura 4. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales.	69
Figura 5. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales básica.	70
Figura 6. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales intermedia	71
Figura 7. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales avanzada.	72

Resumen

La presente investigación titulada: Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016, tuvo como objetivo determinar la asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

El tipo de investigación según su finalidad fue sustantiva del nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental. La población estuvo conformada por 147 niños y niñas de 5 años de dos instituciones de la Red 19 de la Ugel 02, la muestra fue censal. La técnica empleada para recolectar información fue la encuesta y los instrumentos de recolección de datos fueron ficha de observación y lista de cotejo, que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y determinando su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cronbach: (0,895 y 0,879), que demuestra alta confiabilidad.

Se ha llegado a determinar que el juego libre en los sectores que si existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas, hallándose el valor de significación de 0,043, siendo menor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

Palabras claves: Juego libre, sectores y habilidades sociales.

Abstract

This research entitled: participation in the free play in the development of social skills in children of 5 years of the net 19 - UGEL 02 - 2016 olives-educational institutions and sectors, aimed to determine the association between participation in the game free in the sectors and the development of social skills in children of 5 years of the institutions educational network 19 - 02 Ugel - Los Olivos 2016.

The type of research according to their purpose was substantive descriptive level, quantitative approach; non-experimental design. The population was formed by 147 children of 5 years of two institutions of the network 19 of the Ugel 02, Census sample. The technique employed to collect information was the survey and data collection instruments were observation sheet and checklist, which were duly validated through expert opinions and determining its reliability through the statistical Cronbach's Alpha: (0.895 and 0,879), showing high reliability.

Keywords: free game, sectors, and social skills. It has been determined that the free play in the sectors that if there is association between play free in the sectors and the social advanced skills, finding the value of significance of 0.043, still less than the 0.05 by what the null hypothesis is accepted.

Keywords: free game, sectors, and social skills.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Paredes y Pasquel (2011) sustentaron la tesis “La implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra durante el período 2010-2011”. La Implementación de Rincones Lúdicos en las aulas de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, presentó una demanda constante para los docentes de las escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” de la ciudad Ibarra por lo que ha sido elegido como tema de investigación al ser parte importante de una rama de las funciones profesionales en la formación de la especialidad de Docencia Parvularia. Se trabajó en base de ser un proyecto factible, ya que después de saber los resultados se elaboró una propuesta de solución, con la finalidad de mejorar la calidad educativa de los niños y niñas observados, mediante la implementación de rincones lúdicos, después del diagnóstico general y fundamentado en la base teórica añadida al informe final. El presente trabajo de Tesis fue una investigación descriptiva, es decir los datos referidos por los docentes encargados del grupo infantil y las fichas de observación de cada párvulo logró describir el hecho social, de forma real y así llegaron a la conclusión del tema: una gran cantidad de niños y niñas de las Escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” carecen de rincones lúdicos en sus aulas que propicien su desarrollo integral, lo que empobrece su intelecto, autonomía y desenvolvimiento social.- La suma de estos educadores observados en el grupo de niños y niñas evidencian claramente la carencia de habilidades y destrezas específicas.

Lacunza (2011) sustentó la tesis “Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos, Universidad Nacional de San Luis – Argentina”, para optar el grado de Maestría en Psicología Social. El objetivo de este trabajo fue describir las características de las habilidades sociales en la infancia y la adolescencia, tanto como destacar su importancia desde una perspectiva salugénica. Se analizaron las características

de las habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia, y las teorías en las que se sostienen las principales experiencias científicas de intervención frente a los déficits en las mismas. Se concluye analizando críticamente los alcances y límites que presentan estas estrategias de diagnóstico e intervención. La investigación concluye que las habilidades sociales es relevante, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia en otras áreas de la vida del sujeto. Los estudios con niños han puesto de manifiesto que la carencia de habilidades sociales asertivas favorece la aparición de comportamientos disfuncionales en el ámbito familiar y escolar. En los adolescentes, la ausencia de habilidades sociales puede incidir negativamente en la consolidación de la identidad como en la cristalización de trastornos psicopatológicos de allí que el diagnóstico y la intervención en esta temática sea una alternativa de prevención.

López (2008) realizó una investigación sobre “Los efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio bibliométrico de 1997 a 2007”, el diseño fue el estudio observacional descriptivo y retrospectivo. La muestra que se utilizó en el estudio está formada por toda la documentación que aparece recogida de la base de datos PsycINFO. Estos documentos mostraron que a través del aprendizaje cooperativo se pueden llevar a cabo dichos programas de entrenamiento de habilidades sociales. La investigación obtuvo como resultado que el aprendizaje cooperativo sirve para aumentar el rendimiento académico de los alumnos mejorar su motivación hacia el proceso enseñanza-aprendizaje, mejorar las actitudes de los alumnos hacia los profesores y entre ellos mismos aumentar la integración escolar, etc.

Fernández (2007) realizó una investigación sobre “habilidades sociales en el contexto educativo”- Chillán, esta investigación está orientada por la metodología de carácter cualitativo, apoyado en la perspectiva hermética, el estudio fue de carácter descriptivo, los instrumentos realizados fueron la entrevista y el análisis documental; para que puedan cumplir con los propósitos de la investigación, se tuvo como muestra 21 entrevistas. Este estudio develó que las habilidades sociales es una de las capacidades más descuidadas o no desarrolladas intencionalmente en el contexto escolar.

Antecedentes nacionales

En el ámbito nacional, Camacho (2012) presentó su tesis “El Juego Cooperativo Como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 años”. La presente investigación nace como respuesta a la necesidad que presenta un grupo de niñas de 5 años de una institución educativa particular para hacer uso de sus habilidades sociales en determinados momentos y espacios de interacción social en el interior de su grupo de pares. El objetivo que guió esta investigación fue el siguiente: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años? Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quisieron conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años. A fin de obtener los datos necesarios. Para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual les permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego. La muestra estuvo compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. El segundo momento fue momento final de la aplicación del programa de juegos lo cual les permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niñas de 5 años. Una de las conclusiones fue que los juegos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Por otro lado, Salas (2012) realizó su tesis “Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao”. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y asociación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Fue una

investigación cuasi experimental de diseño pretest-postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a 0.919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó

Zevallos (2012) realizaron una investigación sobre “Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la Red 13 de la Ugel N° 02, SMP”, el diseño de la investigación fue descriptiva correlacional, la población fue 480 estudiantes y la muestra fue de 150 estudiantes donde se utilizó el cuestionario. El resultado de la investigación fue después de haber sistematizado los resultados por medio del software SPSS, versión 21, y Excel 2007, analizaron, interpretaron y comentaron para contrastar el objetivo de la investigación: establecer la asociación entre el aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado de primaria de la red 13 Ugel N° 2, del distrito de SMP en el año 2012 y la conclusión de la investigación fue que el juego para el niño es una actividad significativa, no se debe considerar como un simple entretenimiento, ya que esta actividad en la experiencia educativa desarrolla las habilidades y destrezas en forma integral porque utiliza su pensamiento crítico, creatividad, utiliza las habilidades motoras que tiene de acuerdo a su edad y socializa con sus pares.

Morales y López (2014) realizaron una investigación sobre “Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16- Los Olivos”, el diseño de la investigación fue cuantitativo cuasi-experimental, la población fue de 38 estudiantes de 5 años y el instrumento que se utilizó en la investigación fue el test de habilidades sociales. El resultado de la investigación fue el programa de actividades lúdicas influye en el desarrollo de las habilidades sociales en

estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16 Los Olivos, de donde se concluye que El programa de actividades lúdicas posibilitó una mejora significativa en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16- Los Olivos, 2014, con un nivel de significancia de $Z = -5.208$ y $p = 0.000$.

Corbera y Mejía (2012) realizaron la siguiente investigación “La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años del I.E.I 516 Villa María del Triunfo”, el diseño de investigación fue cuasi-experimental descriptivo, la población estuvo conformada por niños de 3 y 4 años. El resultado de la investigación se dio después de el análisis realizado demuestra que la aplicación de la investigación del juego como programa educativo, afecta las habilidades sociales de manera positiva en los niños de 3 y 4 años especialmente en las dimensiones interacción social, habilidades de autonomía, con los que el estudiante ha mejorado en la práctica las habilidades sociales, así como en la valoración de las posibilidades frente a los demás y se concluye que los resultados coinciden con los de otros estudios y teorías que no existen diferencia en la percepción de la socialización y el estatus social de los niños y niñas.

Chipana (2013) realizó una investigación sobre “Efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo”, el diseño de investigación fue cuasi-experimental, con dos grupos (experimental y control), con una población de 50 niños y niñas, para esta investigación se utilizó como instrumento el cuestionario. Los resultados del grupo antes y después de aplicarse los juegos cooperativos lograron un puntaje en el pre-test 20.65 y post-test 23.85 el cual quiere decir que el grupo de control cambio significativamente aunque no se les administró el programa. En la investigación se concluyó que el programa de juegos cooperativos posibilitó la mejora significativamente las habilidades sociales del grupo control y grupo experimental después de aplicar el programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 del distrito de Villa María del Triunfo – 2013.

Limas y Reyna (2014) realizaron una investigación sobre “La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación”, el diseño de la investigación fue pre-experimental, se realizó en una población de niños de 5 años, dos secciones en el turno mañana y dos en el turno tarde, haciendo un total de 112 estudiantes. En el resultado se observa que la aplicación del programa jugando en los sectores, permitió la adquisición de la noción de clasificación, en las colecciones figúrales y no figúrales; influyendo significativamente en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio. La investigación concluye que el programa jugando en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la noción de clasificación.

1.2 Fundamentación científica, técnica o humanista

Juego

Ministerio de Educación (2009) definió qué: “Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 13). Es decir los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontaneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Ministerio de Educación (2008) precisó que:

El juego como uno de los principios de la educación inicial definió: que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, al mismo tiempo, una necesidad de reducir tensiones para evitar el desagrado. (p.27)

Asimismo el juego es entretenimiento y gozo, los niños se concentran tanto, que se olvidan de otras necesidades, de acuerdo a la edad varían el lugar y duración de sus juegos. El juego es una forma básica de vida, es práctica creadora, el niño a través de ello puede crear y usar toda su personalidad.

Cuando un adulto interviene puede echar a perder lo provechoso que vienen adquiriendo solo deben observarlos brindándoles afecto y seguridad. Además, con el juego liberan energías y les brinda alegría y felicidad, Cuando no juegan sería preocupante, ya que se detectarían problemas de orden psicológico, físico o biológico.

García y Lull (2009) dijo:

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que le rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. (p. 8)

Durante los juegos ellos actúan con sinceridad, sin miedos, y representan la realidad o experiencias vividas de manera espontánea. Es decir, realizar el juego simbólico, así como crean e inventan, con ello se encuentran con el mundo; porque va a explorar y conocerlo, con otras personas, porque se va a comunicar para transmitir sus ideas y pensamientos y también con el mismo, cuando concreta su actividad deseada,

Según Chokler como se citó en los Módulos auto-instructivos Ministerio de Educación (2014, p. 10) precisó que: “El juego es una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora”. El juego es libre se realiza en cualquier momento o lugar, es decir de manera espontánea, no es planificado para aprender alguna lección. El juego es motivador y de mucho interés para los niños y niñas, puede ser cambiante de acuerdo a las emociones que presente el o los protagonistas. Ellos no esperan un final en el juego.

Jhoan Huzinga (como cito García y Lull 2009.) definió:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un

determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 10)

A través del juego, los niños recrean la realidad o actividades de la vida cotidiana, es decir realizan el juego simbólico, ellos eligen libremente lo que desean jugar, el lugar y los materiales con los que cuenta y que desean lograr, es decir los niños asimilan la realidad luego imitan. El juego libre es un medio por donde los niños y niñas satisfacen sus necesidades e intereses, con reglas que ellos mismos establecen, si un adulto interviene puede cortar sus proyectos de juego.

Características del juego

Delgado (2011) mencionó las siguientes características:

El juego es una actividad voluntaria y libre, se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales, no tiene una finalidad, sino es un fin en sí mismo, es fuente de placer y siempre se valora positivamente, es universal e innato, es necesario tanto para los adultos como para los niños. Es activo e implica cierto esfuerzo, Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en juego, si la está realizando un niño. También que el juego es una vía de descubrimiento del entorno, de uno mismo, de nuestros límites y deseos; es el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida del niño y el juego favorece la interacción social y la comunicación (p. 6)

García y Lull (2009) señaló que:

El juego presentan las siguientes características es libre, produce placer, implica actividad, es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, tiene una finalidad intrínseca, organiza las acciones de un modo propio y específico, es una forma de interactuar con la realidad, es una vía de autoafirmación, favorece la socialización. Asimismo mencionaron que los juegos están limitados en el tiempo y espacio, pero son inciertos (p. 13)

Para el niño, el jugar es placentero, con su cuerpo, utilizando sus sentidos para luego manipularlo, es la expresión de su personalidad, al mismo tiempo, una necesidad de canalizar tensiones y lograr la alegría. El juego se da por motivaciones internas, con ello se sienten alegres, lo hacen por voluntad propia, y de acuerdo a sus intereses, cuando juegan se interesan más por la acción que por el resultado, no interesa contar con juguetes, utilizan cualquier objeto para transformarlo, investigan lo desconocido, y el adulto debe dejarlos descubrir y solo intervenir si hubiera riesgo.

Tipos de juego

Ministerio de educación (2009) menciona lo siguiente:

“El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste [sic] pueda generar en el niño” (p. 14). Es decir, los niños y niñas utilizan principalmente su cuerpo para jugar, saltan, corren, atrapa, etc. Realizan con gozo y alegría ya que buscan dominarlo y ejercitarlo, además tienen mucha energía natural.

Juego social. El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño (p. 15). Los niños y niñas son eminentemente sociales, juegan en pares o grupos, elaboran sus reglas, las cuales las respetan, también son afectuosos, así como pelean, pero por poco tiempo. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Variable de la Hora del juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) precisó:

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo. (p. 49)

Ministerio de Educación (2008), “la actividad está orientada a que los niños y niñas accedan de manera libre y espontánea a los sectores del aula que les permitan desarrollar su proyecto de juego” (p. 164). El juego libre en los sectores, es como mencionan “libre” se da todos los días por el tiempo de una hora, siendo flexible de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes, el aula debe estar organizada con los espacios adecuados para cada sector con diferentes materiales que deben ser renovados cada cierto tiempo, la maestra solo interviene cuando la situación lo requiera, a menudo se da cuando se suscitan pequeños conflictos.

Paredes (2012) consideró: “Los Rincones de Aprendizaje son rincones o espacios físicos del Ambiente, organizados para que los niños y las niñas desarrollen Habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo” (p. 32).

Los sectores de juego libre, tiene intenciones pedagógicas de manera libre y no como momento de espera a los niños y niñas que van llegando al aula o como solo un entretenimiento. El aula está dividida en sectores o espacios de juego, muy bien delimitadas y con materiales atractivos a los intereses de los estudiantes.

Importancia del juego libre en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.

La guía de juego libre en sectores Ministerio de Educación (2009) mencionó que:

Jugar es una necesidad para el desarrollo del cerebro, al jugar el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje, además que el juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por este, la red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y el aprendizaje y la conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. También que los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño

actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y en definitiva, transforma el mundo que lo rodea en esto consiste el aprendizaje. (p.28)

El juego es una actividad fundamental y necesaria para los niños y niñas, como práctica de aprendizaje, mediante ello desarrollan con espontaneidad, conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, autonomía. Es decir, favorece el desarrollo integral y sobre todo satisface sus necesidades; por ello es de gran importancia, ya que aprenden de forma innata, divertida, con alegría y placer cuando logran su objetivo; además aprenden de manera informal y sin dificultad. El juego es necesario como una estrategia de aprendizaje, el hecho de que los niños juegan libremente les permite trabajar su autonomía, el respeto a los demás y la aceptación de los resultados.

Ministerio de Educación (2009) definió:

El juego es por excelencia la forma natural de aprender del niño; con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente. Los niños rurales (andinos, amazónicos) y los urbanos practican un abanico de actividades lúdicas y poseen un gran repertorio de juego, de roles, de competencia, imitativos, de destreza física, verbales, intelectuales, para lo cual utilizan los recursos y medios propios de su entorno que les permitan desarrollar capacidades comunes en su diversidad. (p. 60).

Los diferentes juegos en cualquier lugar son imprescindibles para los niños y niñas, primero realizan juegos motores, luego viene el juego simbólico, que es la representación de hechos vividos anteriormente en su entorno,. Por lo tanto, se proyecta hacia la abstracción y el desarrollo del pensamiento, lo que hace es explorar y marchar con su imaginación por lo que facilitan la construcción de aprendizajes significativos y nuevos conocimientos. Es necesario contactar a los niños y niñas con la naturaleza, fomentar en ellos la recreación, invención y no entregarles todo preparado con ello su desarrollo sería perfecto.

Ministerio de Educación (2014) precisó que:

El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo sicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos. Desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo. (p.9)

El juego en los niños y niñas es una necesidad fundamental y con ello demuestran gran felicidad, goce y fiesta, en la que se entregan mediante una acción libre, que promueve el desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo. Durante el juego, desarrollan su capacidad empática, la solidaridad, la convivencia democrática ya que practican normas establecidas por ellos mismos. Los niños y niñas a través del juego simbólico, van abandonando el egocentrismo y van construyendo espontáneamente sus propios aprendizajes. Al jugar representan hechos cotidianos vividos anteriormente y de esta manera desarrollan la creatividad e imaginación que son resultado del pensamiento y la razón.

Según Sarlé y colaboradores (2008) mencionó que:

Al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego le ayuda a reelaborar sus experiencias y es muy importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social. (p. 20)

El juego infantil está considerado como una necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia, en el aspecto cognitivo, social físico y emocional, y por medio de ello adquieren conocimientos, de acuerdo a la edad de cada niño y

niña. Es un error pensar que jugar es una pérdida de tiempo o un simple entretenimiento.

Delgado (2011) Menciona:

El juego para el niño es importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una, herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo psicológico y social. (p.31)

García, y Llull (2009) comentó que:

En resumen, juego y aprendizaje son aspectos muy cercanos, puesto que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia, a través de situaciones puramente lúdicas. Mediante el juego, el niño conoce aspectos del medio natural, social y cultural en el que vive. (p.80)

Por lo tanto según los autores para el niño, el juego es la mejor forma de aprender, y a través de ello se conseguirá resultados excelentes e infinitos, ya que reciben mejor la información de manera libre y de acuerdo a su maduración. Es importante brindarles materiales suficientes, para su juego diario, el niño que no juega es porque tiene algún problema. El juego es una acción compleja ya que abarca conductas físicas, psicológicas, sociales y de comunicación, permite captar la realidad e incorporar en la mente, está considerada como una conducta que facilita el desarrollo y es necesaria para la vida, cualquier acción de la vida cotidiana puede convertirse en juego para los niños y niñas.

Características de la hora del juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) indicó:

Las principales características del juego: a. Es una actividad espontánea y personal con iniciativa del propio niño, y es su creación. b. El juego es de naturaleza no literal. El niño y niña juegan “como si” es decir simulan, si una niña juega con la cocinita

es “como si” estuviera cocinando, si un niño coge una madera y juega “como si” fuera un carro. c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, el niño y la niña goza con los juegos. d. El juego es flexible pues es impredecible. Es decir es espontaneo, de acuerdo a la creatividad e imaginación de los niños y niñas. e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Los niños y niñas disfrutan en el momento del juego, no piensan en el final es decir “es aquí y ahora” (p. 49).

Ventajas de la hora del juego libre en los sectores

Esta actividad tiene muchas ventajas positivas para el desarrollo integral de los niños y niñas, y sobre todo por ser libre expresan su personalidad, y disfrutan de manera placentera.

Paredes (2012) mencionó los siguientes:

Se garantiza la espontaneidad, libertad y el placer del juego, además el contacto con lo nuevo y lo desconocido se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea, el juego se convierte en la base sobre lo que opera el aprendizaje, es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño y la niña se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración, asimismo, logra que los niños y las niñas obtengan experiencias de aprendizaje que estimulen las diferentes áreas de desarrollo: Destrezas de Aprendizaje, Educación Física, Expresión Artística y Medio Social y Natural. También propicia el trabajo en equipo, fomenta la colaboración, permite el intercambio de conocimientos, promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad, fortalece los vínculos sociales, desarrolla la creatividad e imaginación. Del mismo modo, crea el gusto por la investigación y el descubrimiento, contribuye a la solución de problemas, a la manipulación y exploración, ejercita habilidades de motricidad fina, refuerza nociones básicas e incentiva el uso del lenguaje (p. 44)

Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.

El tiempo y el espacio para jugar libremente

Ministerio de Educación (2009) mencionó:

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que se debe planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden. (p. 52)

El juego libre en sectores tiene una duración de 60 minutos, todos los días, y es exclusivo para dicha actividad, ya que favorece el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Se puede realizar a primera o última hora de la jornada pedagógica, Si es a primera hora les carga de energía y aprenden mejor las siguientes actividades y si es a la última hora es para relajarse y regresar a casa tranquilos. Los niños deben contar con espacios donde puedan moverse con libertad y seguridad, para desarrollar su proyecto de juego autónomo, despejado de materiales que obstaculizan el movimiento, también se debe tomar en cuenta las características, intereses y necesidades de los niños y niñas.

Ministerio de Educación (2009) dice: “Esta actividad debe realizarse de manera diaria, de preferencia al inicio de la jornada y cuando todos los niños ya se encuentren en el aula” (p. 165).

Es decir es un momento pedagógico que se da en la jornada diaria, y no como tiempo de espera o entretenimiento. En otras palabras, es importante para desarrollar aprendizajes en los niños y niñas, de manera libre.

Ministerio De Educación (2013) consideró:

Se debe tener en cuenta que los sectores deben estar delimitados, para que los niños se desplacen y evitar malestar entre ellos. Hay varios sectores, y para implementar debemos tener en cuenta ciertos aspectos como: intereses de los niños, cantidad de

estudiantes, tamaño del aula, materiales con los que contamos. Sin embargo los sectores que deben permanecer durante el año son la biblioteca y el de dramatizaciones, porque son los de mayor importancia para su desarrollo y aprendizaje, solo se debe variar los materiales para que no pierdan el interés, los demás sectores se pueden cambiar cada cierto tiempo para que tengan oportunidad de jugar con variados materiales (p. 29).

El niño comparte un espacio y tiempo con otros: compañeros y maestra. El aula está organizada con diferentes sectores de juego de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, Tiene un tiempo de desarrollo, tiene normas establecidas, además normas creadas por ellos mismos durante el juego.

Delgado (2011) manifestó:

Algunas consideraciones básicas como las posibilidades del aula y las necesidades del grupo, la edad de los niños, establecer el número de rincones en función de nuestros objetivos de programación, crear rincones para el juego libre, el número de sectores de juego no debe exceder a más de 5 o 6 rincones de juego aula, la estructura bien definida y espacio concreto y delimitado para que los niños puedan tener espacio para moverse, tener en cuenta el nivel de ruido que puede generar cada rincón (p.115)

Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Son importantes los juguetes y materiales, para expresar su imaginación y creatividad y sobre todo desarrollar el juego simbólico que es lo que más se hace durante el juego en los sectores. Fantasía y la imaginación.

Organización de los juguetes y materiales.

Hay dos formas de organizar los juguetes y materiales de acuerdo al espacio del aula. Si se cuenta con espacio grande, se organiza los juguetes y materiales en

estantes y por sectores y deben estar a la altura de los niños y niñas a través de esta organización los niños y niñas a desarrollar la noción de espacio, es decir las cosas ocupan y tienen un lugar en el espacio. Si el aula es pequeña, los juguetes y materiales se organizan en cajas temáticas de diferente color. En cada caja se guardarán los juguetes de los diferentes sectores. Los niños sacan las cajas al exterior del aula para jugar y luego guardan los juguetes y materiales, regresándolos a su lugar (Ministerio de Educación, 2009, p.59).

Hogar, El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona (Ministerio de educación, 2009, p.59).

Construcción, En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción. etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura (Ministerio de Educación, 2009, p.59).

Dramatización, El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional (Ministerio de Educación, 2009, p.60).

Biblioteca, Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso (Ministerio de Educación, 2009, p.61).

Juegos en miniatura

Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala (Ministerio de Educación, 2009, p.61).

Juegos tranquilos, Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años (Ministerio de Educación, 2009, p. 62).

La hora del Juego libre en los sectores como apoyo en las áreas de desarrollo y Aprendizaje.

Ministerio de Educación (2009), “El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance.” (P.63). El juego simbólico es una forma de representar el pensamiento de los niños y niñas, de experiencias vividas en su contexto o ambiente donde se desenvuelve, y contribuye a su desarrollo integral en los diferentes aspectos de su desarrollo.

Área de comunicación

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores (Ministerio de Educación, 2009, p. 64).

Los niños y niñas al jugar se expresan de diferentes maneras, siendo la expresión oral la más usada, y que el juego simbólico es la representación de

hechos ausentes, por lo tanto después favorecerá la lectoescritura, ya que al leer se dan cuenta que las palabras reemplazan objetos o situaciones que no están presentes.

El Ministerio de Educación, a través de las Rutas del aprendizaje (2015) precisó:

En la educación inicial, la escuela debe ofrecer variadas y continuas oportunidades para que los niños dialoguen, escuchen a sus pares o adultos y comenten e intercambien ideas sobre lo que escuchan, sienten y quieren. Participando en estas prácticas sociales, los niños irán adecuando su uso del lenguaje a los diversos contextos sociales. (p. 25)

Durante el juego en sectores los niños y niñas dialogan y cada uno habla de acuerdo como lo hacen en su entorno familiar y social. También cuando se realiza la asamblea tienen la oportunidad de hablar, responder interrogantes y de escuchar, y las maestras debemos escucharlos, entender y respetar su expresión alentándolos y no ridiculizarlos, de esta manera están desarrollando su expresión oral.

Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual

De acuerdo el autor precisó que: “El desarrollo cognitivo y, por ende, la capacidad intelectual se ven estimuladas de manera importante por la práctica del juego libre en los sectores, en general, y por la práctica del juego simbólico, en particular” (Ministerio de Educación, 2009, p. 65).

El juego libre posibilita la resolución de problemas, y otras acciones que ponen en práctica diferentes procesos mentales, cuando el juego se da a temprana edad es mejor para el desarrollo intelectual.

Área matemática

“Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”,

“mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio” (Ministerio de Educación, 2009, p. 65). Con el juego libre los niños y niñas desarrollan las nociones lógico matemáticas, a través de sus recreaciones utilizando diversos materiales.

Ministerio de Educación (2015) indicó: “En el momento que los niños juegan en los sectores del aula e interactúan con los materiales, se va favoreciendo el desarrollo perceptivo y por ende, adquiriendo nociones matemáticas” (p. 73).

El contacto con los materiales que se encuentran en los diversos sectores de juego, favorecen en los niños y niñas interiorizar nociones, crear estrategias y procesos matemáticos, por lo tanto desarrollan competencias que corresponden al nivel inicial.

Área personal social

El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante (Ministerio de Educación, 2009, p.66).

Ministerio de Educación (2008) mencionó: “Desarrolla el pensamiento simbólico, la creatividad, las relaciones sociales con sus pares y la autonomía; así mismo, propicia la asociación con los objetos, básica para el pensamiento lógico-matemático, la observación y el análisis, entre otros” (Ministerio de Educación, 2009, p. 164).

Cuando los niños y niñas juegan desarrollan habilidades sociales, que es muy importante para la convivencia en el aula o en cualquier otro lugar, así como para relacionarse con los demás, también es un medio de expresión de su personalidad.

Rol de los docentes

Ministerio de Educación (2009) planteó; El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros (p.67).

Ministerio de Educación (2008), manifestó que:

El rol de la profesora será propiciar un espacio seguro y libre de obstáculos en el aula, con suficientes materiales al alcance de los niños. Brindará seguridad afectiva en todo momento, observará a los niños registrando sus anécdotas y los intereses que evidencian en sus juegos y que puedan propiciar Proyectos de Aprendizaje o Unidades de Aprendizaje. Por otro lado participar de los juegos de los niños, solo cuando ellos lo requieran o soliciten animando y elevando sus niveles intelectuales. (p. 165)

Los niños y niñas inician el juego, eligen libremente del qué, del cómo y con quiénes jugar. Los estudiantes no piensan en aprendizaje, aunque la maestra planifica el desarrollo de competencias y actividades significativas para ellos. Durante el tiempo del juego libre en los sectores, el docente tiene un rol de observador, que participa cuando se necesita de su presencia ,P.E dando oportunidad a otros niños que de repente se sientan cohibidos o no participan,. Sin embargo, no debe integrarse al juego, solo cuando los niños la invitan, el docente no pierde su rol de adulto, no debe participar desde sus propias fantasías y necesidades confundiéndolas con las de sus alumnos. Su presencia en el juego es eventual y está al servicio del juego de los niños, por lo tanto actúa como un facilitador, sin interrumpir o desvirtuar lo construido por los niños.

El docente prevé únicamente los materiales a aportar, en algunos casos puede ser en función a las unidades didácticas que se vienen realizando para

afianzar los aprendizajes. y en la disposición del ambiente físico (Malajovich, 2008. P. 17).

Durante el juego libre, en los sectores, la maestra debe conocer la secuencia metodológica, y los niños y niñas de acuerdo a las prácticas irán interiorizando de igual manera lo que deben realizar durante el tiempo de juego, previo a dicha actividad se debe establecer normas con los mismos estudiantes.

La maestra debe demostrar afecto y aceptar los juegos que realizan los niños y las niñas, la intervención debe ser cuando se presenta algún conflicto o cuando los niños y niñas lo soliciten. El rol del docente es de observador permanente para conocer el juego en grupo e individual, también debe ser activa pero no directiva es decir dejar a los niños jugar de acuerdo a sus intereses y necesidades, y seguir sus progresos. El rol del maestro en el aula de Educación Inicial es mediador, proporcionando los materiales suficientes que los niños y niñas piden para jugar, organizando los espacios seguros y necesarios, brindando ambientes para la seguridad física y emocional, cuando suceden conflictos ayudándolos a resolver.

Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores. Según la guía, La hora del juego libre en los sectores Ministerio de Educación (2009) plantea la siguiente secuencia:

Dimensiones del Juego Libre en los Sectores.

Minedu (2009) “dimensiona al juego libre en los sectores en tres niveles, para poder observar mejor el desempeño de los niños durante la hora de juego”.

Dimensión 1: ¿A que juega?

Minedu (2009) “existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente”. El ministerio de educación nos presenta la siguiente clasificación de juegos para poder distinguir que área del desarrollo se está estimulando.

Juego motor: “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar el niño. Minedu (2009).

Juego social: “Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño (Minedu, 2009. p. 36).

Juego cognitivo: “el juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño se realiza a través de la manipulación de objetos de su entorno de acuerdo a su interés” (Minedu, 2009).

Juego simbólico: “Es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo” (Minedu, 2009)

Dimensión 2: ¿Con quién juega?

Durante el juego libre, el niño decide con quien desea jugar y donde jugar, ya sea solo en pareja o en forma grupal, dependiendo que desea jugar en el día. “el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea, el juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural; nadie tiene que enseñarle al niño a jugar pero sí ofrecerle un entorno propicio” (Minedu, 2009)

Dimensión 3: Actitud en el juego

Asimismo el autor preciso que: “La conducta lúdica del niño va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza de edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificando. Los niños durante el juego van mostrando sus emociones” (Minedu, 2009).

Los niños van mostrando diferentes emociones durante el juego libre, pueden ser temerosos, alegres, agresivos o sociables, van mostrándose de acuerdo a su madurez.

Teorías sobre el Juego

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Groos (1902) manifestó:

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (p.23).

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Groos (1992) definió que “La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande”.

Teoría Piagetiana:

Piaget (1956) “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

También mencionó que las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres

estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior (Piaget, 1956, p. 77)

Asimismo dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Además propuso la característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este

momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Piaget, 1956, p. 86)

Piaget (1956) mencionó que:

El desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum (p. 78).

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana

Según Vigotsky (1924) “El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Finalmente Vigotsky (1924) estableció que:

El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo. (Blanco, 2012, p. 1).

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos. También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil. (Blanco, 2012, p. 1)

Bases neurológicas del juego:

Borzutzky (2011) precisó que:

El desarrollo neurológico del niño preescolar, nos dice que el niño desempeña un papel mucho más activo en su interacción con el ambiente: Motor, mayor dominio de habilidades neuromusculares (controla esfínteres, camina, corre, sube y baja escaleras, se para en un pie, lanza objetos, copia figuras geométricas) Adquiere habilidades para valerse por sí mismo y Cognitivo, el lenguaje logra

su mayor desarrollo (estimular en el hogar). Etapa de imitación, egocentrismo, pensamiento mágico, investigación permanente, representación pre-conceptual (capacidad de representación mental o de función simbólica), pensamiento preoperacional.

Social-Emocional: Emocionalmente lábil y ambivalente, inicio de socialización (familia y jardín infantil), desarrolla autonomía y tolerancia, desarrolla iniciativa, expresa sentimientos, aprende a respetar límites, obstinación y edad del NO, temores en aumento, inicio de tipificación sexual, juego paralelo.

Moral: distingue bueno y malo, temor al castigo, "trueque".

El niño, en esta etapa desarrolla muchas dimensiones, pero una actividad que ayuda mucho a que se pueda desarrollar es el juego.

Variable 2. Habilidades sociales

Pérez (2000) definió que:

Las habilidades sociales como un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. La cultura y las variables sociodemográficas resultan ser imprescindibles para evaluar y entrenar las habilidades sociales, ya que dependiendo del lugar en el que nos encontremos, los hábitos y formas de comunicación cambian (p.20).

Además, resultan ser conductas aprendidas, esto quiere decir, que no nacemos con un repertorio de habilidades sociales, sino que a lo largo de nuestro crecimiento y desarrollo, vamos incorporando algunas de estas habilidades para comunicarnos con los demás.

Greshman (1981) definió que: "las habilidades sociales como aquellas respuestas que, en una situación dada, se demuestran efectivas, o en otras, maximizan la probabilidad de producir, mantener o intensificar los efectos positivos para el sujeto de interacción". (p. 26)

Aron y Milicie (1977) definió como: “la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social” (p. 23).

Caballo (2005) apuntó que “las habilidades sociales son capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (p. 45)

Caballo (2000) manifestó que: “las habilidades sociales, son destrezas necesarias para producir una conducta que satisfaga los objetivos de una determinada tarea” (p. 11).

De acuerdo los autores existen muchas definiciones sobre habilidades sociales, y es difícil llegar a un consenso para poder definirla. Sin embargo los autores tienen una visión hacia la conducta y el comportamiento del ser humano.

Pilares en que sustentan las habilidades sociales.

Pérez (2000) manifestó que: “las habilidades sociales se sustentan en una serie de supuestos que configuran los pilares fundamentales de su dimensión conceptual” (p. 56).

Modelo Conductista, consiste en la capacidad de ejecutar una conducta que refuerce positivamente a otros o evite que seamos castigados.

Para Skinner y Watson (1978) comentó que:

El conductismo es una corriente psicológica, siendo Skinner uno de sus exponentes principales, junto con J. Watson, etc. El conductismo se interesa por la conducta observable del individuo, sin tomar en cuenta lo que ocurre dentro del organismo, como la motivación, emoción y de más procesos que no sean observables directamente "caja negra" E - R, estímulo - respuesta. Para Skinner, la conducta se puede modificar mediante refuerzos positivos, negativos y castigos, y de esta manera era posible controlar la conducta. (p. 67)

Modelo Cognitivo, consiste en la habilidad para organizar cogniciones y conductas hacia las metas sociales comúnmente aceptadas.

Para Vygotsky (1978) mencionó que “el desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referencia al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para él, los procesos mentales superiores (pensamiento, lenguaje, comportamiento voluntario) tienen su origen en procesos sociales; el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales”.

Modelo de Persecución Social, consiste en destacar los procesos de selección de la información en la interacción social y posterior interpretación.

Palacios (2009) manifestó que: “hablar de acoso escolar, supone hablar de un tipo de persecución y de agresión a alguien por motivos que no están fundamentados. La persecución y la humillación nunca lo está, pero cuando se trata del acoso escolar, la agresión se basa en debilidad por parte del agresor” (p. 51).

Es importante que en el ámbito donde desenvuelve el niño cuente con modelos que le va permitir desarrollarse asertiva y con valores.

Díaz y Núñez (2010) comentó que “la psicología clínica pretende ser un “*todo*” que abarque en rango y totalidad la conducta humana, se preocupa por entender y mejorar la conducta humana Es llamativa para las personas que buscan una profesión altruista y cuyas metas son aliviar el dolor y mejorar la condición humana”.

Modelo de Aprendizaje Social, a través de las habilidades sociales las experiencias interpersonales son mantenidas por las consecuencias sociales del comportamiento.

Según la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), la mayor parte del comportamiento humano es aprendido mediante la observación de modelos que ejecutan el comportamiento en cuestión, siendo éste uno de los medios más

poderosos para transmitir valores, actitudes y patrones de pensamiento y comportamiento (Sánchez, 2009, p.111).

Dimensiones de las habilidades sociales.

Pérez (2000) propuso que: “las habilidades sociales para poder identificarlas”; nosotros tomaremos estas tres dimensiones para poder evaluarlas. Dentro de esas dimensiones está”:

Dimensión 1 Habilidades sociales básicas.

Las habilidades básicas son las primeras que vamos adquiriendo en nuestra sociedad, algunas de las habilidades básicas son, saludar, prestar atención.

Dimensión 2: Habilidades sociales intermedias.

Son las habilidades de la escucha activa, expresan un esfuerzo, habilidades conversacionales (Pérez, 2000, p. 22).

Dimensiones 3: Habilidades sociales avanzadas.

Son las habilidades que implican pedir ayuda, convencer a los demás, estar en compañía.

Bases neurológicas de las habilidades sociales

Céspedes (2012) manifestó que “la habilidad relacional o interaccional es la base de las habilidades sociales”.

Algunas características:

Percepción del otro: existe en el cerebro un módulo o sistema funcional destinado a percibir los rasgos dinámicos que conforman un congénere, un ser humano. Esta percepción es multimodal pero se articula en torno a la mirada, instrumento

de percepción visual que transmite señales provenientes del otro con elevada carga emocional (Céspedes, 2012, p. 1).

Interés interaccional: una vez percibido el otro, se activan sistemas funcionales cerebrales relacionados con la motivación por interactuar. Sin percatarse de ello, los otros provocan en el cerebro del niño una activación dirigida cuando existe de por medio un escenario comunicativo posible o real: la mirada intenta decodificar señales provenientes del otro, señales no verbales que preceden o reemplazan al código verbal (Céspedes, 2012 p. 1)

Empatía interaccional: el cerebro no solo se activa en pro de una interacción posible, sino que esta activación se carga emocionalmente; el niño experimenta un hiperalerta ansioso inicial que luego es sustituido por curiosidad, motivación por conocer, descubrir, recibir, intercambiar. La tendencia natural innata del cerebro del niño pequeño es de confiada alegría interaccionar, aún en aquellos más tímidos y recelosos (Céspedes, 2012 p. 3)

Céspedes (2012) mencionó algunos códigos que posee el cerebro humano:

Códigos comunicativos: el cerebro humano posee dos tipos de códigos, con sendas representaciones modulares en ambos hemisferios: el código verbal a izquierda y un rico conjunto de códigos no verbales a derecha; estos últimos son filogenéticamente más antiguos, cumpliendo un papel esencial en el enriquecimiento gradual de las capacidades de interacción social y relacionales de los primeros hombres, único modo de sobrevivir y de crear sociedades.

Estos códigos no verbales son los siguientes:

La mirada comunicacionalmente intencionada: es un mirar activo en busca de señales que inicien, mantengan, enriquezcan, modifiquen o den término a un intercambio comunicativo. Los gestos del rostro y del cuerpo, que configuran la denominada kinésica o estudio de los movimientos que comunican mensajes. El empleo dinámico del espacio con objetivos comunicativos. Configura la prosémica

o estudio del uso interaccional y comunicacional del espacio, es decir, el espacio como señal y el espacio como escenario de señales. Se identifican tres niveles de configuración espacial comunicativa: el espacio público, el espacio personal y el espacio íntimo. Cada uno de ellos establece un escenario apropiado para enviar determinados mensajes, siendo en sí un mensaje más. La madre que abraza dulcemente a su bebé y lo arrulla le está enviando señales amorosas en su arrullo, pero también el espacio íntimo, en el cual los cuerpos están fundidos uno en el otro, es en sí un potente mensaje de amor. Los calificadores vocales: el lenguaje va contenido en lo verbal, pero sus cualidades comunicativas residen en importante porcentaje de importancia en elementos no verbales que se imbrican con él: la melodía vocal o prosodia, el timbre (grave, agudo), el volumen, las inflexiones, etc. Estas destrezas perdurarán toda la vida, permitiendo que disfrutemos las relaciones con otras personas, entendamos sus códigos y establezcamos vinculaciones cargadas de sentido que nos permitirán crecer intelectual y emocionalmente.

1.3 Justificación

Justificación teórica

Piaget (1956) “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Hoy en día podemos observar que nuestro mundo se ha vuelto un mundo competitivo, un mundo individualista y la demanda de adquirir conocimientos ha incrementado, dejando muchas veces de lado lo actitudinal, haciendo que el niño se vuelva más individualista.

Los niños, cada vez juegan menos, esto hace que compartan poco y se les hace difícil expresar sus emociones e interactuar con los demás. Groos (1902) nos dice que “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio

preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Partiendo de esto la siguiente investigación, se justifica, porque nos permite ver si existe asociación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales.

Justificación práctica

En la presente investigación se contribuirá de acuerdo los resultados obtenidos al progreso de la educación inicial, con calidad y calidez, ya que la enseñanza en los más pequeños es muy importante. Se debe potencializar las bases para su vida presente y futura. La hora del juego libre en los sectores en el aula es un tiempo y espacio privilegiado donde los niños y niñas juegan e interactúan de manera autónoma, de acuerdo a sus intereses, necesidades y libertad de acción de acuerdo a los principios de la educación inicial. También realizan el juego simbólico por que representan la cultura a la que pertenecen, o responden a su contexto, los roles de género, los afectos, la imitación de los personajes con más prestigio en los niños y niñas, la asociación con sus padres , maestros , amigos, familiares, y los problemas que le aquejan.

Justificación social

La investigación contribuyó proporcionando información a los padres, madres de familia y a la sociedad sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de educación inicial. Para su desarrollo de sus habilidades sociales, además de afianzar las competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares, y sentar las bases para futuros aprendizajes, y lograr la calidad educativa. Por lo tanto, erradicar la idea equivocada de algunas personas que jugar para los pequeños es perder el tiempo o atraso y apoyar en la implementación de los sectores de las aulas con muebles y materiales necesario a la altura y edad de los estudiantes. Los resultados de la investigación

se pueden extrapolar, es decir representan a los estudiantes de la jurisdicción de a distrito Los Olivos.

Justificación metodológica

Este trabajo tiene como objetivo ver si hay una asociación entre juego libre en los sectores y habilidades sociales. Por esta razón, la recolección de la información, se elaboraron dos instrumentos, y se utilizaron una vez aprobada su validez y confiabilidad, estos pueden ser empleados en otros estudios Similares. De esta manera, se utilizó instrumentos convencionales para recolectar y analizar datos y otros documentos relacionado con las variables, objeto de estudio para generar conocimientos sobre ella.

1.4 Problema

Realidad problemática

Los niños, ven al mundo de manera diferente, siempre están alegres, con muchas energías y siempre con ganas de jugar, es por ello que se debe aprovechar esta actividad, como estrategia para un buen aprendizaje de conocimientos, de valores y de principios. Algunos artículos, autores hablan sobre la importancia del juego.

El juego es la actividad infantil por excelencia. Mediante el juego los niños no solo se entretienen sino que también aprenden a relacionarse con el mundo que los rodea. Acompañarlos en este descubrimiento del mundo fortalece la autoestima. Paola (2015)

El juego es una actividad, que permite al niño aprender de una manera natural y esto está avalado por diferentes corrientes pedagógicas muchos autores como Vygotsky, Bruner, Piaget, coinciden que el niño aprende a través del juego y el niño se desarrolla está vinculado al juego.

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

Sin embargo en nuestros tiempos nuestros niños interactúan poco a la hora de jugar, existen muchos factores, por ejemplo la tecnología, la globalización, que si bien es cierto son de mucha ayuda, también traen otro tipo de situaciones desfavorables, por ejemplo el individualismo, la falta de valores. Los niños de hoy interactúan con todo ese tipo de situaciones, pasan más tiempo en la televisión que jugando y compartiendo con amigos, esto crea a que los niños no participen en ambientes de juego en grupo, generando el poco desarrollo de sus habilidades sociales.

Otro problema que se presenta hoy en día es el mal concepto que se tiene sobre la palabra “Aprender”, ya que la palabra aprender es entendida, como que el niño tiene que sumar, restar, aprender a leer, etc. quitando las horas de juego a los niños, afectando su desarrollo intelectual y emocional, ya que existen fundamentos que el niño aprende jugando.

Un informe publicado por la Academia Americana de Pediatría (2015) nos dice que: “Jugar es esencial para el desarrollo pues contribuye al bienestar cognoscitivo, físico, social y emocional de los niños y de la juventud”, dice el Dr. Ginsburg.

Los niños que no tienen tiempo suficiente para actuar o hacerse cargo del mundo a su alrededor pueden presentar señales de aflicción. Lo mismo es verdadero para niños que son expulsados constantemente de sus límites de confort. Los síntomas de ansiedad pueden incluir: evitar a las demás personas,

falta de apetito, nerviosismo, interrupción del sueño, dolor de cabeza, dolor de estómago y pueden sufrir de depresión

Aún en ambientes seguros y favorables, el tiempo de juegos se ve amenazado por una reducción en los recreos en las escuelas a nivel nacional y los estilos cada vez más frenéticos de la vida familiar. Es verdad que el trabajo y los horarios de la escuela enseñan importantes habilidades para la vida. Pero la mayoría de expertos están de acuerdo en que la salud de los niños y el progreso en general se ven afectados cuando las actividades programadas dejan muy poco tiempo para el tiempo de juegos “libre”.

La mayoría de pediatras también advierte contra el entretenimiento que no estimula la interacción o el pensamiento, especialmente la televisión o los juegos de computadora. “Estas herramientas y programas se venden mucho y muchos padres desafortunadamente han llegado a creer que son un requisito de buena crianza y una necesidad para el desarrollo apropiado”, dice el Dr. Ginsburg.

Sin embargo, volver a incluir los juegos en el horario no tiene que ser difícil. Los juguetes antiguos como las sonajas para los bebés, bloques para armar para los niños pequeños y cuerdas para saltar para los niños en edad escolar aún hacen maravillas. Aún mejor, sencillamente recuerde apartar mucho tiempo familiar para conversar, trabajar en un pasatiempo, los juegos imaginarios y leer juntos.

MINEDU (2008), en la guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, plantea que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños.

Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Las habilidades sociales Pérez (2000) manifestó que: “las habilidades sociales se sustentan en una serie de supuestos que configuran los pilares fundamentales de su dimensión conceptual” (p. 56).

En la actualidad vivimos en un mundo cibernético, inundados por las redes sociales, ahora las personas ya no conversan a menudo, prefieren enviar mensajes, y viven pendientes de un like.

Existen diferentes factores que no ayudan a que nuestras habilidades sociales mejoren. Uno de los factores son los medios de comunicación, si bien es cierto estamos más comunicados entre diferentes ciudades, diferentes países, podemos comunicarnos a cualquier hora del día, pareciera que cada vez vamos aislándonos más.

Otros factores, serían los trastornos, los problemas sociales que no ayudan. Algunas personas no desarrollan sus habilidades sociales, porque se sienten inseguras y sienten que no serán aceptados.

Un claro ejemplo que hoy se presenta en nuestras escuelas son el problema del bullying, es un problema que no ayuda a que nuestros niños se adapten al colegio, o no se sientan aceptados.

En nuestro país, en nuestra capital, en nuestro distrito de Los Olivos, se juzga mucho a las personas por su apariencia, y esto no ayuda a que nuestros niños puedan desenvolverse en el colegio, el niño para que pueda desenvolverse y desarrollar sus habilidades necesita tener autoestima equilibrado y sentirse seguro de sí mismo.

Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?

Problemas específicos

Problemas específico 1.

¿Cuál es la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?

Problemas específico 2.

¿Cuál es la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?

Problemas específico 3.

¿Cuál es la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?

1.5 Hipótesis

Hipótesis general

Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1.

Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Hipótesis específica 2.

Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Hipótesis específica 3.

Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

1.6 Objetivos

Objetivo general

Determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Objetivos específicos

Objetivo específico 1.

Determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades básicas sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Objetivo específico 2.

Determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Objetivo específico 3.

Determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Variables

Definición conceptual de la variable

Variable 1. Participación en el juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) precisó: La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo. (p. 49)

Variable 2. Habilidades sociales

Pérez (2000) definió que: Las habilidades sociales como un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. La cultura y las variables sociodemográficas resultan ser imprescindibles para evaluar y entrenar las habilidades sociales, ya que dependiendo del lugar en el que nos encontremos, los hábitos y formas de comunicación cambian (p. 44).

2.2 Operacionalización de variable

Tabla 1

Operacionalización de la variable juego libre en los sectores

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Rango y Nivel
A qué juega	Muestra predilección por un juego determinado	Juego motor	Nominal	Retraído (12-20)
		Juego social		
Con quién juega	Tiende a jugar en una forma determinada	Juego cognitivo	Nominal	Pasivo (21-29)
		Juego simbólico		
		Sólo		
Actitud en el juego	Demuestra una actitud característica durante el juego	En pareja	Nominal	Activo (30-38)
		En grupos reducidos		
		Con todos		Destacado (39-48)
		Recelosa, temerosa		
		Agresiva		
		Amigable		
		Sociable		

Tabla 2

Operacionalización de la variable habilidades sociales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel y Rango de la variable	
Habilidades básicas	Inicia una conversación	1, 2	Nunca (1) Pocas veces (2) Muchas veces (3) Siempre (4)	Bajo 84 - 97 Normal 98 - 118 Superior 112 - 126	
	Escucha	3, 4			
	Expresa afecto	5, 6, 7			
	Formula preguntas	8, 9			
Habilidades intermedias	Miedo	10, 11			
	Sentimiento de los demás	12, 13, 14			
	Conversación grupal	15, 16, 17, 18, 19			
	Disculpas	20			
	Ayuda	21, 22			
	Sentimientos propios	23, 24, 25, 26, 27, 28			
	Toma de decisiones	29, 30, 31, 32, 33, 34			
Habilidades avanzadas					

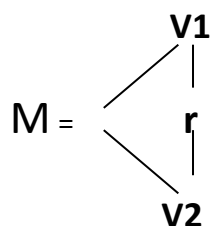
2.3 Tipo de estudio

La investigación es sustantiva con un nivel descriptivo, estuvo orientada al conocimiento de la realidad tal y como se presenta en una situación espacio temporal dada (Sánchez y Reyes, 2006, p. 102).

2.4 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es no experimental de corte transversal, ya que no se manipuló ni se someterá a prueba las variables de estudio. Es transversal por qué se mide las variables en un espacio y tiempo único. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.155).

El diseño de la presente investigación se encuentra en el siguiente cuadro:



Interpretando el diagrama tenemos:

M: Muestra de la población

V1: Variable: Juego libre en sectores

V2: Variable: Habilidades sociales

r: Coeficiente de correlación entre variables

2.5 Población, muestra y muestreo

Población

La población está conformada por 147 niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED 19 –Ugel 02 - Los Olivos 2016.

Tabla 3

Población de los estudiantes

Nombre del colegio	Aula- 5 años	N ^a de niños
I.E “Abraham Valdelomar Pinto” N° 2022	“Artitas”	28
	“Maestros”	26
	“Arquitectos”	27
I.E Pastorcitos de Fátima N° 013	“Ositos”	24
	“Abejitas”	22
	“Conejitos”	20
Total	6	147

Fuente: Ugel 02.

Muestra

La muestra es una parte de la población a través de la cual se conoce las características de toda la población. En el presente proyecto la muestra está conformada por 147 niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED 19 –Ugel 02 - Los Olivos 2016.

Tabla 4

Muestra del estudiantes

Sección	Sexo		N ^a de estudiantes
	M	F	
“Artistas”	13	15	28
“Maestros”	12	14	26
“Arquitectos”	14	13	27
“Ositos”	11	13	24
“Abejitas”	11	11	22
“Conejitos”	09	11	20
Total	70	77	147

Fuente: Nómina de docentes

Muestreo

El muestreo es no probabilístico por conveniencia o intención.

2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Se utilizó la técnica de observación

Falcón y Herrera (2005) “La técnica, es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información”.

Para la recopilación de datos se emplea la técnica formal pues los datos se acopian de los sujetos de la investigación que proporcionan intencionadamente.

Instrumento

El instrumento que se utilizó es la ficha de observación y la lista de cotejo, que servirán para contrastar las hipótesis planteadas.

Variable 1: Participación en el juego libre en los sectores.

Nombre del instrumento: Ficha de observación sobre la participación en el juego.

Autor: Robles Huanhuayo, Mariadela Giselle.

Año: 2016

Descripción

Tipo de instrumento: Ficha de observación.

Numero de ítems: 3

Aplicación: Directa

Forma de administración: Individual y colectiva.

Duración: 60 minutos.

Campo de aplicación: Niños de 5 años, nivel inicial.

Escala de mediciones: Se considera tres dimensiones.

Retraído
(12-20)

Pasivo (21-29)

Activo
(30-38)

Destacado (39-48)

Variable 2: Habilidades sociales.

Nombre del instrumento: lista de cotejo- Desarrollo de habilidades sociales.

Autor: Robles Huanhuayo Mariadela Giselle.

Año: 2016

Descripción

Tipo de instrumento: Lista de cotejo.

Numero de ítems: 34

Aplicación: Directa

Forma de administración: Individual y colectiva.

Duración: 60 minutos.

Campo de aplicación: Niños de 5 años, nivel inicial.

Escala de mediciones:

Niveles	Bajo
Nunca (1)	84 – 97
Pocas veces (2)	Normal
Muchas veces (3)	98 – 118
Siempre (4)	Superior
	112 - 126

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validez

Para la presente investigación, la validez se determinó por juicio de expertos, para ello se solicitó el aporte de magister y doctores acreditados en el conocimiento de las variables y de la investigación.

Tabla 5

Validación de juicio de expertos

N°	Experto	Aplicable
Dr. Sánchez Huapaya	Docente de metodología de la UCV	Aplicable
Gladys Eliza		
Dr. Talledo Reyes Rodolfo	Docente de Investigación UCV	Aplicable
F.		
Dr. Alama Sono Esterfilia	Docente Investigador	Aplicable

Confiabilidad

Tamayo (2007) mencionó que “la obtención que se logra cuando se aplica una prueba repetidamente a un mismo individuo o grupo o al mismo tiempo por investigadores diferentes, da iguales o parecidos resultados indica que el instrumento es confiable”. (p. 68)

El estadístico utilizado es el alfa de Cronbach, el cual requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1.

El procedimiento para determinar la confiabilidad de instrumentos se realizó una prueba piloto fue el siguiente: Seleccionar una muestra diferente, pero con características similares a la muestra de estudio. (Se recomienda que dicha muestra sea 10% al 15%). Aplicación del instrumento, recojo y tabulación de datos en Excel, determinación de la confiabilidad: (a) Para el caso de respuestas politómicas, llevar los datos al SPSS y determinar el Alfa de Cronbach.

Tabla 6

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

El resultado que se obtuvo fue el siguiente:

Tabla 7

Estadística de fiabilidad de habilidades sociales

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.890	34

El valor obtenido es de 0.890 muestra según la tabla 8 una fuerte confiabilidad.

2.7 Método de análisis de datos

Describir la estrategia o procedimiento que empleará el investigador para: aproximarse a las unidades de análisis, y proceder al recojo y la preparación de la información para su tratamiento posterior:

Organización del trabajo de campo

Recojo de información de la población o muestra, según sea el caso

Organizar los datos recogidos

Tabulación de datos en Excel o directamente en SPSS-22.

Seleccionar los estadísticos apropiados, de acuerdo a los siguientes criterios:

(a) Objetivo de la investigación, (b) Diseño de la investigación, (c) Tipo de variable de investigación y (d) Escala de medición. En forma general, los estadísticos a emplear son de dos tipos (a) Estadísticos descriptivos (de tendencia central, dispersión, percentiles y cuartiles) y (b) Estadísticos inferenciales, para contrastar las hipótesis.

Obtención de resultados.

2.8 Métodos de análisis de datos

El análisis de datos significa como van a ser tratados los datos recolectados en sus diferentes etapas. Para ello se emplea la estadística como una herramienta. “Esta fase se presenta posterior a la aplicación del instrumento y finalizada la recolección de los datos. Se procederá a aplicar el análisis de los datos para dar respuesta a las interrogantes de la investigación” (Hevia, 2001, p. 46). La contrastación de las hipótesis se debe realizar teniendo en cuenta los siguientes criterios: (a) Formulación de las hipótesis nula o de trabajo y las hipótesis alternas o de investigación, (b) Determinación del nivel de significancia, o error que el investigador está dispuesto a asumir, (c) Selección del estadístico de prueba, (d) Estimación del p-valor y (e) Toma de decisión, en función del resultado obtenido, para ver si rechaza la hipótesis nula. Para elegir la estadística de prueba se debe tener en cuenta los siguientes aspectos: (a) Objetivo de la investigación, (b) Diseño de la investigación, (c) Variable de la investigación y (d) Escala de medición.

2.9 Aspectos éticos

Los datos indicados en esta investigación fueron recogidos del grupo de investigación y se procesaron de forma adecuada sin adulteraciones, pues estos datos están cimentados en el instrumento aplicado. La investigación contó con la autorización correspondiente (jefe, gerente, director de la institución). Asimismo, se mantuvo: (a) el anonimato de los sujetos encuestados, (b) el respeto y consideración y (c) No hubo prejuizgamiento.

III. RESULTADOS

3.1. Descripción de los resultados

Tabla 8

Frecuencia juego libre en los sectores a qué juega

		Frecuencia	Porcentaje
	Motor	35	23,8%
	Social	47	32%
Válidos	Cognitivo	34	23,1%
	Simbólico	31	21,1%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

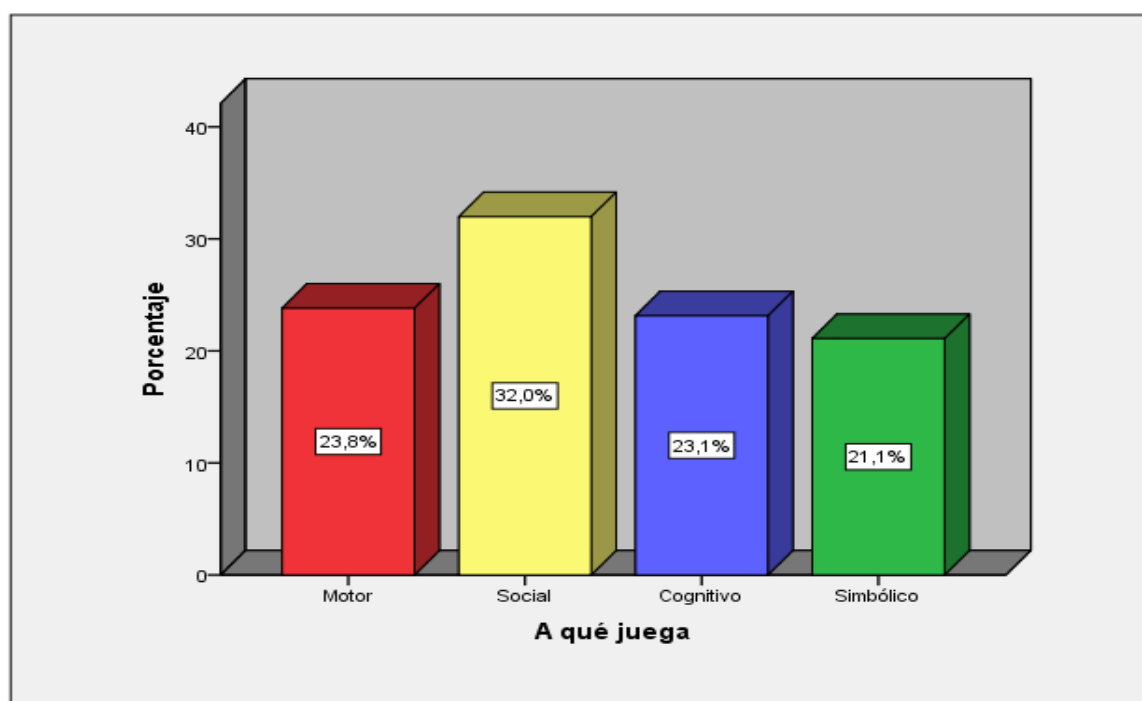


Figura 1. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores a qué juega

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 23,8% practican el juego motor, el 32% realizan el juego social, el 23,1% realizan el juego cognitivo y el 21,1% practican el juego simbólico.

Tabla 9
Frecuencia juego libre en los sectores con quien juega

	Frecuencia	Porcentaje	
Sólo	18	12,2%	
En pareja	46	31,3%	
Válidos	Grupo reducido	49	33,3%
	Con todos	34	23,1%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.



Figura 2. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores con quien juega

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 12,2% juegan sólo, el 31,3% juegan en pareja, el 33,3% con grupo reducido y el 23,1% juegan con todos.

Tabla 10
Frecuencia juego libre en los sectores la actitud del niño

		Frecuencia	Porcentaje
	Receloso	14	9,5%
	Agresivo	24	16,3%
Válidos	Amigable	69	46,9%
	Sociable	40	27,2%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

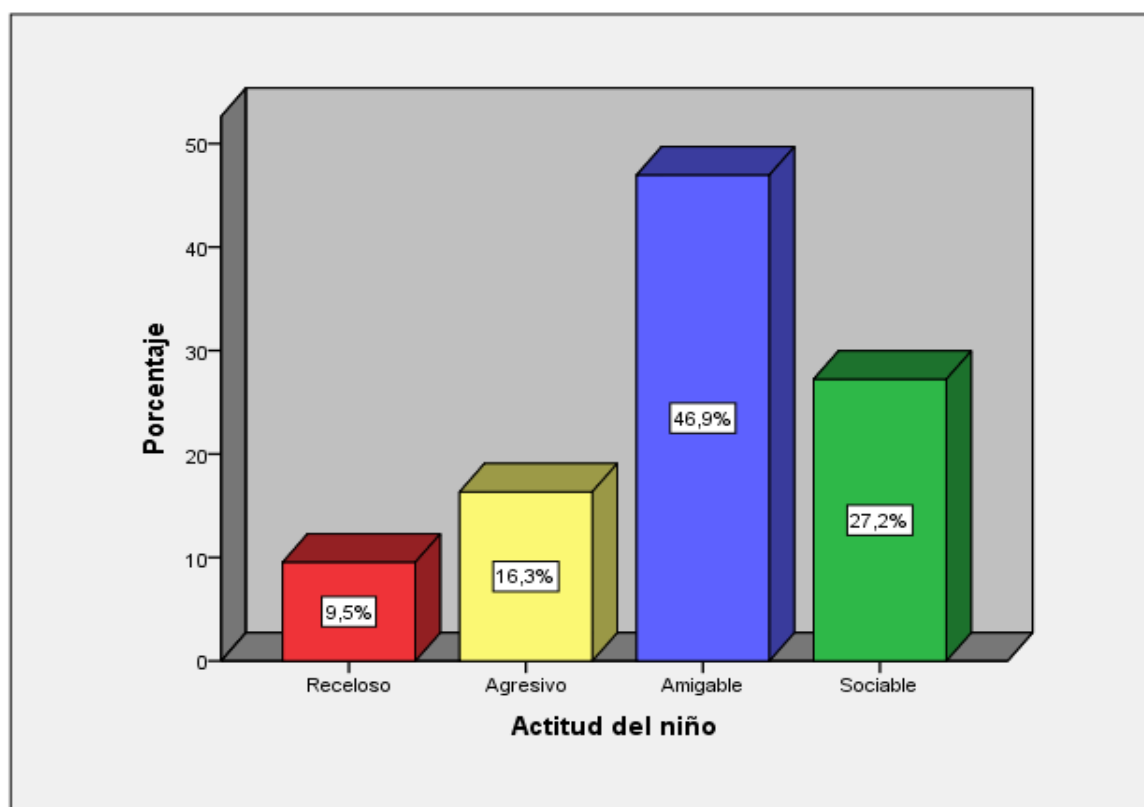


Figura 3. Diagrama de frecuencia de juego libre en los sectores actitud del niño

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 9,5% cuentan con una actitud recelosos, el 16,3% tienen una actitud agresiva, el 46,9% tienen una actitud de ser amigable, y el 27,2% muestran la actitud de ser sociable.

Tabla 11
Frecuencia de las habilidades sociales

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Bajo	14	9,5%
	Normal	82	55,8%
	Superior	51	34,7%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

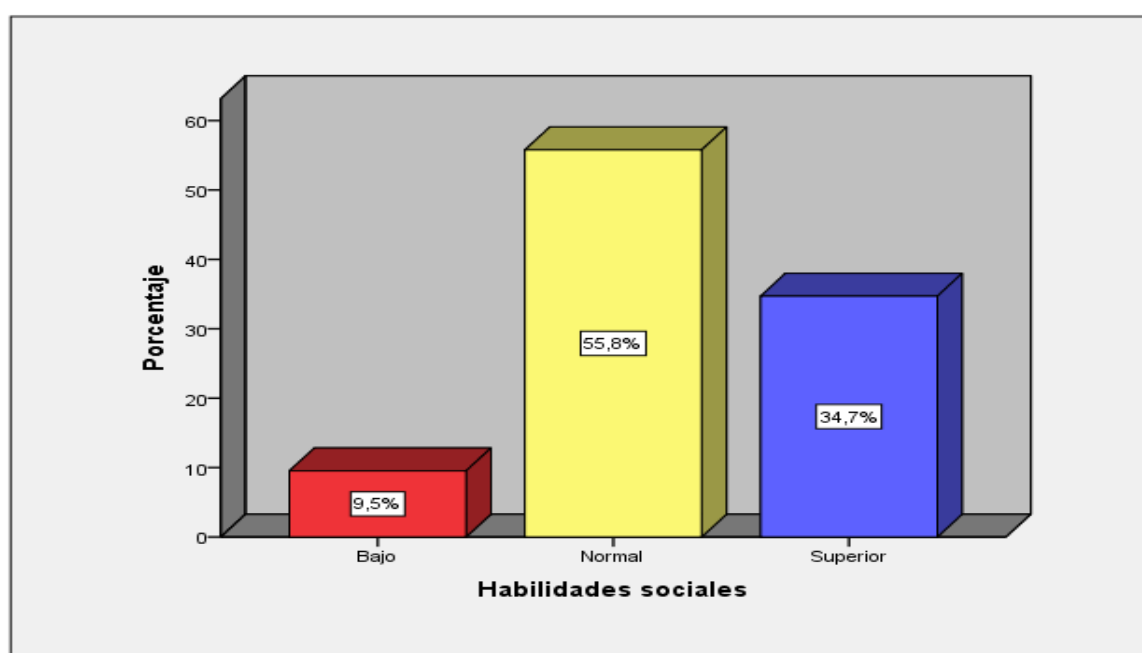


Figura 4. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales.

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 55,8% se encuentran en nivel normal, el 34,7% se ubican en el nivel superior y el 9,5% se encuentran en el nivel superior.

Tabla 12
Frecuencia de las habilidades sociales básica

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Bajo	4	2,7%
	Normal	48	32,7%
	Superior	95	64,6%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

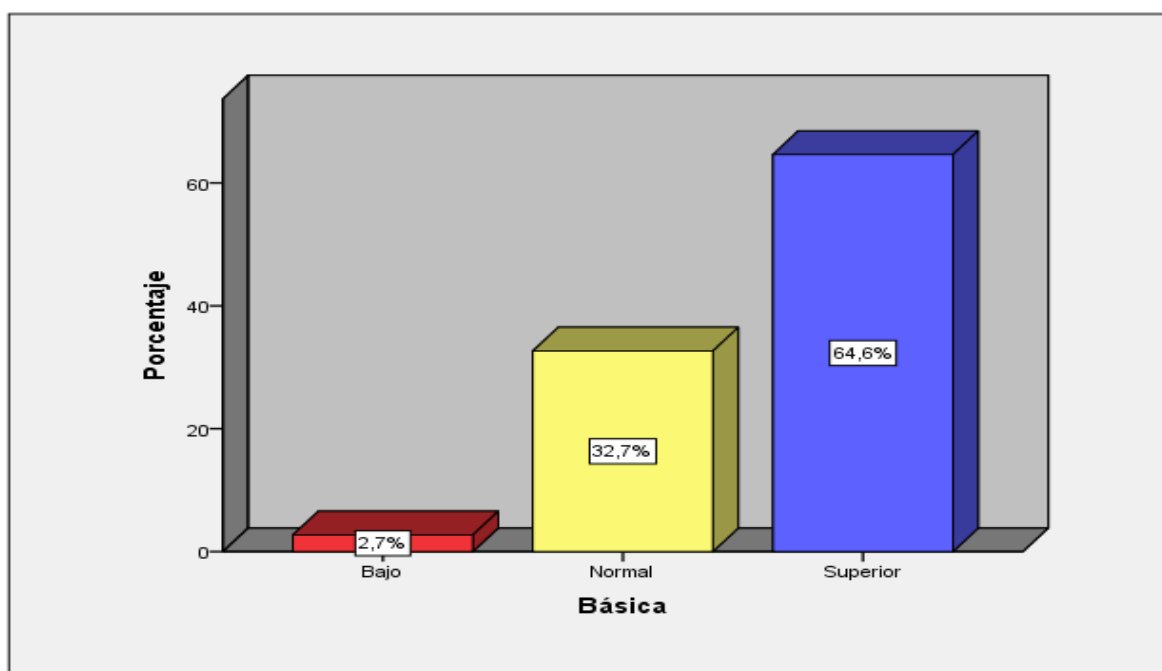


Figura 5. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales básica.

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 64,6% se encuentran en nivel superior, el 32,7% se ubican en el nivel normal y el 2,7% se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 13
Frecuencia de las habilidades sociales intermedia

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Bajo	5	3,4%
	Normal	61	41,5%
	Superior	81	55,1%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

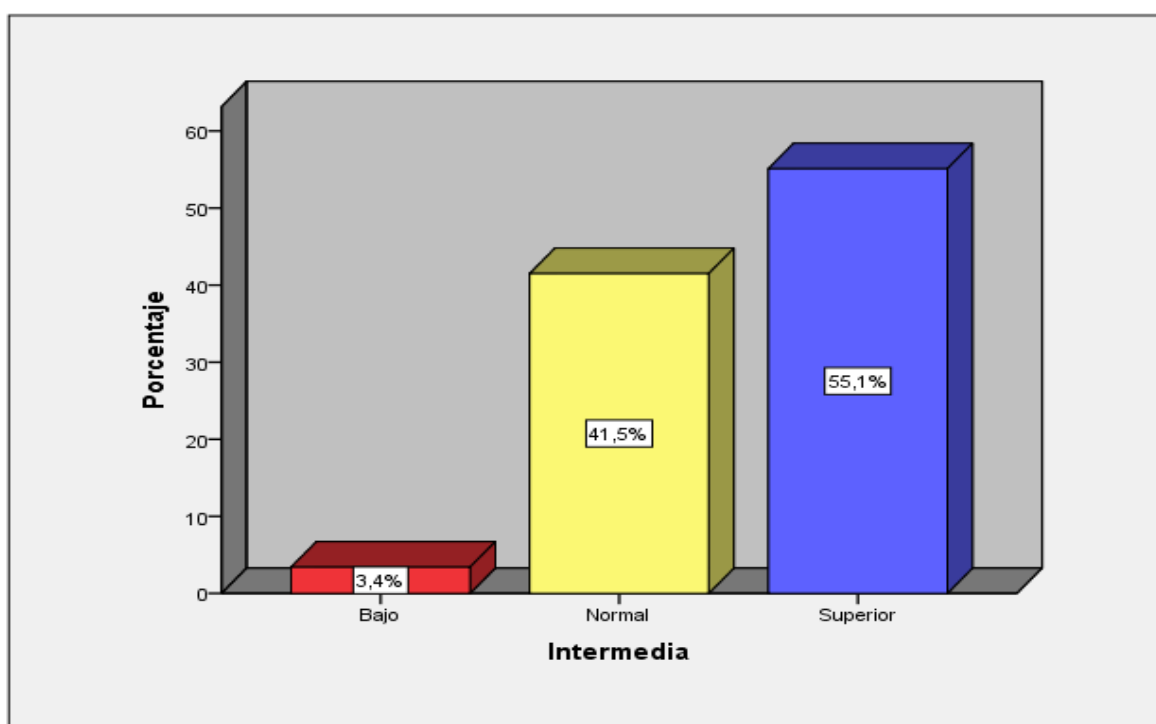


Figura 6. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales intermedia

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 55,1% se encuentran en nivel superior, el 41,5% se ubican en el nivel normal y el 3,4% se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 14
Frecuencia de las habilidades sociales avanzada

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Bajo	16	10,9%
	Normal	58	39,5%
	Superior	73	49,7%
	Total	147	100%

Nota: Observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

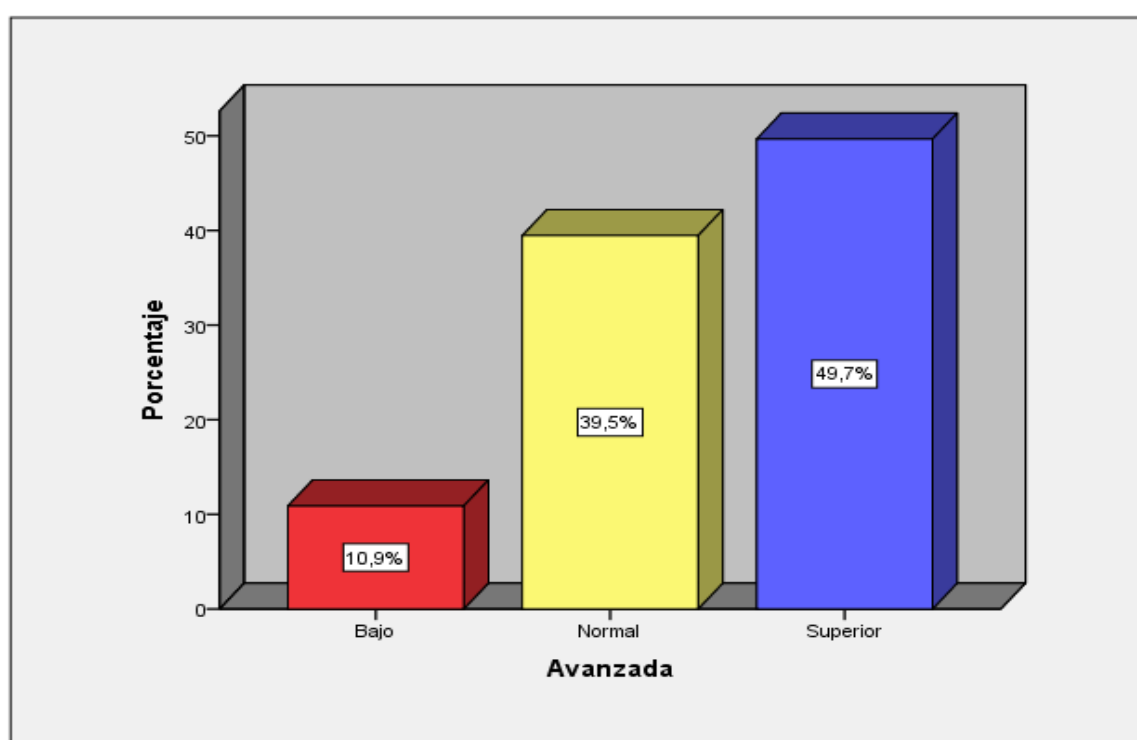


Figura 7. Diagrama de frecuencia de las habilidades sociales avanzada.

Como se observa los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016, el 49,7% se encuentran en nivel superior, el 39,5% se ubican en el nivel normal y el 10,9% se encuentran en el nivel bajo.

Prueba de hipótesis general de la investigación

H0: Su participación en el juego libre en los sectores no se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Ha: Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Tabla 15

Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	304,564 ^a	324	,774
Razón de verosimilitudes	223,663	324	1,000
Asociación lineal por lineal	,932	1	,334
N de casos válidos	147		

a. 6 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,01.

Sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales, hallándose el valor de significación de 0,774, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

Hipótesis 1:

Ho: Su participación en el juego libre en los sectores no se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Ha: Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Tabla 16

Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales básica

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	131,418 ^a	126	,353
Razón de verosimilitudes	136,480	126	,247
Asociación lineal por lineal	2,326	1	,127
N de casos válidos	147		

a. 6 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,01.

Sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales básica, hallándose el valor de significación de 0,353, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

Hipótesis 2:

H₀: Su participación en el juego libre en los sectores no se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

H_a: Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Tabla 17

Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales intermedia

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	176,468 ^a	180	,560
Razón de verosimilitudes	175,850	180	,573
Asociación lineal por lineal	,093	1	,761
N de casos válidos	147		

a. 6 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,01.

Sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales intermedia, hallándose el valor de significación de 0,560, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

Hipótesis 3:

H₀: Su participación en el juego libre en los sectores no se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

H_a: Su participación en el juego libre en los sectores se asocia positivamente con el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.

Tabla 18

Asociación de la muestra no paramétricas, según Chi - cuadrado entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzada

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	124,444 ^a	99	,043
Razón de verosimilitudes	113,985	99	,144
Asociación lineal por lineal	2,302	1	,129
N de casos válidos	147		

a. 6 casillas (98,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,01.

Sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que si existe asociación entre la participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas, hallándose el valor de significación de 0,043, siendo menor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

IV. DISCUSIÓN

En la investigación de Paredes y Pasquel (2011) concluyen que una gran cantidad de niños y niñas de las Escuelas “Juan Miguel Suárez” y “Medardo Proaño” carecen de rincones lúdicos en sus aulas que propicien su desarrollo integral, lo que empobrece su intelecto, autonomía y desenvolvimiento social. La suma de estos educadores observados en el grupo de niños y niñas evidencia claramente la carencia de habilidades y destrezas específicas, el resultado que arrojó no es similar con la presente investigación, ya que una vez sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales, hallándose el valor de significación de 0,774, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula. En este rubro no hay asociación porque el juego es libre no depende de la cantidad de niños para poder desarrollarse, ya que en muchas veces al desarrollarse el juego, puede intervenir solo un niño, por ejemplo en el armado de rompecabezas.

En la investigación de Salas (2012) concluyó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. En la presente investigación se arribó a que la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales básica, hallándose el valor de significación de 0,353, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula. De acuerdo el Ministerio de Educación (2009) definió que el juego en sectores es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. Es decir los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontaneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Continuando con la investigación realizada de Corbera y Mejía (2012) concluyó que los resultados coinciden con los de otros estudios y teorías que no existen diferencia en la percepción de la socialización y el estatus social de los niños y niñas. Es decir los niños no dependen de una situación económica para

poder desenvolverse, sólo depende de cómo se va formando en familia y escuela. En la presente investigación se arribó a que sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales intermedia, hallándose el valor de significación de 0,560, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula, se podría concluir en que un niño al jugar se desenvuelve libremente, sin importar la situación económica, pero si sobresalen los valores que se le va inculcando.

Asimismo se asemeja con la de Camacho (2012) quien en una de sus conclusiones es que los juegos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. En la presente indagación se concluyó que una vez sometido a la prueba estadística de Chi-cuadrado, se aprecia que si existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas, hallándose el valor de significación de 0,043, siendo menor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula. Es cuando el niño se desenvuelve ya se relaciona con los demás, a la vez interactúa con la sociedad, manteniendo una conversación amical.

V. CONCLUSIONES

- Primera: Con respecto la hipótesis general, se ha observado que no no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales, hallándose el valor de significación de 0,774, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.
- Segunda: Con respecto a la hipótesis 1, se ha observado que no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales básica, hallándose el valor de significación de 0,353, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.
- Tercera: Con respecto a la hipótesis 2, se ha observado que no existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales intermedia, hallándose el valor de significación de 0,560, siendo mayor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.
- Cuarta: Con respecto a la hipótesis 3, se ha observado que si existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas, hallándose el valor de significación de 0,043, siendo menor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis nula.

VI. RECOMENDACIONES

- Primera.** Se sugiere a las autoridades encargadas de la Red 19, realice capacitaciones acerca de la hora en los sectores de juego hacia los docentes del nivel inicial, para que este se pueda llevar a cabo como lo sugiere el Minedu.
- Segunda.** Se recomienda a las autoridades de las Instituciones educativas, implementen los sectores de juego en las aulas, con materiales de acuerdo a la edad del niño y con el material adecuado.
- Tercera.** Se recomienda a las docentes del nivel inicial respeten la hora de juego libre en los sectores, ya que este es un tiempo muy importante donde el niño desarrolla sus capacidades.
- Cuarta.** Se recomienda a los padres de familia, cooperen con el trabajo de las docentes, ya que los niños al jugar no solo se divierten, es un medio por el cual aprenden.

VII. REFERENCIAS

Academia Americana De Peditras (2015) Artículo: “*El Juego*”. Fuente *Healthy Children Magazine, Summer 2007*
<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/toddler/fitness/Paginas/Caution-Children-at-Play.aspx>

Altamar “*Teorías del juego*” Ediciones Altamar.

Recuperado: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

Arón, A. y Milicic (2010). *Vivir con otros: Programa de desarrollo de habilidades sociales*. (3. ° ed.). Santiago: Editorial Universitaria.

Blanco V (2012). *Teorías del juego estudiante*”. Universidad de Panamá Centro Regional Universitario de San Miguelito. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanca14/>.

Borzutzky (2011). *Desarrollo Neurológico (psicomotor) y psicológico del niño en las distintas edades*”.

Caballo, V. (2006). *Manual de evaluación y entrenamiento d las habilidades sociales*. Quinta Edición. Madrid: Editorial S.XXI.

Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.

Camacho L (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Recuperado Biblioteca UCV Los Olivos.

Céspedes A (2012). *Bases Neurobiologicas de la inteligencia social o interpersonal*. Recuperado en: <http://www.calpeyabyla.com/profiles/blogs/bases-neurobiologicas-de-la-inteligencia-social-o-interpersonal>.

Chipana M (2013). *Efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo*. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Corbera R y Mejía S (2012). *La intervención del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 y 4 años del I.E.I 516 Villa María del Triunfo*. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Delgado I (2011). *El juego infantil y su metodología* (1ª edición) Madrid. España.

Díaz T. y Núñez R. (2010). *Psicología Clínica: ¿Qué es? ¿Qué hace? ¿Cómo lo hace? ¿Para qué sirve?*

Fernández S (2007). *Habilidades sociales en el contexto educativo*- Chillán.

Recuperado

http://cybertesis.ubiobio.cl/tesis/2007/fernandez_m/doc/fernandez_m.pdf

Freud http://psicopsi.com/LA_TEORiA_DEFreud.asp.

García, A. Y LLull, J. (2009). *El juego y su metodología*

Gimeneo J y Perez I (1992) “Comprender y transformar la enseñanza”. Ediciones Morata 1ª edición.

Guerra M (2010). *El juego Simbólico*. Revista digital Eduinnova SE 76-17 -2010 .
Recuperado de : <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>.

Greshman, L. (1981). *Social Skills training whit Handicapped children*. Review of educational Research.

Gross, K (1899). *El juego del hombre*.

<file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>.

Groos k (1902) *Les Jeux de animaux*. Felix Alcan editorial Paris.

Hernández R, Fernández C y Baptista L (2003) Tesis de Investigación Mc Graw-Hill Interamericana. México, D.F tercera edición.

Hernández R (2010) *Metodología y diseños en la investigación científica*. .
México, D.F t. edición.

Juarez y Yfantes R (2013) “Clima social familiar y habilidades sociales en los estudiantes del quinto año de secundaria de la G.U.E José Granda del distrito de SMP” Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Lacunza, P. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*, Universidad Nacional de San Luis – Argentina. (Tesis de Maestría).

Limas R y Reyna Y (2014) “la aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación” Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Lopez A (2008) “Los efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio bibliométrico de 1997 a 2007”
http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/11068/1/tesis_lopez.pdf

Machuca O y Machuca R (2014) realizaron una investigación sobre “Clima social familiar y habilidades sociales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 3049 Imperio de Tahuantinsuyo, Independencia”. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Malajovich, A. (2008) *Recorridos didácticos en educación inicial*.

Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-juego-en-el-Nivel-Inicial.pdf>.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas*. Corporación Grafica Navarrete S.A.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Corporación Grafica Navarrete S.A.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *Dirección de educación Inicial, Módulos Autoinstructivos*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, RUTAS DEL APRENDIZAJE (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Área Curricular Comunicación.

Morales A y López C (2014). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de los programas no escolarizados, módulo 16- Los Olivos*. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

Paola, R. (2015). *La importancia de jugar*. Recuperado en: <http://mamikanguero.com/blog/esto-no-es-juego-la-importancia-de-jugar-con-nuestros-hijos/>

Palacios M (2009) *Habilidades sociales y hábitos de estudio en estudiantes de 5° año de secundaria de una institución educativa pública de Chosica – Lima*. Tesis para optar el Grado de Maestría en Psicología de la Universidad Peruana Unión.

- Paredes, G. (2012). *Rincones de Aprendizaje*. Recuperado de <http://xiiqiifaboogabii.blogspot.pe>
- Paredes, P, y Pasquel, D. (2011) tesis *la implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra durante el período 2010-2011*. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2017/1/05%20FECYT%201079.pdf>
- Pérez I (2000). *Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación*. Editorial Horsori I.C.E. Universitat Barcelona.
- Piaget J (1956) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E. Recuperado en: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WIHFLFPhDIU>
- Pugmire – Stoy (1996). *El juego espontaneo en la primera infancia*. Editorial Narcea. Recuperado en: <http://www.casadellibro.com/libro-el-juego-espontaneo-en-la-primera-infancia/9788427711495/513041>
- Rivera J (2013). *Desarrollo de las habilidades sociales y los logros de aprendizaje en los estudiantes de nivel Secundario de la I.E.P. Boston High School, Vitarte*. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.
- Salas A (2012). *Programa en los sectores, para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao*. Recuperado en <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1316>
- Sánchez G (2012). *Habilidades sociales en la vida*. Publicación en Nueva York.

Sánchez Carlessi, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica* (1a. ed.). Lima: Mantaro.

Sarlé, P. (2008) *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires. Argentina: noveduc.

Shuttleworth M (2008). *Diseño de investigación decriptiva*. Recuperado:
<https://explorable.com/es/disenio-de-investigacion-descriptiva>.

Skinner y Watson (1978) *Psicología Conductista*. Recuperado:
<http://kaoisaadrimich.blogspot.pe/p/teoria-conductista-watson-y-skinner.html>

Vera L (2008). *La investigación Cualitativa*. Universidad Interamericana.
Recuperado en: <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html>.

Vygotski (1924) *La conciencia como problema de la psicología del comportamiento* 2º Congreso Panruso de Psiconeurología en Leningrado.
Recuperado en:
<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

Vygotsky (1978), *Pensamiento y lenguaje*, Madrid: Paidós.

Zevallos J (2012). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la Red 13 de la Ugel N° 02, SMP*. Recuperado Biblioteca UCV – Los Olivos.

ANEXOS

ANEXO A:

MATRIZ DE CONSISTENCIA									
TÍTULO: Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02 - Los Olivos 2016.									
AUTOR: Mariadela Giselle Robles Huanhuayo.									
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES						
<p>¿Cuál es la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de la IE 2022 de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?</p> <p>¿Cuál es la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las</p>	<p>Su participación en el juego libre en los sectores se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Su participación en el juego libre en los sectores se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016</p> <p>Su participación en el juego libre en los sectores se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.</p>	<p>Determinar la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016</p> <p>Hipótesis específicos</p> <p>Determinar la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades básicas sociales en los niños y niñas de 5 años de la IE 2022 de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.</p> <p>Determinar la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales intermedias en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.</p>	<p>Variable 1: Juego Libre en los sectores</p> <p>Definición conceptual</p> <p>Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, al mismo tiempo, una necesidad de reducir tensiones para evitar el desagrado.</p>						
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>DIMENSIONES</th> <th>INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A que juega</td> <td>Juego motor Juego social Juego cognitivo Juego simbólico</td> </tr> <tr> <td>Con quien juega</td> <td>Solo En pareja En un grupo reducido Con todos</td> </tr> <tr> <td>Actitud del niño</td> <td>Receloso, temeroso Agresivo Amigable Sociable</td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	A que juega	Juego motor Juego social Juego cognitivo Juego simbólico	Con quien juega	Solo En pareja En un grupo reducido Con todos
DIMENSIONES	INDICADORES								
A que juega	Juego motor Juego social Juego cognitivo Juego simbólico								
Con quien juega	Solo En pareja En un grupo reducido Con todos								
Actitud del niño	Receloso, temeroso Agresivo Amigable Sociable								
			<p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Definición conceptual</p> <p>Las habilidades sociales como un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. La cultura y las variables sociodemográficas resultan ser imprescindibles para evaluar y entrenar las habilidades sociales, ya que dependiendo del lugar en el que nos encontremos, los hábitos y formas de comunicación cambian.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Habilidades</td> <td>Inicia una conversación</td> <td>1, 2</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Habilidades	Inicia una conversación	1, 2
Dimensiones	Indicadores	Ítems							
Habilidades	Inicia una conversación	1, 2							

<p>Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016? ¿Cuál es la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016?</p>	<p>Su participación en el juego libre en los sectores se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016.</p>	<p>Determinar la relación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016</p>	<p>básicas</p>	<p>Escucha Expresa afecto Formula preguntas</p>	<p>3, 4 5, 6, 7 8, 9</p>
			<p>Habilidades intermedias</p>	<p>Miedo Sentimiento de los demás Conversación grupal Disculpas Ayuda Sentimientos propios</p>	<p>10, 11 12, 13, 14 15, 16, 17, 18, 19 20 21, 22 23, 24, 25, 26, 27, 28</p>
			<p>Habilidades avanzadas</p>	<p>Toma de decisiones</p>	<p>29, 30, 31, 32, 33, 34</p>
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL	
<p>TIPO La investigación es sustantiva con un nivel descriptivo, estuvo orientada al conocimiento de la realidad tal y como se presenta en una situación espacio temporal dada (Sánchez y Reyes, 2006, p. 102).</p> <p>DISEÑO El diseño de la investigación es no experimental de corte transversal, ya que no se manipuló ni se someterá a prueba las variables de estudio. Es transversal por qué se mide las variables en un espacio y tiempo único. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.155).</p> <p>Dónde: M: Muestra de la población. 1: Observación de la variable: juego libre en los sectores 2: Observación de la variable: habilidades sociales qué relación existente entre ambas variables.</p>	<p>POBLACIÓN: La población está conformada por niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED 19 –Ugel 02 - Los Olivos 2016.</p> <p>MUESTRA: La muestra es una parte de la población a través de la cual se conoce las características de toda la población. En el presente proyecto la muestra está conformada por 147 niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED 19 –Ugel 02 - Los Olivos 2016.</p>	<p>TECNICA: Se utilizó la técnica de observación</p> <p>INSTRUMENTOS: El instrumento que se utilizó será la ficha de observación y la lista de cotejo, que servirán para contrastar las hipótesis planteadas.</p>		<p>DESCRIPTIVA: Los resultados obtenidos fueron analizados y procesados haciendo uso de las estadísticas descriptiva, para lo cual se utilizó tabla de contingencia y figuras estadísticas.</p> <p>INFERENCIAL: El método de análisis de los resultados para la contrastación de hipótesis utilizó prueba no paramétrica.</p>	

Leyenda

¿A QUÉ JUEGA?				¿CON QUIEN JUEGA?				¿ACTITUD EN EL JUEGO?			
Juego motor	Juego social	Juego cognitivo	Juego simbólico	Solo	En pareja	En un grupo reducido	Con todos	recelosa, temerosa	agresiva	amigable	sociable
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Baremos de la participación en el juego

Nivel	Límite inferior	Límite superior
Retraído	12	20
Pasivo	21	29
Activo	30	38
Destacado	39	48



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la participación en el juego

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: ¿A qué juega?							
1	Juego motor	✓		✓		✓		
2	Juego social	✓		✓		✓		
3	Juego cognitivo	✓		✓		✓		
4	Juego simbólico	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: ¿Con quién juegas?							
5	Solo	✓		✓		✓		
6	En pareja	✓		✓		✓		
7	En un grupo reducido	✓		✓		✓		
8	Con todos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: ¿Actitud en el juego?							
9	Recelosa, temerosa	✓		✓		✓		
10	Agresiva	✓		✓		✓		
11	Amigable	✓		✓		✓		
12	Sociable	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Sánchez Huapaya Gladys Elisa DNI: 10217462

Especialidad del validador: Docente de Metodología de lo UCV

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

.....de.....del 20.....


Firma del Experto Informante.

.....
Dr. Gladys E. Sánchez Huapaya
Docente de Postgrado
Universidad Cesar Vallejo



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la participación en el juego

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: ¿A qué juega?							
1	Juego motor	✓		✓		✓		
2	Juego social	✓		✓		✓		
3	Juego cognitivo	✓		✓		✓		
4	Juego simbólico	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: ¿Con quién juegas?							
5	Solo	✓		✓		✓		
6	En pareja	✓		✓		✓		
7	En un grupo reducido	✓		✓		✓		
8	Con todos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: ¿Actitud en el juego?							
9	Recelosa, temerosa	✓		✓		✓		
10	Agresiva	✓		✓		✓		
11	Amigable	✓		✓		✓		
12	Sociable	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador (Dr)/Mg: Talledo Reyes Rodolfo Fernando DNI: 10217463

Especialidad del validador: METABOLOLOGÍA Docente de Fisiología EPG-UCV

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dr. Rodolfo Talledo Reyes

Firma del Experto Informante.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la participación en el juego

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: ¿A qué juega?							
1	Juego motor	✓		✓		✓		
2	Juego social	✓		✓		✓		
3	Juego cognitivo	✓		✓		✓		
4	Juego simbólico	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: ¿Con quién juegas?	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Solo	✓		✓		✓		
6	En pareja	✓		✓		✓		
7	En un grupo reducido	✓		✓		✓		
8	Con todos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: ¿Actitud en el juego?	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Recelosa, temerosa	✓		✓		✓		
10	Agresiva	✓		✓		✓		
11	Amigable	✓		✓		✓		
12	Sociable	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

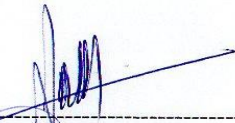
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dr. Esterfilia Alama Sono DNI: 06790732

Especialidad del validador: Docente universitario - Investigador

.....de.....del 20.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Firma del Experto Informante.
Esterfilia Alama S.
 Doctora en Educación
 Asesora en Investigación

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE el desarrollo de habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: habilidades básicas							
1	Presta atención cuando le hablan	✓		✓		✓		
2	Cuando inicia o participa de una conversación puede mantenerse saludablemente	✓		✓		✓		
3	Determina la información que necesita y solicita a la persona adecuada	✓		✓		✓		
4	Considera que puede contar con las demás personas cuando lo necesita	✓		✓		✓		
5	Realiza elogios a sus compañeros en el momento indicado	✓		✓		✓		
6	Da a conocer a los demás lo que piensa y siente.	✓		✓		✓		
7	Intenta o trata de comprender lo que sienten los demás.	✓		✓		✓		
8	Habla con otras personas sobre cosas que les interesa a ambos	✓		✓		✓		
9	Pregunta sobre el estado de salud de sus compañeros que están delicado.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: habilidades intermedias	Si	No	Si	No	Si	No	
10	En el momento indicado controla el miedo de manera reflexiva	✓		✓		✓		
11	Es consciente de las emociones que se experimenta según su situación	✓		✓		✓		
12	Intenta persuadir el enfado de otras personas	✓		✓		✓		
13	Permite que los demás sepan que se interesa y se preocupa por ellos	✓		✓		✓		
14	Es solidario, se defiende a un compañero cuando los demás lo tratan injustamente.	✓		✓		✓		
15	Asigna y sigue instrucciones para hacer una actividad de manera acertada	✓		✓		✓		
16	Decide participar libremente a un equipo de trabajo para determinar actividades	✓		✓		✓		
17	Intenta llegar a una situación justa ante la queja justificada de alguien	✓		✓		✓		
18	Expresa sus ideas con confianza y seguridad cuando se van a tomar acuerdos	✓		✓		✓		
19	Convence a los demás que sus ideas son mejores y de mayor utilidad	✓		✓		✓		
20	Pide disculpas a sus compañeros cuando comete una falta	✓		✓		✓		
21	En una situación de emergencia pide permiso a la docente	✓		✓		✓		
22	Pide ayuda cuando tiene una dificultad	✓		✓		✓		
23	Se expresa con entusiasmo en un evento deportivo	✓		✓		✓		
24	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás	✓		✓		✓		
25	Responde las bromas de sus compañeros sin perder el control	✓		✓		✓		
26	Cuando siente satisfacción de sus logros da un premio	✓		✓		✓		
27	Evita problemas con sus compañeros manteniéndose al margen.	✓		✓		✓		
28	En un dialogo identifica su estado de ánimo y lo manifiesta adecuadamente	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: habilidades avanzadas	Si	No	Si	No	Si	No	
29	Toma decisiones objetivas de lo que es capaz de realizar una tarea	✓		✓		✓		
30	Analiza el punto de vista de la otra persona, comparándola con la suya, antes de tomar una decisión	✓		✓		✓		
31	Anima a la participación y la cooperación de sus compañeros en una determinada tarea	✓		✓		✓		
32	Propicia el trabajo en equipo dentro del aula con sus compañeros, respetando las normas	✓		✓		✓		
33	Estimula las decisiones de grupo en una determinada tarea	✓		✓		✓		
34	Toma iniciativa al realizar proyectos en el aula	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: *Dr. Esterilia Alama Sono*

DNI: *06770732*

Especialidad del validador: *Docente universitario - Investigador*

.....de.....del 20.....

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.

Esterilia Alama S.
 Doctora en Educación
 Asesora en Investigación

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE el desarrollo de habilidades sociales

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: habilidades básicas							
1	Presta atención cuando le hablan	✓		✓		✓		
2	Cuando inicia o participa de una conversación puede mantenerse saludablemente	✓		✓		✓		
3	Determina la información que necesita y solicita a la persona adecuada	✓		✓		✓		
4	Considera que puede contar con las demás personas cuando lo necesita	✓		✓		✓		
5	Realiza elogios a sus compañeros en el momento indicado	✓		✓		✓		
6	Da a conocer a los demás lo que piensa y siente.	✓		✓		✓		
7	Intenta o trata de comprender lo que sienten los demás.	✓		✓		✓		
8	Habla con otras personas sobre cosas que les interesa a ambos	✓		✓		✓		
9	Pregunta sobre el estado de salud de sus compañeros que están delicado.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: habilidades intermedias	Si	No	Si	No	Si	No	
10	En el momento indicado controla el miedo de manera reflexiva	✓		✓		✓		
11	Es consciente de las emociones que se experimenta según su situación	✓		✓		✓		
12	Intenta persuadir el enfado de otras personas	✓		✓		✓		
13	Permite que los demás sepan que se interesa y se preocupa por ellos	✓		✓		✓		
14	Es solidario, se defiende a un compañero cuando los demás lo tratan injustamente.	✓		✓		✓		
15	Asigna y sigue instrucciones para hacer una actividad de manera acertada	✓		✓		✓		
16	Decide participar libremente a un equipo de trabajo para determinar actividades	✓		✓		✓		
17	Intenta llegar a una situación justa ante la queja justificada de alguien	✓		✓		✓		
18	Expresa sus ideas con confianza y seguridad cuando se van a tomar acuerdos	✓		✓		✓		
19	Convence a los demás que sus ideas son mejores y de mayor utilidad	✓		✓		✓		
20	Pide disculpas a sus compañeros cuando comete una falta	✓		✓		✓		
21	En una situación de emergencia pide permiso a la docente	✓		✓		✓		
22	Pide ayuda cuando tiene una dificultad	✓		✓		✓		
23	Se expresa con entusiasmo en un evento deportivo	✓		✓		✓		
24	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás	✓		✓		✓		
25	Responde las bromas de sus compañeros sin perder el control	✓		✓		✓		
26	Cuando siente satisfacción de sus logros da un premio	✓		✓		✓		
27	Evita problemas con sus compañeros manteniéndose al margen.	✓		✓		✓		
28	En un dialogo identifica su estado de ánimo y lo manifiesta adecuadamente	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: habilidades avanzadas	Si	No	Si	No	Si	No	
29	Toma decisiones objetivas de lo que es capaz de realizar una tarea	✓		✓		✓		
30	Analiza el punto de vista de la otra persona, comparándola con la suya, antes de tomar una decisión	✓		✓		✓		
31	Anima a la participación y la cooperación de sus compañeros en una determinada tarea	✓		✓		✓		
32	Propicia el trabajo en equipo dentro del aula con sus compañeros, respetando las normas	✓		✓		✓		
33	Estimula las decisiones de grupo en una determinada tarea	✓		✓		✓		
34	Toma iniciativa al realizar proyectos en el aula	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador/Dr Mg: Talledo Reyes Rodolfo Ferrnando DNI: 10 21 7463

Especialidad del validador: Metodología. Docente de Jurisprudencia EPG-UCV

.....de.....del 20.....

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
- Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dr. Rodolfo Talledo Reyes

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE el desarrollo de habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: habilidades básicas							
1	Presta atención cuando le hablan	✓		✓		✓		
2	Cuando inicia o participa de una conversación puede mantenerse saludablemente	✓		✓		✓		
3	Determina la información que necesita y solicita a la persona adecuada	✓		✓		✓		
4	Considera que puede contar con las demás personas cuando lo necesita	✓		✓		✓		
5	Realiza elogios a sus compañeros en el momento indicado	✓		✓		✓		
6	Da a conocer a los demás lo que piensa y siente.	✓		✓		✓		
7	Intenta o trata de comprender lo que sienten los demás.	✓		✓		✓		
8	Habla con otras personas sobre cosas que les interesa a ambos	✓		✓		✓		
9	Pregunta sobre el estado de salud de sus compañeros que están delicado.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: habilidades intermedias	Si	No	Si	No	Si	No	
10	En el momento indicado controla el miedo de manera reflexiva	✓		✓		✓		
11	Es consciente de las emociones que se experimenta según su situación	✓		✓		✓		
12	Intenta persuadir el enfado de otras personas	✓		✓		✓		
13	Permite que los demás sepan que se interesa y se preocupa por ellos	✓		✓		✓		
14	Es solidario, se defiende a un compañero cuando los demás lo tratan injustamente.	✓		✓		✓		
15	Asigna y sigue instrucciones para hacer una actividad de manera acertada	✓		✓		✓		
16	Decide participar libremente a un equipo de trabajo para determinar actividades	✓		✓		✓		
17	Intenta llegar a una situación justa ante la queja justificada de alguien	✓		✓		✓		
18	Expresa sus ideas con confianza y seguridad cuando se van a tomar acuerdos	✓		✓		✓		
19	Convence a los demás que sus ideas son mejores y de mayor utilidad	✓		✓		✓		
20	Pide disculpas a sus compañeros cuando comete una falta	✓		✓		✓		
21	En una situación de emergencia pide permiso a la docente	✓		✓		✓		
22	Pide ayuda cuando tiene una dificultad	✓		✓		✓		
23	Se expresa con entusiasmo en un evento deportivo	✓		✓		✓		
24	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás	✓		✓		✓		
25	Responde las bromas de sus compañeros sin perder el control	✓		✓		✓		
26	Cuando siente satisfacción de sus logros da un premio	✓		✓		✓		
27	Evita problemas con sus compañeros manteniéndose al margen.	✓		✓		✓		
28	En un dialogo identifica su estado de ánimo y lo manifiesta adecuadamente	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: habilidades avanzadas	Si	No	Si	No	Si	No	
29	Toma decisiones objetivas de lo que es capaz de realizar una tarea	✓		✓		✓		
30	Analiza el punto de vista de la otra persona, comparándola con la suya, antes de tomar una decisión	✓		✓		✓		
31	Anima a la participación y la cooperación de sus compañeros en una determinada tarea	✓		✓		✓		
32	Propicia el trabajo en equipo dentro del aula con sus compañeros, respetando las normas	✓		✓		✓		
33	Estimula las decisiones de grupo en una determinada tarea	✓		✓		✓		
34	Toma iniciativa al realizar proyectos en el aula	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Sanchez Huapaya Gladys Elisa DNI: 10217462

Especialidad del validador: Docente de Metodología de la UCV

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. de.....del 20.....

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


Firma del Experto Informante.

Gladys Elisa Sanchez Huapaya
Docente de Postgrado
Universidad César Vallejo

ANEXO D
BASE DE DATOS

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES					
	¿A qué juega?	¿Con quien juega?	Actitud del niño		
4	1	1	1	1	3
5	2	4	2	1	7
6	3	4	4	3	11
7	4	4	4	4	12
8	5	3	4	3	10
9	6	2	3	4	9
10	7	2	4	3	9
11	8	1	1	2	4
12	9	1	3	3	7
13	10	2	1	2	5
14	11	3	4	1	8
15	12	4	4	3	11
16	13	1	3	3	7
17	14	1	4	3	8
18	15	2	1	1	4
19	16	2	2	3	7
20	17	3	3	3	9
21	18	3	4	3	10
22	19	4	4	4	12
23	20	3	3	3	9
24	21	1	3	4	8
25	22	1	1	2	4
26	23	1	4	3	8

4	1	1	1	1	3		
5	2	4	2	1	7		
6	3	4	4	3	11		
7	4	4	4	4	12		
8	5	3	4	3	10		
9	6	2	3	4	9		
10	7	2	4	3	9		
11	8	1	1	2	4		
12	9	1	3	3	7		
13	10	2	1	2	5		
14	11	3	4	1	8		
15	12	4	4	3	11		
16	13	1	3	3	7		
17	14	1	4	3	8		
18	15	2	1	1	4		
19	16	2	2	3	7		
20	17	3	3	3	9		
21	18	3	4	3	10		
22	19	4	4	4	12		
23	20	3	3	3	9		
24	21	1	3	4	8		
25	22	1	1	2	4		
26	23	1	4	3	8		
27	24	2	3	4	9		
28	25	1	2	1	4		
29	26	1	1	2	4		
30	27	3	2	3	8		
31	28	3	2	4	9		
32	29	4	3	4	11		
33	30	2	4	3	9		
34	31	4	3	2	9		
35	32	3	4	3	10		
36	33	3	3	2	8		
37	34	4	4	3	11		

giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	colegio	Numérico	8	0		{1, 2022}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	edad	Numérico	8	0		{1, 5 años}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	a_que_juega	Numérico	8	0		{1, motor}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	con_quien_j...	Numérico	8	0		{1, solo}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	actitud_del_...	Numérico	8	0		{1, recelosa...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	item1	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	item2	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	item3	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	item4	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	item5	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	item6	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12	item7	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	item8	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	item9	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	item10	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16	item11	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
17	item12	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
18	item13	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
19	item14	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
20	item15	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
21	item16	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
22	item17	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
23	item18	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
24	item19	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
25	item20	Numérico	8	0		{1, nunca}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS St

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir Siguiente Anterior Una página Acercar Alejar Cerrar

giselle tesis.sav

	colegio	edad	a_que_jueg	con_quien_ega	actitud_del_no	item1
1	1	1	1	1	1	4
2	1	1	4	2	1	3
3	1	1	4	4	3	4
4	1	1	4	4	4	4
5	1	1	3	4	3	3
6	1	1	2	3	4	4
7	1	1	2	4	3	4
8	1	1	1	1	2	1
9	1	1	1	3	3	3
10	1	1	2	1	2	1
11	1	1	3	4	1	1
12	1	1	4	4	3	3
13	1	1	1	3	3	4
14	1	1	1	4	3	3
15	1	1	2	1	1	3
16	1	1	2	2	3	3
17	1	1	3	3	3	3
18	1	1	3	4	3	4
19	1	1	4	4	4	4
20	1	1	3	3	3	4
21	1	1	1	3	4	4
22	1	1	1	1	2	2
23	1	1	1	4	3	3
24	1	1	2	3	4	4
25	1	1	1	2	1	4
26	1	1	1	1	2	3
27	1	1	3	2	3	4
28	1	1	3	2	4	3
29	1	1	4	3	4	2
30	1	1	2	4	3	3
31	1	1	4	3	2	4
32	1	1	3	4	3	4
33	1	1	3	3	2	3
34	1	1	4	4	3	4

giselle tesis.sav

	item2	item3	item4	item5	item6	item7
1	3	4	4	2	3	3
2	2	2	3	2	2	3
3	3	4	4	4	4	4
4	2	4	3	4	4	3
5	4	3	4	4	3	3
6	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	3	4	4
8	4	2	2	2	1	1
9	3	2	3	3	2	2
10	2	1	1	2	2	1
11	2	1	2	2	2	1
12	2	3	3	4	4	4
13	1	3	3	4	4	3
14	4	2	2	4	4	3
15	4	3	3	2	4	3
16	4	4	3	4	2	4
17	2	4	3	4	4	3
18	4	3	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	3	4	3
22	3	2	2	3	4	3
23	3	4	3	3	3	3
24	4	4	4	3	4	4
25	3	4	4	3	4	3
26	4	3	4	4	3	4
27	3	3	2	3	4	3
28	2	4	4	2	3	3
29	3	4	3	2	4	3
30	2	3	4	4	4	2
31	3	2	4	3	4	3
32	4	2	4	3	4	4
33	3	3	4	4	4	4
34	2	4	3	4	3	4

El procesador de SPSS Statistics está listo

Página 1 - 2

01:49 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir | **Siguiente** | Anterior | Una página | Acercar | Alejar | Cerrar

	item2	item3	item4	item5	item6	item7
1	3	4	4	2	3	3
2	2	2	3	2	2	3
3	3	4	4	4	4	4
4	2	4	3	4	4	3
5	4	3	4	4	3	3
6	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	3	4	4
8	4	2	2	2	1	1
9	3	2	3	3	2	2
10	2	1	1	2	2	1
11	2	1	2	2	2	1
12	2	3	3	4	4	4
13	1	3	3	4	4	3
14	4	2	2	4	4	3
15	4	3	3	2	4	3
16	4	4	3	4	2	4
17	2	4	3	4	4	3
18	4	3	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	3	4	3
22	3	2	2	3	4	3
23	3	4	3	3	3	3
24	4	4	4	3	4	4
25	3	4	4	3	4	3
26	4	3	4	4	3	4
27	3	3	2	3	4	3
28	2	4	4	2	3	3
29	3	4	3	2	4	3
30	2	3	4	4	4	2
31	3	2	4	3	4	3
32	4	2	4	3	4	4
33	3	3	4	4	4	4
34	2	4	3	4	3	4

	item8	item9	item10	item11	item12	item13
1	4	3	4	3	3	3
2	3	2	2	3	2	2
3	3	3	4	4	4	3
4	4	4	4	3	3	4
5	4	4	3	4	3	3
6	3	4	4	3	4	4
7	4	4	3	4	2	3
8	2	2	3	2	3	2
9	3	2	3	3	3	3
10	2	3	3	2	3	4
11	2	2	3	4	3	4
12	3	3	4	4	4	4
13	3	4	4	3	3	4
14	4	4	4	4	3	4
15	4	2	4	3	4	3
16	4	4	4	4	4	4
17	4	3	4	4	4	4
18	3	4	4	3	4	3
19	3	3	3	4	3	3
20	3	3	3	4	3	4
21	3	4	4	3	4	4
22	2	2	3	4	2	4
23	2	4	4	3	3	4
24	4	3	4	3	4	4
25	4	3	3	4	4	4
26	3	4	4	3	3	4
27	3	4	4	3	3	4
28	3	4	2	3	4	3
29	4	3	3	4	3	4
30	3	4	3	4	3	4
31	4	3	3	3	3	4
32	3	4	4	3	4	4
33	3	4	4	3	3	4
34	3	4	4	4	3	4

Página 2 - 3

El procesador de SPSS Statistics está listo

01:49 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir | **Siguiente** | Anterior | Una página | Acercar | Alejar | Cerrar

	item8	item9	item10	item11	item12	item13
1	4	3	4	3	3	3
2	3	2	2	3	2	2
3	3	3	4	4	4	3
4	4	4	4	3	3	4
5	4	4	3	4	3	3
6	3	4	4	3	4	4
7	4	4	3	4	2	3
8	2	2	3	2	3	2
9	3	2	3	3	3	3
10	2	3	3	2	3	4
11	2	2	3	4	3	4
12	3	3	4	4	4	4
13	3	4	4	3	3	4
14	4	4	4	4	3	4
15	4	2	4	3	4	3
16	4	4	4	4	4	4
17	4	3	4	4	4	4
18	3	4	4	3	4	3
19	3	3	3	4	3	3
20	3	3	3	4	3	4
21	3	4	4	3	4	4
22	2	2	3	4	2	4
23	2	4	4	3	3	4
24	4	3	4	3	4	4
25	4	3	3	4	4	4
26	3	4	4	3	3	4
27	3	4	4	3	3	4
28	3	4	2	3	4	3
29	4	3	3	4	3	4
30	3	4	3	4	3	4
31	4	3	3	3	3	4
32	3	4	4	3	4	4
33	3	4	4	3	3	4
34	3	4	4	4	3	4

	item14	item15	item16	item17	item18	item19
1	4	3	?	?	?	?
2	3	3	?	?	?	?
3	4	3	?	?	?	?
4	4	4	?	?	?	?
5	4	3	?	?	?	?
6	3	3	?	?	?	?
7	3	4	?	?	?	?
8	2	2	?	?	?	?
9	3	3	?	?	?	?
10	3	2	?	?	?	?
11	4	4	?	?	?	?
12	4	4	?	?	?	?
13	4	3	?	?	?	?
14	4	3	?	?	?	?
15	4	3	?	?	?	?
16	4	4	?	?	?	?
17	4	3	?	?	?	?
18	4	4	?	?	?	?
19	4	4	?	?	?	?
20	3	4	?	?	?	?
21	3	4	?	?	?	?
22	3	4	?	?	?	?
23	3	4	?	?	?	?
24	3	4	?	?	?	?
25	4	4	?	?	?	?
26	4	4	?	?	?	?
27	3	3	?	?	?	?
28	4	4	?	?	?	?
29	3	4	?	?	?	?
30	4	3	?	?	?	?
31	3	4	?	?	?	?
32	4	3	?	?	?	?
33	4	3	?	?	?	?
34	4	4	?	?	?	?

Página 3 - 4

El procesador de SPSS Statistics está listo

01:50 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir | Siguiente | Anterior | Una página | Acercar | Alejar | Cerrar

	item14	item15	item16	item17	item18	item19
1	4	3	4	3	4	3
2	3	3	2	2	3	2
3	4	3	4	4	2	2
4	4	4	4	4	3	3
5	4	3	3	3	4	4
6	3	3	4	3	2	2
7	3	4	4	2	2	3
8	2	2	3	2	1	1
9	3	3	3	3	3	3
10	3	2	4	3	4	3
11	4	4	3	2	2	1
12	4	4	4	3	3	4
13	4	3	4	3	4	3
14	4	3	3	3	4	4
15	4	3	4	3	4	3
16	4	4	3	3	4	4
17	4	3	4	4	3	4
18	4	4	4	3	3	4
19	4	4	3	3	4	3
20	3	4	3	4	3	4
21	3	4	4	4	4	3
22	3	4	4	3	4	4
23	3	4	3	3	4	4
24	3	4	4	4	3	4
25	4	4	3	3	4	3
26	4	4	4	3	4	4
27	3	3	4	4	2	2
28	4	4	2	3	4	3
29	3	4	3	4	3	4
30	4	3	3	3	2	3
31	3	4	3	4	3	3
32	4	3	3	3	4	2
33	4	3	4	3	4	2
34	4	4	3	3	3	4

	item20	item21	item22	item23	item24	item25
1	3	4	3	4	3	3
2	2	3	2	2	2	2
3	4	4	3	3	4	4
4	3	3	4	4	4	4
5	4	2	3	3	4	3
6	4	3	4	4	4	3
7	2	4	3	3	2	4
8	3	2	1	3	3	2
9	3	3	3	3	3	3
10	4	2	3	2	4	3
11	1	1	3	3	4	4
12	4	3	4	4	4	3
13	4	3	4	4	3	4
14	4	4	4	4	4	4
15	2	4	4	4	4	3
16	3	3	4	4	4	3
17	4	3	4	4	3	4
18	4	4	4	4	3	4
19	3	4	3	4	4	4
20	3	4	3	3	4	4
21	4	3	3	3	4	4
22	2	4	4	4	3	3
23	3	4	4	4	2	3
24	4	4	4	4	3	3
25	3	4	3	2	3	3
26	4	3	2	2	4	3
27	2	4	3	4	3	2
28	4	3	3	4	3	4
29	4	3	3	3	4	3
30	3	3	4	1	3	3
31	4	4	3	3	4	3
32	3	3	4	4	3	2
33	3	3	3	3	4	1
34	2	3	3	4	4	3

Página 4 - 5

El procesador de SPSS Statistics está listo

01:50 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir | **Siguiente** | Anterior | Una página | Acercar | Alejar | Cerrar

giselle tesis.sav

	item20	item21	item22	item23	item24	item25
1	3	4	3	4	3	3
2	2	3	2	2	2	2
3	4	4	3	3	4	4
4	3	3	4	4	4	4
5	4	2	3	3	4	3
6	4	3	4	4	4	3
7	2	4	3	3	2	4
8	3	2	1	3	3	2
9	3	3	3	3	3	3
10	4	2	3	2	4	3
11	1	1	3	3	4	4
12	4	3	4	4	4	3
13	4	3	4	4	3	4
14	4	4	4	4	4	4
15	2	4	4	4	4	3
16	3	3	4	4	4	3
17	4	3	4	4	3	4
18	4	4	4	4	3	4
19	3	4	3	4	4	4
20	3	4	3	3	4	4
21	4	3	3	3	4	4
22	2	4	4	4	3	3
23	3	4	4	4	2	3
24	4	4	4	4	3	3
25	3	4	3	2	3	3
26	4	3	2	2	4	3
27	2	4	3	4	3	2
28	4	3	3	4	3	4
29	4	3	3	3	4	3
30	3	3	4	1	3	3
31	4	4	3	3	4	3
32	3	3	4	4	3	2
33	3	3	3	3	4	1
34	2	3	3	4	4	3

giselle tesis.sav

	item26	item27	item28	item29	item30	item31
1	?	?	?	?	?	?
2	?	?	?	?	?	?
3	?	?	?	?	?	?
4	?	?	?	?	?	?
5	?	?	?	?	?	?
6	?	?	?	?	?	?
7	?	?	?	?	?	?
8	?	?	?	?	?	?
9	?	?	?	?	?	?
10	?	?	?	?	?	?
11	?	?	?	?	?	?
12	?	?	?	?	?	?
13	?	?	?	?	?	?
14	?	?	?	?	?	?
15	?	?	?	?	?	?
16	?	?	?	?	?	?
17	?	?	?	?	?	?
18	?	?	?	?	?	?
19	?	?	?	?	?	?
20	?	?	?	?	?	?
21	?	?	?	?	?	?
22	?	?	?	?	?	?
23	?	?	?	?	?	?
24	?	?	?	?	?	?
25	?	?	?	?	?	?
26	?	?	?	?	?	?
27	?	?	?	?	?	?
28	?	?	?	?	?	?
29	?	?	?	?	?	?
30	?	?	?	?	?	?
31	?	?	?	?	?	?
32	?	?	?	?	?	?
33	?	?	?	?	?	?
34	?	?	?	?	?	?

Página 5 - 6 El procesador de SPSS Statistics está listo

01:51 a.m.
14/01/2017

Imprimir **Siguiente** Anterior Una página Acercar Alejar Cerrar

giselle tesis.sav

	item26	item27	item28	item29	item30	item31
1	.	4	4	4	4	3
2	2	2	2	2	3	4
3	4	3	4	3	4	4
4	4	4	2	3	4	4
5	3	4	4	4	4	4
6	4	2	2	4	3	4
7	4	3	2	3	4	4
8	3	2	2	2	3	2
9	3	3	3	3	3	3
10	4	2	3	4	2	3
11	4	3	3	3	4	4
12	4	2	4	3	4	3
13	4	3	4	3	4	4
14	4	4	2	4	4	4
15	4	3	4	3	3	4
16	3	4	4	3	4	3
17	4	2	3	4	4	3
18	4	2	4	3	3	4
19	3	3	3	4	4	4
20	3	4	3	3	4	4
21	4	4	4	3	3	4
22	2	4	3	4	3	4
23	3	3	2	3	3	2
24	4	4	4	4	4	3
25	4	4	2	4	3	4
26	2	2	3	2	4	3
27	3	2	3	2	3	2
28	4	4	3	3	4	3
29	1	4	3	2	4	2
30	2	2	2	3	1	3
31	4	4	1	3	4	4
32	3	4	3	2	3	3
33	4	3	3	2	3	4
34	4	2	3	2	3	2

giselle tesis.sav

	item32	item33	item34	propedio1	propedio2
1	3	4	3	3	?
2	3	4	3	7	?
3	4	3	4	11	?
4	3	4	4	12	?
5	4	4	4	10	?
6	4	4	4	8	?
7	3	3	4	8	?
8	1	3	2	4	?
9	3	3	3	7	?
10	2	3	4	5	?
11	3	3	4	8	?
12	4	4	4	11	?
13	3	4	4	7	?
14	3	4	3	8	?
15	4	4	3	4	?
16	4	4	3	7	?
17	4	4	4	8	?
18	4	4	4	10	?
19	4	4	3	12	?
20	3	4	4	8	?
21	4	4	4	8	?
22	4	4	3	4	?
23	3	3	4	8	?
24	4	3	4	8	?
25	3	2	2	4	?
26	2	2	2	4	?
27	2	2	3	8	?
28	3	3	4	8	?
29	3	2	1	11	?
30	4	4	4	8	?
31	4	3	3	8	?
32	4	4	3	10	?
33	4	4	4	8	?
34	3	4	4	11	?



*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Imprimir | **Siguiente** | Anterior | Dos páginas | Acercar | Alejar | Cerrar

	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
1	31	65	21
2	22	43	19
3	37	75	24
4	37	74	24
5	33	64	26
6	38	77	24
7	38	57	21
8	17	42	13
9	23	57	18
10	15	58	18
11	15	56	21
12	25	76	23
13	25	68	22
14	30	81	23
15	28	73	23
16	32	77	22
17	32	74	24
18	35	72	23
19	35	66	23
20	34	66	23
21	35	71	23
22	23	64	22
23	31	68	18
24	37	72	22
25	34	71	18
26	33	64	18
27	25	61	14
28	28	65	20
29	25	63	14
30	30	55	19
31	30	63	23
32	32	67	22
33	34	64	22
34	31	67	18
35	25	66	21

Página 8

El procesador de SPSS Statistics está listo

01:53 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

4 : colegio 1 Visible: 44 de 44 variables

	colegio	edad	a_que_juega	con_quien_juega	actitud_del niño	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	ite
1	1	1	1	1	1	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4
2	1	1	4	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2
3	1	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4
4	1	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
5	1	1	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3
6	1	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
7	1	1	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
8	1	1	1	1	2	1	4	2	2	2	1	1	2	2	3	3
9	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
10	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3
11	1	1	3	4	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3
12	1	1	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4
13	1	1	1	3	3	4	1	3	3	4	4	3	3	4	4	4
14	1	1	1	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4
15	1	1	2	1	1	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4
16	1	1	2	2	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4
17	1	1	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4
18	1	1	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
19	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
20	1	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
21	1	1	1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
22	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

01:54 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

4 : colegio 1 Visible: 44 de 44 variables

	colegio	edad	a_que_juega	con_quien_juega	actitud_del_niño	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	ite
27	1	1	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4
28	1	1	3	2	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	2	
29	1	1	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	
30	1	1	2	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	4	3	
31	1	1	4	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	
32	1	1	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	
33	1	1	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	
34	1	1	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	
35	1	1	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	2	3	3	
36	1	1	2	4	2	4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	
37	1	1	2	2	1	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	
38	1	1	2	2	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	
39	1	1	3	1	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
40	1	1	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	
41	1	1	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	
42	1	1	1	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	
43	1	1	1	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	
44	1	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	
45	1	1	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	
46	1	1	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	
47	1	1	3	3	1	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	
48	1	1	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

01:55 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

70 : item11 4 Visible: 44 de 44 variables

	d	a_que_juega	con_quien_juega	actitud_del_niño	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12
80	1	4	2	3	3	3	4	3	1	2	3	4	2	3	3	3
81	1	4	3	4	4	4	2	4	1	3	3	2	3	3	4	2
82	1	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4
83	1	4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	1	3	4	3	4
84	1	2	1	3	4	4	4	3	4	4	2	1	4	4	4	4
85	1	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3
86	1	1	3	2	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4
87	1	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3
88	1	4	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3
89	1	2	2	2	1	3	2	4	4	4	4	3	1	4	4	4
90	1	1	1	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	2
91	1	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	4	1	3
92	1	3	1	3	3	3	2	3	3	4	2	4	4	4	1	4
93	1	2	2	3	3	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3
94	1	3	3	3	2	4	1	3	4	3	4	3	3	4	2	3
95	1	3	2	2	4	4	1	4	4	4	4	3	1	4	4	4
96	1	2	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	2
97	1	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	3	2	4	1	3
98	1	1	4	3	4	4	4	3	1	4	2	4	4	4	1	4
99	1	4	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3
100	1	4	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
101	1	4	2	1	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:07 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

70 : item11 4 Visible: 44 de 44 variables

	d	a_que_juega	con_quien_juega	actitud_del_niño	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12
99	1	4	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3
100	1	4	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
101	1	4	2	1	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3
102	1	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
103	1	3	2	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4
104	1	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2
105	1	1	1	3	2	3	3	3	4	2	1	4	3	4	3	4
106	1	4	2	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2
107	1	3	1	4	4	1	4	3	3	3	2	3	1	3	4	3
108	1	2	2	5	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4
109	1	1	1	3	3	2	4	1	3	3	3	4	2	3	3	4
110	1	1	2	5	4	4	4	1	4	2	4	2	4	4	4	4
111	1	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	3	3
112	1	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	2
113	1	4	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	1	4	4
114	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
115	1	3	2	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	3	2	1
116	1	1	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1
117	1	4	2	4	4	4	3	3	2	2	1	3	3	3	4	2
118	1	2	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	2	4	2	4
119	1	1	4	3	4	1	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2
120	1	4	3	3	4	1	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:07 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

76 : ítem12 3 Visible: 44 de 44 variables

	d	a_que_juega	con_quien_juega	actitud_del_número	ítem1	ítem2	ítem3	ítem4	ítem5	ítem6	ítem7	ítem8	ítem9	ítem10	ítem11	ítem12
126	1	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4
127	1	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4
128	1	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
129	1	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
130	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
131	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
132	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
133	1	2	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	1	4	4	4
134	1	3	2	2	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	2
135	1	4	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	4	1	3
136	1	4	3	4	4	4	4	3	1	4	2	4	4	4	1	4
137	1	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3
138	1	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
139	1	2	1	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3
140	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
141	1	1	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4
142	1	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2
143	1	4	3	1	2	3	3	3	4	2	1	4	3	4	3	4
144	1	2	2	2	3	3	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2
145	2	1	2	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3
146	2	1	2	3	3	4	4	1	4	2	4	4	3	1	4	4
147	2	1	3	2	2	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:08 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

76 : ítem12 3 Visible: 44 de 44 variables

	ítem15	ítem16	ítem17	ítem18	ítem19	ítem20	ítem21	ítem22	ítem23	ítem24	ítem25	ítem26	ítem27	ítem28	ítem29	ítem30
1	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3
4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3
5	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4
6	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4	3	4	2	2	4	4
7	4	4	2	2	3	2	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3
8	2	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	4	2	3	4	4
11	4	3	2	2	1	1	1	3	3	4	4	4	3	3	3	3
12	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3
13	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
14	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
15	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3
16	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3
17	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4
18	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3
19	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4
20	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
21	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3
22	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:09 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

76 : item12 3 Visible: 44 de 44 variables

	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	item27	item28	item29	ite
22	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	3	4	
23	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3	
24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
25	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	2	4	
26	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	3	2	2	3	2	
27	3	4	4	2	2	2	4	3	4	3	2	3	2	3	2	
28	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	
29	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	1	4	3	2	
30	3	3	3	2	3	3	3	4	1	3	3	2	2	2	3	
31	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	1	3	
32	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	
33	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	1	4	3	3	2	
34	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	2	
35	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	
36	4	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	4	2	3	4	
37	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	
38	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	
39	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	3	2	
40	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	2	4	3	2	3	
41	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	1	2	
42	3	2	2	3	3	2	4	4	4	2	4	2	3	1	3	
43	4	2	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	4	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:09 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	ite
58	4	3	4	1	2	4	2	2	3	3	3	1	3	2	3	
59	3	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	2	4	3	
60	2	2	1	3	3	2	3	4	3	4	4	4	1	3	4	
61	1	1	2	4	4	4	2	4	1	4	3	4	1	2	4	
62	1	2	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	2	4	3	
63	2	1	3	3	4	2	4	3	4	2	2	1	3	3	2	
64	2	3	4	3	3	3	3	4	3	1	1	2	4	4	4	
65	3	4	3	3	3	4	4	4	4	1	2	4	4	3	1	
66	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	1	3	3	4	2	
67	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	
68	4	4	4	4	2	2	4	2	1	3	4	3	4	3	4	
69	3	3	4	3	1	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	
70	4	4	2	4	1	2	2	1	3	4	3	4	3	4	3	
71	4	3	3	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	2	2	
72	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	1	
73	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	1	
74	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	
75	3	4	2	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	
76	3	3	3	3	3	1	4	2	1	4	4	4	4	3	4	
77	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	
78	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	
79	4	3	4	3	1	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:10 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	ite
81	2	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	2	2	
82	4	3	4	3	3	2	2	1	3	4	3	4	4	3	1	
83	4	4	4	3	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	1	
84	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	
85	3	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	
86	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	
87	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	
88	3	3	2	4	4	4	4	2	1	4	4	4	2	4	2	
89	4	3	4	3	1	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	
90	2	3	2	4	1	2	2	1	3	4	3	4	4	3	3	
91	3	4	3	3	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	4	
92	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	
93	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	
94	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	
95	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	
96	2	3	2	3	3	1	4	2	1	4	4	4	4	4	3	
97	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	
98	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	
99	3	3	4	3	1	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	
100	4	4	4	4	1	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	
101	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	
102	3	3	3	3	4	2	2	1	3	4	3	4	3	4	3	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:10 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	ite
102	3	3	3	3	4	2	2	1	3	4	3	4	3	4	3	
103	4	2	3	3	2	4	2	1	4	4	4	4	4	3	2	
104	2	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	
105	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	
106	2	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	
107	3	1	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	
108	4	2	3	3	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	
109	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	
110	4	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	
111	3	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	
112	2	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	
113	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	
114	4	2	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	
115	1	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	
116	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	
117	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	
118	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	2	
119	2	3	3	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	
120	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	3	4	3	4	4	
121	3	4	3	2	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	4	
122	3	4	4	4	3	2	2	1	1	1	3	3	4	4	4	
123	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:10 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	ite
126	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	
127	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	
128	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	
129	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	
130	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	
131	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	
132	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	
133	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	
134	2	3	2	3	3	1	4	2	1	4	4	4	4	4	3	
135	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	
136	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	
137	3	3	4	3	1	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	
138	4	4	4	4	1	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	
139	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	
140	3	3	3	3	4	2	2	1	3	4	3	4	3	4	3	
141	4	2	3	3	2	4	2	1	4	4	4	4	4	3	2	
142	2	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	
143	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	
144	2	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	
145	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	
146	4	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	4	
147	4	2	3	2	3	3	1	4	2	1	4	4	4	4	4	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:11 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item27	item28	item29	item30	item31	item32	item33	item34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
1	4	4	4	4	3	3	4	3	3	117	31	65	21
2	2	2	2	3	4	3	4	3	7	84	22	43	19
3	3	4	3	4	4	4	3	4	11	136	37	75	24
4	4	2	3	4	4	3	4	4	12	135	37	74	24
5	4	4	4	4	4	4	4	4	10	123	33	64	26
6	2	2	4	3	4	4	4	4	9	140	39	77	24
7	3	2	3	4	4	3	3	4	9	113	35	57	21
8	2	2	2	3	2	1	3	2	4	72	17	42	13
9	3	3	3	3	3	3	3	3	7	98	23	57	18
10	2	3	4	2	3	2	3	4	5	91	15	58	18
11	3	3	3	4	4	3	3	4	8	92	15	56	21
12	2	4	3	4	3	4	4	4	11	128	29	76	23
13	3	4	3	4	4	3	4	4	7	119	29	68	22
14	4	2	4	4	4	3	4	3	8	134	30	81	23
15	3	4	3	3	4	4	4	3	4	124	28	73	23
16	4	4	3	4	3	4	4	3	7	131	32	77	22
17	2	3	4	4	3	4	4	4	9	130	32	74	24
18	2	4	3	3	4	4	4	4	10	134	39	72	23
19	3	3	4	4	4	4	4	3	12	124	35	66	23
20	4	3	3	4	4	3	4	4	9	123	34	66	23
21	4	4	3	3	4	4	4	4	8	129	35	71	23
22	4	3	4	3	4	4	4	3	4	109	23	64	22
23	3	2	3	3	2	3	3	4	8	117	31	68	18

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:11 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : ítem12 4 Visible: 44 de 44 variables

	ítem27	ítem28	ítem29	ítem30	ítem31	ítem32	ítem33	ítem34	propedio1	propedio2	ha. basicas	hab. inter	hab. avanzadas
24	4	4	4	4	3	4	3	4	9	131	37	72	22
25	4	2	4	3	4	3	2	2	4	123	34	71	18
26	2	3	2	4	3	2	2	2	4	115	33	64	18
27	2	3	2	3	2	2	2	3	8	104	29	61	14
28	4	3	3	4	3	3	3	4	9	113	28	65	20
29	4	3	2	4	2	3	2	1	11	105	28	63	14
30	2	2	3	1	3	4	4	4	9	104	30	55	19
31	4	1	3	4	4	4	3	3	9	116	30	63	23
32	4	3	2	3	3	4	4	3	10	121	32	67	22
33	3	3	2	3	4	4	4	4	8	120	34	64	22
34	2	3	2	3	2	3	4	4	11	116	31	67	18
35	2	3	4	3	3	4	2	4	11	116	29	66	21
36	2	3	4	3	4	3	3	4	8	119	31	67	21
37	3	2	3	4	4	4	3	4	5	133	32	77	24
38	2	2	3	3	4	3	4	4	7	122	29	71	22
39	4	3	2	4	4	3	4	4	8	131	34	74	23
40	3	2	3	4	3	2	3	4	10	127	32	75	20
41	4	1	2	4	3	2	3	3	11	120	31	72	17
42	3	1	3	3	3	2	3	3	6	105	30	58	17
43	3	1	4	3	4	3	3	3	7	112	31	61	20
44	2	2	3	4	4	3	3	2	8	111	35	57	19
45	1	3	4	3	4	3	2	2	7	113	35	60	18
46	3	2	2	1	4	3	3	2	6	101	28	58	15

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:12 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item27	item28	item29	item30	item31	item32	item33	item34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
47	3	3	4	3	3	4	4	3	7	113	33	59	21
48	3	4	2	2	3	3	3	2	10	119	34	70	15
49	1	4	2	4	4	4	2	3	7	119	24	72	23
50	2	3	3	3	3	4	3	4	7	101	28	53	20
51	4	2	1	4	4	4	4	4	7	119	30	66	23
52	2	3	2	3	3	3	3	4	8	110	32	60	18
53	3	3	4	4	4	4	4	2	7	116	32	61	23
54	2	4	2	3	3	3	3	3	8	104	23	64	17
55	2	2	3	3	4	2	3	4	10	98	24	55	19
56	4	2	3	1	2	3	4	4	9	107	31	58	18
57	4	4	4	4	4	3	4	3	9	114	25	67	22
58	3	3	1	2	2	2	3	4	8	94	29	51	14
59	2	2	3	3	3	3	3	3	7	96	23	55	18
60	1	1	4	4	3	2	4	2	8	103	28	55	20
61	2	2	4	2	4	4	3	4	9	103	27	55	21
62	4	3	2	3	2	2	4	3	8	105	26	59	20
63	3	2	3	3	3	1	3	2	10	100	34	51	15
64	2	3	2	3	3	2	2	4	5	113	32	65	16
65	3	4	3	4	4	4	1	3	10	121	37	63	21
66	4	4	1	4	3	4	1	2	5	110	28	67	15
67	3	3	3	3	4	3	2	4	9	116	32	65	19
68	4	3	4	2	2	1	3	3	6	107	25	67	15
69	4	4	3	1	1	2	4	4	5	107	24	68	15

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:12 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : ítem12 4 Visible: 44 de 44 variables

	ítem27	ítem28	ítem29	ítem30	ítem31	ítem32	ítem33	ítem34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
70	4	4	4	1	2	4	4	3	7	111	27	65	19
71	4	4	3	2	1	3	3	4	11	113	26	71	16
72	3	4	4	2	3	4	4	4	8	118	32	62	24
73	2	2	1	3	4	3	4	3	7	114	27	68	19
74	4	2	1	4	4	4	4	4	7	126	36	67	23
75	3	4	2	3	3	3	3	4	9	105	27	60	18
76	4	2	4	4	4	4	4	2	7	119	29	67	23
77	3	3	2	3	3	3	3	3	5	108	28	63	17
78	3	4	3	3	4	2	3	4	8	111	27	65	19
79	1	4	2	1	4	4	4	4	7	115	32	60	23
80	2	3	3	2	3	3	3	3	9	99	25	57	17
81	4	4	3	4	4	4	4	4	11	117	26	67	24
82	2	3	4	2	3	3	3	3	12	111	31	62	18
83	3	3	2	3	3	4	2	3	12	113	26	70	17
84	3	4	4	2	3	4	4	4	6	126	36	66	24
85	2	2	1	3	4	3	4	3	7	112	28	65	19
86	4	2	1	4	4	4	4	4	6	125	30	72	23
87	3	4	2	3	3	3	3	4	8	111	32	61	18
88	4	2	4	4	4	4	4	2	8	115	29	63	23
89	3	3	2	3	3	3	3	3	6	113	28	68	17
90	3	4	3	3	4	2	3	4	5	115	36	60	19
91	4	4	2	1	4	4	4	4	7	118	25	70	23
92	3	3	3	2	3	3	3	3	7	109	31	61	17

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:12 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item27	item28	item29	item30	item31	item32	item33	item34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
100	2	3	4	4	3	3	4	3	10	111	30	60	21
101	2	4	3	4	4	4	4	4	7	124	30	70	24
102	2	3	4	4	3	3	4	3	9	110	30	59	21
103	2	2	3	2	1	3	2	4	9	106	30	61	15
104	3	3	3	3	3	3	3	4	7	111	29	62	20
105	3	4	2	3	2	3	4	2	5	111	30	65	16
106	3	3	4	4	3	3	4	4	10	108	32	54	22
107	4	3	4	3	4	4	4	3	8	118	29	66	23
108	4	3	4	4	3	4	4	4	9	128	34	71	23
109	2	4	2	4	3	4	3	4	5	128	26	78	24
110	4	3	3	4	4	4	3	2	8	118	30	66	22
111	4	3	4	3	4	4	3	2	9	117	28	68	21
112	3	4	4	3	4	4	4	3	10	118	28	67	23
113	4	3	3	4	4	4	4	4	10	127	33	70	24
114	3	4	4	4	4	4	3	4	8	123	32	67	24
115	3	3	4	4	3	4	4	2	9	121	32	67	22
116	4	3	3	4	4	4	4	4	9	129	35	70	24
117	3	4	3	4	4	4	3	3	10	116	29	66	21
118	3	2	3	2	2	2	3	4	9	115	33	66	16
119	3	3	3	3	3	3	3	4	8	108	29	59	20
120	2	1	4	3	4	3	4	4	10	112	28	61	23
121	2	3	4	2	3	2	3	4	7	91	15	58	18
122	3	3	3	4	4	3	3	4	8	92	15	56	21

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:13 a.m.
14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item27	item28	item29	item30	item31	item32	item33	item34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
100	2	3	4	4	3	3	4	3	10	111	30	60	21
101	2	4	3	4	4	4	4	4	7	124	30	70	24
102	2	3	4	4	3	3	4	3	9	110	30	59	21
103	2	2	3	2	1	3	2	4	9	106	30	61	15
104	3	3	3	3	3	3	3	4	7	111	29	62	20
105	3	4	2	3	2	3	4	2	5	111	30	65	16
106	3	3	4	4	3	3	4	4	10	108	32	54	22
107	4	3	4	3	4	4	4	3	8	118	29	66	23
108	4	3	4	4	3	4	4	4	9	128	34	71	23
109	2	4	2	4	3	4	3	4	5	128	26	78	24
110	4	3	3	4	4	4	3	2	8	118	30	66	22
111	4	3	4	3	4	4	3	2	9	117	28	68	21
112	3	4	4	3	4	4	4	3	10	118	28	67	23
113	4	3	3	4	4	4	4	4	10	127	33	70	24
114	3	4	4	4	4	4	3	4	8	123	32	67	24
115	3	3	4	4	3	4	4	2	9	121	32	67	22
116	4	3	3	4	4	4	4	4	9	129	35	70	24
117	3	4	3	4	4	4	3	3	10	116	29	66	21
118	3	2	3	2	2	2	3	4	9	115	33	66	16
119	3	3	3	3	3	3	3	4	8	108	29	59	20
120	2	1	4	3	4	3	4	4	10	112	28	61	23
121	2	3	4	2	3	2	3	4	7	91	15	58	18
122	3	3	3	4	4	3	3	4	8	92	15	56	21

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:13 a.m. 14/01/2017

*giselle tesis.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79 : item12 4 Visible: 44 de 44 variables

	item27	item28	item29	item30	item31	item32	item33	item34	propedio1	propedio2	ha.basicas	hab.inter	hab.avanzadas
125	4	2	4	4	4	4	3	4	9	134	30	81	23
126	3	4	3	3	4	4	4	3	10	124	28	73	23
127	4	4	3	4	3	4	4	3	12	131	32	77	22
128	2	3	4	4	3	4	4	4	9	130	32	74	24
129	2	4	3	3	4	4	4	4	8	134	39	72	23
130	3	3	4	4	4	4	4	3	4	124	35	66	23
131	4	3	3	4	4	4	3	4	8	123	34	66	23
132	4	4	3	3	4	4	4	4	9	129	35	71	23
133	2	4	3	4	4	4	4	3	8	126	33	70	23
134	2	3	4	4	3	3	4	4	7	120	34	63	23
135	2	2	3	2	1	3	2	3	9	94	25	55	14
136	3	3	3	3	3	3	3	1	11	118	36	66	16
137	2	4	3	4	4	4	4	2	12	111	27	62	22
138	2	3	4	4	3	3	4	3	12	111	30	60	21
139	2	4	3	4	4	4	4	4	6	124	30	70	24
140	2	3	4	4	3	3	4	3	7	110	30	59	21
141	2	2	3	2	1	3	2	4	6	106	30	61	15
142	3	3	3	3	3	3	3	4	8	111	29	62	20
143	3	4	2	3	2	3	4	2	8	111	30	65	16
144	3	3	4	4	3	3	4	4	6	108	32	54	22
145	4	4	4	3	3	4	4	4	6	128	35	71	22
146	2	2	4	3	4	4	4	4	6	126	35	67	24
147	3	2	3	4	4	3	3	4	6	117	33	63	21

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

02:14 a.m. 14/01/2017

