



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018

AUTORA:

Paola Lizeth Aldana Sempertegui

ASESOR:

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y evaluación del aprendizaje

LIMA – PERÚ

2018

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) Aldana Sempertegui Paola Lizeth, cuyo título "Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018".

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 17 diecisiete.

Lima, San Juan de Lurigancho, 16 de julio del 2018.



.....
Dr. Sebastián Sánchez Díaz
PRESIDENTE



.....
Mgtr. Carmen Rojas Espinoza
SECRETARIO



.....
Dr. Edgar Ramiro Cerazo Quispe
VOCAL



Elaboro


Dirección de
Investigación

Revisó



Responsable del SGC

Aprobó



Vicerrectorado
de Investigación

Dedicatoria

En homenaje a quienes me dan su total apoyo: mi familia. Por el amor incondicional y confianza que me han dado en estos años de estudio, ellos han sido la fuerza y mi soporte para yo poder lograr mis metas. Mis padres, hermana, cuñado y mis sobrinos que hacen que todo sea posible.

Agradecimiento

A Dios por ser mi guía, A mi mamá María y a mi papa Eleuterio que son mi motor y fuerza. A mi asesor de tesis, el Dr. Sebastián Sánchez y la Mg. Mirella Villena por su labor, por permitir expandir mis conocimientos y ayudarme a lograr esta nueva meta, de mi Licenciatura. Al colegio “Santa Rosa” donde hice mis prácticas y a mis compañeras con las que pase momentos gratos e inolvidables.

Declaratoria de autenticidad

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO ACADÉMICO N° 00011-2016-UCV-VA

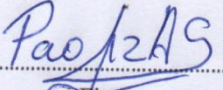
Lima, 16 de julio 2018

DECLARATORIA DE AUTORIA

Yo, Paola Lizeth Aldana Sempertegui, estudiante de la Escuela profesional de Pregrado, de la Universidad Cesar Vallejo, sede/filial Lima Este; declaro que el trabajo académico titulado, Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018. Presentado para la obtención del grado académico de Licenciada en Educación Inicial.

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 estipulado 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 n 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 determinan el procedimiento disciplinario.


.....
Firma

Lima, 16 de julio del 2018

CAMPUS LIMA ESTE

Av. Del Parque 640. Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho

Teléfono: (01) 2009030 Anexo: 8181.

Presentación

Señores integrantes del jurado:

La presente investigación ha sido desarrollada tomando en cuenta la normatividad de la Universidad Cesar Vallejo, donde se incluyen las reglas de redacción en pro de poder optar el grado de Bachiller en Educación Inicial e idiomas, con el trabajo que lleva por título: “Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018. El presente trabajo puntualiza los hallazgos de la investigación, la cual estableció el propósito de determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, teniendo la base de muestra con 28 estudiantes de 5 años, aplicando como instrumento una ficha de observación para medir las habilidades sociales, los mismos que fueron evaluados por expertos en el tema y concibiendo su validación.

La composición de este presente estudio de tesis está estructurado a través de siete capítulos, los que a continuación se detallaran: En el primer capítulo se ofrece la introducción, en el segundo capítulo se desarrolló el método utilizado en la investigación, en el tercer capítulo los resultados descriptivos e hipótesis de la variable y dimensiones, en el cuarto capítulo las discusiones, en el quinto capítulo las conclusiones, en el sexto capítulo las recomendaciones, séptimo capítulo las referencias, y por último los anexos.

Señores integrantes del jurado se espera que la presente investigación alcance su venia y aprobación.

El autor

Índice

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	x
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Realidad problemática	15
1.2 Trabajos previos	18
A nivel internacionales	18
A nivel Nacional	20
1.3 Teorías relacionados al tema	22
1.3.1 Variable independiente: juego libre en los sectores	22
a. El juego	22
b. Características del juego	23
c. La importancia del juego	23
d. El juego libre en los sectores	24
Sectores o cajas temáticas	24
a) Hogar	24
b) Construcción	25
c) Dramatización	25
d) Biblioteca	26
e. El programa: Me divierto y juego socializando	28
1.3.2 Variable Dependiente: habilidades sociales	31
Definición de las habilidades sociales	31
a. Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social	32

b.	Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos	32
c.	Dimensión 3: Habilidades conversacionales	33
d.	Dimensión 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. 33	
e.	Dimensión 5: Habilidades de solución de problemas interpersonales	34
f.	Dimensión 6: Habilidades para relacionarse con los adultos	34
	Grupo I. Primeras habilidades sociales	35
	Grupo II. Habilidades sociales avanzadas	36
	Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos	36
	Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión	36
	Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés	37
	Grupo VI. Habilidades de planificación	38
1.4	Formulación del problema	38
	Problema general	38
	Problemas específicos 2	38
	Problemas específicos 3	39
	Problemas específicos 4	39
	Problemas específicos 5	39
	Problemas específicos 6	39
1.5	Justificación del estudio	39
	Justificación teórica	39
	Justificación metodológica	39
	Justificación práctica	40
1.6	Hipótesis	40
	Hipótesis general	40
	Hipótesis específicas 1	40
	Hipótesis específicas 2	40
	Hipótesis específicas 3	40
	Hipótesis específicas 4	41
	Hipótesis específicas 5	41
	Hipótesis específicas 6	41
1.7	Objetivos	41
	Objetivo General	41
	Objetivos específicos 1	41

Objetivos específicos 2.....	41
Objetivos específicos 3.....	41
Objetivos específicos 4.....	42
Objetivos específicos 5.....	42
Objetivos específicos 6.....	42
II. Método.....	43
2.1 Diseño de investigación.....	43
Enfoque de la investigación: Cuantitativa	44
Tipo.....	44
Nivel.....	44
2.2 Variables, operacionalización.....	44
2.2.1 Variables	44
Variable Independiente: El juego libre en los sectores.....	45
Variable Dependiente: Las Habilidades Sociales	45
2.2.2 Operacionalización	45
Tabla 02.....	46
2.3 Población y muestra	48
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	49
2.5 Métodos de análisis de datos	52
2.6 Aspectos éticos.....	52
III. Resultados.....	54
IV. Discusión.....	74
V. Conclusiones.....	80
VI. Recomendaciones	84
VII. Referencias	87

Lista de tablas

Tabla 01	Sesiones del programa “Me divierto y juego socializando”	29
Tabla 02	Matriz de operacionalización de la variable dependiente. Habilidades sociales	46
Tabla 03	Población de estudiantes de 5 años	48
Tabla 04	Validez de contenido del instrumento de habilidades sociales por juicio de expertos	51
Tabla 05	Estadístico de fiabilidad del instrumento de habilidades sociales	52
Tabla 06	Prueba de normalidad	62
Tabla 07	Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales	63
Tabla 08	Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social	65
Tabla 09	Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos	66
Tabla 10	Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales	67
Tabla 11	Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones	69
Tabla 12	Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales	71
Tabla 13	Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos	72

Lista de figuras

Figura 01	Diseño Pre experimental	43
Figura 02	Confiabilidad del instrumento	51
Figura 03	Gráfico de barras de la variable de las habilidades sociales	55
Figura 04	Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades básicas de interacción social	56
Figura 05	Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades para hacer amigos	57
Figura 06	Gráfico de barras de la dimensión de habilidades conversacionales	58
Figura 07	Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	59
Figura 08	Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades de solución de problemas interpersonales	60
Figura 09	Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades para relacionarse con los adultos	61

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito, estrategias para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, que les permita a los niños y niñas desarrollar las diversas habilidades sociales, que facilita sus relaciones interpersonales con las demás personas, asumiendo un modelo de aprendizaje significativo, que permita elaborar y modificar modelos de conductas propias y con valores. Poniendo en práctica estrategias que puedan motivar a los niños a interactuar con los demás, solucionar conflictos, poniendo en práctica las experiencias y valores de su vida diaria.

El objetivo general de esta investigación es Determinar los efectos del juego libres en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

El tipo de investigación que utilice fue la aplicada y según el enfoque cuantitativo. El diseño fue pre experimental, donde se aplicó una ficha de observación en la escala de Likert, con la utilización de un pre – test y post- test. El método es hipotético deductivo con una población conformada por 28 estudiantes entre niños y niñas y la muestra de 28 estudiantes de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

El resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo general siendo este determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $92,86\%$, en el nivel intermedio de $7,14\%$, eliminando el nivel bajo, de ese modo hemos modificando conductas y desarrollando la habilidad, a través de un avance significativo.

Palabras claves: Juego, Juego libre en los sectores, Habilidades sociales.

ABSTRACT

The present research work has as a purpose, strategies to develop social skills in children of 5 years, which allows children to develop various social skills, which facilitates their interpersonal relationships with other people, assuming a model of meaningful learning, that allows to elaborate and modify models of own behaviors and with values. Putting into practice strategies that can motivate children to interact with others, solve conflicts, putting into practice the experiences and values of their daily lives.

The general objective of this research is to determine the effects of free play in the sectors on social skills in children of 5 years of the I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

The type of research he used was applied and according to the quantitative approach. The designs were pre - experimental, where an observation sheet was applied on the Likert scale, with the use of a pre - test and post - test. The method is hypothetical deductive with a population consisting of 28 students between boys and girls and the sample of 28 students of 5 years of the I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

The result obtained in the statistical phase was determined to show a significant effect of free play in social skills sectors. For the results of $p = 0.000$, since p is less 0.05. In this sense it is concluded that the null hypothesis is rejected, accepting the alternative hypothesis, in this way it was possible to reach the general objective being this determine the effects of free play in the sectors in social skills in children of 5 years of the I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, which obtained a score in the advanced level of 92.86%, in the intermediate level of 7, 14%, eliminating the low level, thereby modifying behaviors and developing the skill, through of a significant breakthrough.

Keywords: Game, Free play in sectors, Social skills.

I. Introducción

1.1 Realidad problemática

En la actualidad, conocemos que el juego es muy importante como estrategia educativa, es una actividad recreacional que se puede brindar de manera libre o dirigida para un determinado fin, por ello hoy en día el juego es realizado en todos los países para que a través de ello se pueda potencializar las áreas cognitivas, sociales, comunicativas, creativas y emocionales, beneficiando la educación integral del niño.

Como sabemos el ser humano es un ente social por naturaleza que ha sabido sobrevivir así a lo largo del tiempo, pero hoy en día vemos que el mundo vive una época de mucha violencia, delincuencia, problemas internacionales y nacionales, en los cuales las personas se han vuelto individualistas, ya que buscan el beneficio personal y no de manera colectiva.

A nivel internacional un estudio en España, Gonzales (2014) manifestó que tiene numerosas dificultades en los comportamientos sociales y emocionales de los estudiantes, así como las estrategias de enseñanzas directas, por ello pretenden diseñar un proyecto para promover el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de escasas competencias socioemocionales a través de la Enseñanza Asistida por Ordenados (EAO). Acorde con el Real Decreto 126/2014, 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, anexo I. asignaturas específicas d) Valores sociales y Cívicos Sec. I. Pág. 19415, señala que los valores cívicos y morales tienen una valía fundamental para las personas en una sociedad democrática; de ahí la importancia de que la educación facilite la construcción de la identidad individual y potencie relaciones interpersonales enriquecedoras para fortalecer la convivencia, de acuerdo a valores cívicos, socialmente reconocidos; asimismo en Colombia, Salamanca (2012) expreso que se evidencia características comunes de la edad como el egocentrismo, la agresividad, la falta de comunicación y la timidez, lo cual llevo a las dificultades para relacionarse, interactuar y resolver problemas en los niños del nivel preescolar, por todo ello se implementó el curso 02 de nivel pre escolar donde el trabajo se realiza a través del juego, desarrollándose concretamente las habilidades sociales de Comunicación y Resolución de Conflictos.

En Argentina, presentado por Martínez (2012) manifestó que los valores sociales están en crisis, observando presencia del individualismo y las dificultades para desarrollar habilidades sociales con sus pares ya que existe competitividad y la carencia de solidaridad,

compañerismo y trabajo en equipo por aquella razón se busca promover dichos valores a través de los juegos cooperativos.

Martínez refiere de acuerdo diseño curricular de la Provincia de Buenos Aires, 2008, establece algunas características fundamentales de la situación de juego, que es una actividad libre, elegida por el sujeto que juega y el elige cuando empieza o termina así mismo tiene reglas implícitas o explícitas que el mismo desarrolle.

Por ello es importante mencionar a la Asociación Internacional por el Derecho del niño a Jugar (International Association for the Child's Right to Play) IPA, que es una organización interdisciplinario no gubernamental fundada en Dinamarca en 1861 y reconocida por el consejo Económico y Social de las Naciones (ECOSOC) y tiene estatus consultivo con UNESCO y UNICEF. Provee un foro internacional y defensa de la promoción de las oportunidades de juego.

A nivel nacional en nuestro país también viene atravesando por cambios desde hace años en los cuales se da mejoría a la curricula y estrategias metodológicas, que busca responder las necesidades de los niños, brindando calidad de enseñanza y aprendizaje para fortalecer el área cognitivas, habilidades y destrezas que favorezcan el área social y la interacción hacia los demás.

Ministerio de Educación (2016) expresó que, a través de la Dirección de Educación inicial, realizo la evaluación Nacional de Educación Inicial (EN), con el objetivo principal de establecer una línea de base al nivel nacional respecto a la calidad del entorno educativo y del desarrollo infantil de los niños y niñas de 5 años de edad. Para tal fin se aplicó la Escala de Calificación del Ambiente de la Infancia Temprana – Edición Revisada (ECERS – R, por sus siglas en inglés), con la que se midió la calidad del entorno educativo, y el instrumento de Desarrollo Temprano (EDI, por sus siglas en inglés), para identificar los niveles de desarrollo de los niños y niñas. Los resultados, en el caso de la ECERS – R, han ofrecido datos importantes sobre sobre las condiciones y oportunidades de aprendizajes que generan las aula y espacios educativos. Por ello proponer tres necesidades básicas: i) la protección de su salud, ii) el apoyo y guía para construir relaciones; y iii) las oportunidades de aprendizajes. Del mismo modo este documento se articula a los Lineamientos en la Educación Inicial, las Rutas de Aprendizaje, cuadernos de trabajo y las guías, que orientan la labor pedagógica y de la mejora de la práctica docente.

En Trujillo, Rodríguez (2015) manifestó que en el estudio que realizó encontró que los niños presentan problemas de socialización, ya que no tiene una adecuada interacción social entre ellos y utilizan los golpes e insultos para poder adquirir algo, todo ello está afectando su autoestima ya que varios niños se muestran inseguros y retraídos ante la situación de trabajo en grupo, incluso muestran inseguridad ya que no dan sus opiniones ni exteriorizan sus sentimientos. Por consiguiente surge la necesidad de realizar el taller “MI MUNDO FELIZ”, de teatro para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas así darle fin a esta conducta inadecuada y potencializar la empatía, asertividad y proactividad.

Apurimac, Naveros y Hilacondo (2014) expresaron que en la comunidad de CCollpa los niños son muy descuidados por sus padres, algunos de ellos muestran actitudes violentas, agresivas con mucha carencia de valores de respeto, empatía y control de sus emociones lo cual influye en su comportamiento del aula, ya que continuamente se están agrediendo entre ellos, hacen prevalecer la ley del más fuerte y no respetan los acuerdos de convivencia. Por otro lado, son muy autónomos y resilientes. Por todo ello se pretende mejorar la práctica pedagógica referente al buen clima dentro del aula, a través de estrategias como asambleas, juego de roles y habilidades sociales.

Para poder desarrollar todo lo antes mencionado, y poder satisfacer las necesidades del niño, requerimos de estrategias metodológicas como es la hora de juego libre en los sectores, donde el niño va realizar actividades espontáneas y de gozo, va compartir, interactuar, va relacionarse de manera emocional, social e intrapersonal y todo ello bajo la observación de la docente que tendrá un rol pasivo en la actividad.

En el distrito de Ate, Quinto (2015) exterioriza que la autoestima permite al niño ser autónomo e independiente y valorarse ante los demás, unos de los lugares donde se observan estas características son en las escuelas donde ocurren todo lo contrario niños que son tranquilos, sumisos, cohibidos, pocos participativos es porque los niños en la infancia, desarrollan su personalidad y seguridad en el entorno que lo rodea que lo hará sentir que puede lograr y cumplir sus retos. Por ello determina que el autoestima se relacione fortaleciendo en el área de Personal Social en los niños de 5 años del Distrito de Ate.

Actualmente a través de la observación hemos evidenciado que en la institución educativa Inicial “Santa Rosa”, en el aula rosada hay niños y niñas son características individualistas, lo cual influye en su comportamiento en el aula, ya que realizan su juego

solos, falta de solidaridad entre sus compañeros a la hora de compartir, donde trata de regir que gana el que más levanta la voz en un conflicto entre sus compañeros, carecen también del control de sus emociones, ya que tienden a gritar o a llorar pero no solución sus conflictos que se desarrolla a la hora del juego, falta de implementación de acuerdos en la hora de juego libre en los sectores, por ello se implementa desarrollar estrategias que se brinden en la hora de juego libre en los sectores, pues que esa hora es permanente en los niños todos los días y realiza interacción a través del juego, que ayude al niño a mejorar sus habilidades sociales y a la docente mejorar sus estrategias del juego libre en los sectores.

Por ello, desde este punto de vista planificamos, la siguiente investigación: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018; para demostrar como ayuda la metodología del juego libre en los sectores, en el desarrollo social del niño del aula “rosada”, turno mañana de 5 años.

1.2 Trabajos previos

A nivel internacionales

Ovalle (2015) Metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático. Previo a conferirle el título y grado académico de Licenciada en educación inicial y preprimaria. De la Universidad Rafael Landívar, Guatemala. El objetivo general es implementar la metodología de Rincones de Aprendizaje a través de una guía de actividades de pensamiento lógico-matemático ya que es un aspecto relevante en el conocimiento y desarrollo de habilidades en la etapa infantil. En su metodología se utilizó una muestra de 5 docentes y una directora de la escuela oficial de párvulos ubicada en 3ra calle 2-18 zona 4 Barrio el Carmen del municipio de Salcajá, Quetzaltenango. Ciento cincuenta niños, niñas y padres de familia de la Escuela Oficial de párvulos del municipio de Salcajá, Quetzaltenango. En el cual se utilizó la técnica de observación, el instrumento de la entrevista, lista de cotejo, y boleta de opinión. Como resultado en relación al objetivo general, el cual menciona la implementación de la metodología de Rincones de Aprendizaje a través de una guía de actividades de pensamiento lógico-matemático con docentes del nivel preprimario de la escuela Oficial de Párvulos del municipio de Salcajá, misma que se logró implementar con el 100% de éxito a través de diferentes actividades y juegos que beneficiaran la labor docente. En conclusión,

a través de la metodología de Rincones de Aprendizaje y de la implementación de la guía de actividades de pensamiento lógico-matemático, se determinó que mejoro el proceso de enseñanza aprendizaje, que logra elevar el nivel educativo en la institución.

Calvillo (2013) Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño. Previo a conferirle en el grado académico de Licenciada para optar el título de Pedagoga con orientación en Administración y Evaluación Educativas. De la Universidad Rafael Landívar, Guatemala. El objetivo general es establecer la forma en que los rincones de aprendizaje son utilizados por los docentes y si estos están asociados con el desarrollo de la creatividad del niño. Esta investigación es de tipo descriptivo, para la presente investigación se realizó una lista de cotejo y entrevistas, con una serie de diez preguntas abiertas con el fin de socializar el tema; se determinó una población de 3 directores técnicos, 3 coordinadores o consejeros escolares, 6 docentes de educación pre primaria, 6 grados del nivel pre primario, entre Kínder y preparatoria, 58 niños y 75 niñas, con un total de 133 estudiantes, comprendidos entre las edades de 4, 5, 6 y 7 años respectivamente, todos ellos residen en el área urbana y municipios cercanos a la ciudad, con un total de 145 sujetos. El resultado de la investigación del alumno promedio de Kínder supera DC (desarrollo de la creatividad) al 65% de los alumnos de Preparatoria. Esta diferencia en DC (desarrollo de la creatividad) entre los dos grupos puede afectar a las correlaciones entre RA (rincones del aprendizaje) y DC (desarrollo de la creatividad) en toda la muestra, por ello se calculan las correlaciones por separado en cada muestra. En conclusión, en este estudio se comparó en qué grado del nivel pre primario de los tres colegios salesianos, funciona mejor la técnica de los rincones de aprendizaje, por lo que se comprobó que el Kínder del colegio salesiano María Auxiliadora el que se favorece más por ser una docente creativa, ya que lo utiliza las técnicas en cada una de las facetas de la vida diaria, le da un toque creativo y de buen humor al proporcionar mejor el material a los alumnos con los recursos que se necesitan y así construir niños talentosos.

Martínez (2012) Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. De la Universidad Abierta Interamericana; Argentina. El objetivo general es indagar el modo mediante el cual las docentes de los jardines de infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. Su indagación que utiliza es un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance

descriptivo y como instrumento la lista de cotejo. El trabajo de campo se llevó a cabo en tres Jardines de Infantes de la localidad de Caseros, Partidos de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de ellos de gestión privada con subvención estatal y uno de gestión estatal. Dicho estudio se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes de la tercera sección de los Jardines de Infantes seleccionados y el análisis de documentación (Carpetas Didácticas). Los resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y en relación al trabajo para la adquisición de habilidades sociales, se han encontrado controversias. En conclusión, el trabajo en relación a la promoción de habilidades sociales, se establece en correspondencia a propuestas que guían a los niños al diálogo, pero no se visualizan acciones concretas en donde sean ellos mismos quienes logren comprender significativamente que implica el trabajo en equipo, entre otras cosas.

A nivel Nacional

Cotrina (2015) Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Tesis para optar el título de Licenciado en educación inicial que presenta la bachiller. De la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo general es identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en una I.E particular del distrito de San Isidro. El presente estudio se ubica en el nivel exploratorio, es una investigación tipo descriptiva. La población está constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cuatro años de edad; pero para el trabajo en estudio se tomará en muestra el 50% de varones y mujeres escogido al azar, es decir 4 niños y 4 niñas. Se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento se utiliza la lista de cotejo. Los resultados caben resaltar que a la edad de cuatro años tienen un juego más socializado, por lo tanto, comparte situaciones de juego y materiales lo cual le permite hablar con otros niños, así como escuchar, estar atento y hasta realizarle preguntas. Sin embargo, las habilidades sociales avanzadas tienen la mayor cantidad de NO respecto a los otros tipos de habilidades sociales, lo cual puede ser consecuencias de que a la edad de 4 años los niños recién comienzan a tener gradualmente autonomía, por ende, recién empiezan a estar abiertos a recibir ayuda de los demás y pedir disculpas, es así que no se

practican y por eso no se observan. En conclusión, los diferentes tipos de habilidades sociales no son desarrolladas de forma secuencial o gradualmente, sino que los niños las van evidenciando simultáneamente de acuerdo a las situaciones o experiencias dadas en el día a día, de allí que el juego permite exteriorizar dichas habilidades sociales porque el niño se siente libre y espontáneo pues puede expresar sus sentimientos y emociones mientras interactúa con los demás.

Cuba & Palpa (2015) La hora juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación. De la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle; Perú. El objetivo general es determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.

Camacho (2012) El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar el título de Licenciado en educación con mención en Educación Inicial que presenta la Bachiller. De la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo de esta investigación es 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 las habilidades sociales. La investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución privada de Lima. Como resultado se observa un gran porcentaje se aprecia en formular preguntas relacionadas al tema un 31% del grupo no lo logra frente a un 69% que si logra formular preguntas relacionadas con el tema. Se observa que la habilidad escuchar tienen un mayor alcance en el grupo ya que en los indicadores como: a) Escucha con atención las reglas del juego, obteniendo un 94% frente a un 6% que no lo logra; b) Presenta una

posición de escucha, en donde se presenta un 88% que, si lo logra, pero en el tercer indicador c) Conversa con su compañera cuando se exponen las reglas del juego, se refleja mayor dificultad obteniendo que únicamente el 69% de las alumnas realiza esta actividad. En conclusión, el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Variable independiente: juego libre en los sectores

a. El juego

El juego es una actividad recreativa y de gozo en el cual el niño se puede desenvolver de manera espontánea donde sale a relucir sus peculiaridades, características y actitudes frente a sus pares y adultos, García, A. & Llull, J. (2009), Sustento que:

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 lo rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier cosa (p. 8).

En el juego el niño refleja sus habilidades y experiencias vividas en el cual nos mostrara su estilo de vida y maduración del juego que ha alcanzado.

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físicos, psicológicos, social...) (Delgado, 2011, p. 4).

Ministerio de Educación (2009) expreso que, los conceptos del juego antes mencionados comparten la misma idea sobre su definición, sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo experiencias internas y haciéndolas brotar al mundo exterior en el cual el participa.

b. Características del juego

Delgado (2011) expreso: que la característica más resaltante es que el juego es una actividad voluntaria y libre y si no es así deja de ser un juego, además proporciona libertad e imaginación para representar diversos roles durante su función que no pueden hacerlo en la vida cotidiana, al ser una acción libre es espontánea y autónoma, pero que necesita límites de tiempo y espacio para poder desempeñarlo. El juego al mismo tiempo es una actividad universal que se da en todos los países y culturas, además ayuda a potencializar las habilidades sociales y el lenguaje en su comprensión y expresión.

Calero (2003) manifestó: que es una actividad libre y que si no fuese así deja de ser juego, tiene como característica que es subjetivo donde transforma la realidad en un mundo de fantasía, al mismo tiempo también de limitación, porque se denomina el límite de tiempo y espacio. El juego también tiene un enfoque de resolución, ya que pone en juego las facultades de niño que va desarrollar mientras realiza esta actividad.

c. La importancia del juego

Delgado (2011) Manifestó: que a mejor manera de que el niño se desarrolle de manera integral en lo físico, psíquico y social es a través de estrategia dinámica del juego, esta actividad es relevante en el ser humano ya que intervienen los factores internos de la persona más sus potencialidades para desarrollar proyectos, por todo ello el juego es un instrumento principal para potencializar las capacidades infantiles, en especial en el ámbito educativo, porque a través de ello la sociedad es más justa, sensorial, experimental, espontaneo, curioso, autónomo, creativo y con potencialidades sociales que producen placer y alegría.

Calero (2003) expresó que el juego tiene mayor importancia en la educación, porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, funciones psíquicas y preparación social del niño, en el cual consolida su carácter sus valores y estimula su habilidad creadora. El juego no solo ya potencializar la interacción con los demás sí que también su identidad como persona, ya que va desenvolverse en su lenguaje,

espíritu de observación, perfecciona la paciencia, además favorece el desarrollo de los sentidos y nociones de espacio y tiempo.

d. El juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) expresó: que el juego es una actividad espontánea y personal que nace de lo interior del niño en base a experiencia en el cual utiliza mayormente la palabra “como si”, para la creación de la fantasía mediante el juego, el niño mientras realiza esta actividad le resulta placentero y gozoso ya que se brinda en un espacio flexible. Además, el juego libre en los sectores se realiza todos los días durante 60 minutos igual que las actividades permanentes, se desarrolla de preferencia en el aula, pero también se puede llevar a cabo en el patio o jardín.

Ministerio de Educación (2014) manifestó: Esta metodología consiste en jugar agrupados diferentes espacios o ambientes de aprendizajes denominados rincones, de esta manera se puede atender a la diversidad de niños en el aula en las cuales realizan actividades a través del juego que potencializa sus capacidades. Estos rincones de juego – trabajo permite que el niño aprenda de forma espontánea y de acuerdo a sus necesidades.

Sectores o cajas temáticas

a) Hogar

Ministerio de Educación (2009) expresó que en este sector los niños cuentan con 2 espacios: la cocina / comedor y el dormitorio, en el cual representan situaciones de la vida cotidiana en sus hogares en los cuales preparan alimentos, hacen dormir a los niños, producen conversaciones y resuelven conflictos vividos en la familia. Jugar al hogar potencializa el desarrollo socioemocional, socialización, lenguaje y resolución de conflictos.

Ministerio de Educación (2014) Manifestó, En este rincón los niños inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar. Desarrollan la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. Es un rincón proyectivo, donde

los educadores pueden conocer mejor a los niños, porque ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa (p. 25).

b) Construcción

Ministerio de Educación (2009) manifestó:

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y competencias matemáticas. En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguillas, cuerdas, tubos PVC para encajar, tablillas de maderas de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “lego”, etc (p.60)

Ministerio de Educación (2014) expresó:

En este rincón los niños utilizan diversos materiales para armar y construir. Al hacerlo exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras. Ejercitan habilidades motrices y la coordinación ojo-mano. Desarrollan la imaginación.

c) Dramatización

Ministerio de Educación (2009) acoto que los niños en este sector desarrollan más que en otros la función simbólica, asumiendo diferentes roles, en el cual dramatizan, por ello debería de cambiar cada cierto tiempo en hogar, tiendita, farmacia, peluquería, etc. Al actuar el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas también refuerza su autoestima, autonomía y sus habilidades sociales.

Ministerio de Educación (2014) Manifestó:

En este rincón, los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal. Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones (p. 26).

d) Biblioteca

Ministerio de Educación (2009) expreso, que este sector ayuda a desarrollar en los niños habilidades comunicativas y estrategias de plan lector a través de libros donados, creados por los padres y niños, es recomendable que también se implemente con papel, crepe, crayolas para que el niño dibuje si lo desea. Además de los sectores mencionados también se puede implementar los de música que expresen sus sentimientos y emociones a través de ese lenguaje, experimentos, para que descubran propiedades de nuevos objetos e investiguen seres vivos a través de la observación y el aseo desarrollando hábitos de higiene.

Ministerio de Educación (2014) expreso que, en el rincón de música los niños exploran y experimentan diversos sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego en grupo. En el rincón de lectura los niños disfrutan al interpretar las imágenes y el texto, en los cuales exploran describen y dialogan, desarrollando el lenguaje aprenden a gozar de la lectura como una actividad placentera. Así también en el rincón de pintura y dibujo se desarrolla el pensamiento creativo y expresan sus emociones, en este rincón pueden utilizar diversas técnicas y materiales para pintar y dibujar, este espacio es importante, porque realizan sus producciones y del mismo modo estimula la apreciación, motivando a pintar y dibujar (p. 27).

Secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores

Planificación

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que la planificación se realiza en un lapso de 10 minutos, donde la educadora y los niños se sientan en medio del aula formando un circulo y desarrollan la conversación recordando el tiempo y espacio del juego y que 10 minutos antes de que termine les avisara para que guarden los materiales, luego recordaran las normas de convivencia en el cual se expresa la participación del niño, por último los niños expresaran de manera libre que jugaran o con quienes quieren jugar.

Organización

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en esta secuencia metodológica el niño se distribuye libremente por el aula buscando el sector de su preferencia de pueden agrupar de 3 o 4, como también de 5 o 6 según sea su preferencia del mismo modo también puede elegir jugar solo, de esta manera el niño ya plasmar su autonomía al iniciar su proyecto de juego libre eligiendo con que material y como darle uso al mismo.

Ejecución o desarrollo

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en el momento de la ejecución o desarrollo de la hora de juego libre los niños empiezan a desarrollar sus ideas de como jugar, con que materiales hacerlos o que roles representaran, algunos lo realizaran solos, otros en parejas o grupos, ellos van a estar distribuidos en el aula en base a sus preferencias temáticas, por los tipos de juego que hay en cada sector o afinidad hacia sus compañeros.

Orden

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante la secuencia del orden los niños serán anticipados 10 minutos antes de que termine la hora del juego para que de esa manera puedan guardar sus juguetes y hacer orden en el aula. El guardar sus juguetes no nada más implica una situación de orden, sino que también emocional y social ya que con los juguetes están guardando sus experiencias. Luego de a ver realizado todo ello realizase una pequeña asamblea para comentar sobre que jugaron con quien, cuál fue su experiencia, como se sintieron y que sucedió durante el juego.

Socialización

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante el momento de la socialización todos los niños se encuentran sentados en un semicírculo, donde van a expresar que jugaron, con quien a que, como se sintieron, y que paso durante el juego. La educadora puede aprovechar el momento para dar información sobre algunos aspectos que derivan de la información, como que un niño juego en el hogar y que cocino, algunos niños dirán los niños no cocinan solo las niñas, y de ese modo se puede expresar lo que sienten, saben, y piensan.

Representación

Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en la representación los niños plasmaran de manera gráfica lo que realizaron durante el juego, puede ser a través de dibujo, pintura o modelado, este proceso no es necesario realizarlo todos los días.

Propuesta de trabajo para el juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2016) Entorno Educativo de calidad en Educación Inicial.

- Es imperativo que todos los días los niños y niñas tengan 60 minutos para el juego libre en los sectores.
- Dejemos que los niños y niñas elijan libremente el sector de juego.
- Promovamos que los niños y niñas utilicen todos los materiales disponibles en los sectores, en diferentes momentos.
- Asegurémonos que todos jueguen; si encontramos algún niño o niña caminado, podemos invitarlo a participar en un sector de su interés. En el caso de que alguno exprese su interés de estar solo, se recomienda respetar su decisión sin perderlo de vista y saber lo que está haciendo.
- Mantengamos los sectores y materiales accesibles, ordenados y limpios para que sean usados por los niños y niñas.
- Estemos atentos a las necesidades de los niños y niñas mientras juegan, acompañándolos siempre.
- Participemos del juego, en especial cuando los niños y niñas lo soliciten o permitan.
- Aprovechemos este momento para observar los intereses, acciones y conversaciones de los niños y niñas. Podemos utilizar algún instrumento o registro de observación.

e. El programa: Me divierto y juego socializando

Según Perez (2006) “Un programa es un plan destinado a dar respuesta a las necesidades de determinadas personas o grupos” (p. 164).

Un programa es una planificación donde organizaremos actividades de enseñanza – aprendizaje para los niños, con contenidos a desarrollar, como estrategias y recursos a utilizar.

El programa “Me divierto y juego socializando”, estimula y fortalece en los niños de edad pre escolar de 5 años el desarrollo de las habilidades sociales a través de la hora del juego libre en los sectores en el interactuaran con sus compañeros para el desarrollo de los juegos de manera grupal o individual que se pueda brindar dentro de los sectores como el hogar, construcción, arte, biblioteca, arte, música y ciencia.

Si bien esta actividad se realiza en la hora de juego libre en los sectores en el cual el niño interactuar con autonomía con sus pares, la acción realizada es un espejo de las conductas y acciones que emergen en su vida diaria, por lo tanto sus actitudes corresponderán a los aprendizajes observados, por experiencias directas, aprendizaje instruccional o a través de la retroalimentación. Las actividades que se realice serán potencializadas a la hora de socialización en el cual responderán a las inquietudes o acciones a solucionar.

Ministerio de Educación (2017) expresó en la programación curricular de educación inicial, que la competencia relacionada con el área de personal social, respondiendo al enfoque de desarrollo personal y ciudadanía activa. En el primer enfoque enfatiza el proceso de construcción de los seres humanos como personas desarrollando potencialidades a través de un cambio continuo de aprendizaje como biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que le ayudan a integrarse con el mundo natural y social. En el segundo enfoque de la ciudadanía activa, asumiendo q todas las personas son ciudadanos con derecho y responsabilidades, a través de un enriquecimiento mutuo, aprendizajes culturales y armonía con el ambiente.

El programa tiene una duración de 3 meses, con un total de 12 horas cronológicas incluyendo la evaluación del pre test y post test, 4 sesiones por mes, iniciándose el 12 de Marzo al 31 de Mayo del 2018.

Tabla 01

Sesiones del programa “Me divierto y juego socializando”

N°	Dimensiones	Sesiones
1	Habilidades básicas de interacción social	Yo soy
2	Habilidades básicas de interacción social	Creo mis acuerdos de los sectores.
3	Habilidades básicas de interacción social.	Palabras Mágicas
4	Habilidades para hacer amigos y amigas	Cambio de roles
5	Habilidades para hacer amigos y	Conociendo amigos
6	amigas	Comparto y me divierto
7	Habilidades conversacionales.	Me gusta tú...
8	Habilidades conversacionales.	Los sentimientos
9	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	¿Cómo me siento?
10	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Identifico problemas
11	Habilidades de solución de problemas internacionales	Resuelvo problemas
12	Habilidades de solución de problemas internacionales.	Mi amigo el adulto
	Habilidades para relacionarse con los adultos.	

Fuente: Elaboración propia.

1.3.2 Variable Dependiente: habilidades sociales

Definición de las habilidades sociales

Según Monjas (2000) Manifestó que las habilidades sociales son conductas y repertorios que son adquiridos por el niño a través de un aprendizaje del entorno interpersonal en el cual se desarrolla. Ningún niño nace sabiendo relacionarse con sus pares, este proceso es natural, ya que a través de la familia escuela y comunidad va ir aprendiendo habilidades y conductas para interactuar efectivamente y satisfactoria.

Rinn y Marke (como se citó en Peñafiel y Serrano, 2010) afirma que las habilidades sociales son un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños incluyen las respuestas de otros individuos (por ejemplo, compañeros, padres, hermanos y maestros) en el contexto interpersonal [...] (p. 9).

Combs y Slaby (como se citó en Peñafiel y Serrano, 2010) definen las habilidades sociales como, la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y, al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás (p. 9).

Caballo (como se citó en Peñafiel y Serrano, 2010) la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuos de un modos adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza las probabilidad de futuros problemas (p. 9).

Dimensiones de las habilidades sociales, según Monjas, (2000). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar.

Las dimensiones de las habilidades sociales están basadas en tipos de habilidades sociales que adquieren los niños y adolescentes.

La importancia de las habilidades de interacción social

Monjas (2000) manifestó: La adecuada competencia social en la infancia está vinculada con los logros escolares y sociales superiores con repercusión en lo personal, la infancia y vida adulta. Tenemos de experiencia de que las relaciones sociales positivas son una mayor fuente de autoestima y bienestar personal, ya que ayudan al conocimiento en sí mismo, reciprocidad, empatía, intercambio en el control de la relación, colaboración y cooperación, control y autorregulación de la propia conducta y apoyo emocional.

Ministerio de Educación (2015). Expreso: en la educación inicial se proporciona relaciones donde el niño experimente el valor y placer de descubrir juntos, de aprender y compartir con sus pares y adultos que lo ayudan relacionarse con los demás esperar su turno satisfacer sus deseos, la amistad, cooperación y donde la docente ayude a superar conflictos.

Ministerio de Educación (2017). Manifestó, que promover el trabajo cooperativo, donde se caracteriza por la cooperación, complementariedad y la autorregulación, hoy en día es vital porque este enfoque hace frente a situaciones retadoras en el cual complementan sus destrezas y habilidades en el cual, por medio de esta interacción social, aprenden los unos de los otros.

a. Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social

Monjas (2000) expresó: que son habilidades básicas de las personas para relacionarse de manera afectiva o con los amigos, que muchos de ellos se le denominan como formalidad, pero son de vital importancia en las interacciones del niño. En esta área se encuentran los siguientes indicadores:

- Sonreír y reír.
- Saludar.
- Presentaciones.
- Favores.
- Cortesía y amabilidad.

b. Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos

Monjas (2000) expresó: que las habilidades para hacer amigos son cruciales por el inicio, desarrollo y mantenimiento de las interacciones sociales de los niños, ya que contribuye de manera social y afectiva. Por ello niños habilidosos en esta área recibe mayores propuestas positivas de los compañeros y eso ayuda a su identidad como persona. En esta área comprende los siguientes indicadores:

- Reforzar a los otros.
- Iniciaciones sociales: implica relacionarse con una persona a través de una actividad o una conversación.
- Unirse al juego con otros.
- Ayuda.
- Cooperar y compartir.

c. Dimensión 3: Habilidades conversacionales

Monjas (2000) expresó: En esta habilidad permite al niño establecer iniciar y mantener conversaciones con otras personas o sus pares, lo realizan de manera verbal expresando sentimientos, opiniones, decisiones, por ello el lenguaje se vuelve un medio de aprendizaje para los niños. En esta área encontramos los indicadores de:

- Iniciar conversaciones.
- Mantener conversaciones.
- Terminar conversaciones.
- Unirse a la conversación de otros.
- Conversaciones de grupo.

d. Dimensión 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

Monjas (2000) expresó: que en esta habilidad los niños van a desarrollar la asertividad, que es la expresión directa de los sentimientos y la defensa de los propios derechos de la personas y de los otros. Actuar de manera asertiva es ponerse en los zapatos de los otros, respetar las opiniones y sentimientos de los demás. En esta área tenemos los indicadores de:

- Autoafirmaciones positivas.
- Expresar emociones.
- Recibir emociones.
- Defender los propios derechos.
- Defender las propias opiniones.

e. Dimensión 5: Habilidades de solución de problemas interpersonales

Monjas (2000) expresó: que en esta habilidad los niños realizan un importante ajuste mediador de comportamiento social, el cual se va efectuar la resolución de problemas, a través de la sensibilidad, donde identificará y definirá los sentimientos, en el cual ellos por si solos de una manera constructiva y positiva podrán resolverlo y llegar a una solución asertiva. En esta área se encuentran los indicadores:

- Identificar problemas interpersonales.
- Buscar soluciones.
- Anticipar consecuencias.
- Elegir una solución.
- Probar la solución.

f. Dimensión 6: Habilidades para relacionarse con los adultos

Monjas (2000) expresó: que la habilidad para relacionarse con los adultos implica que el niño pueda iniciar y mantener una conversación adecuada, sabiendo y teniendo en claro que la relación con los adultos es diferente a la de sus pares, esta conversación puede ser provechosa para ambos, en cambio los niños con pocas

habilidades pueden ser más sumisos ante la conversación. En esta área tenemos los indicadores de:

- Cortesía con el adulto.
- Refuerzo al adulto.
- Conversar con el adulto.
- Peticiones al adulto.
- Solucionar problemas con el adulto.

Dimensiones de las habilidades sociales, según Goldstein, Sprafkin, Gershaw, y Klein (1989) Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia.

El aprendizaje estructurado está dividido en 50 habilidades y divididas en seis grupos I, primeras habilidades sociales; II, habilidades sociales avanzadas; III, habilidades relacionadas con los sentimientos; IV, habilidades alternativas a la agresión; V, habilidades para hacer frente al estrés y VI, habilidades de planificación.

Grupo I. Primeras habilidades sociales

Goldstein, Sprafkin, Gershaw, y Klein (1989) expresó que “todas las primeras habilidades sociales son básicas para el funcionamiento del grupo. Al comenzar un grupo de Aprendizaje Estructurado es conveniente que los alumnos comprendan estas habilidades antes de pasar a las siguientes.” (p. 77).

1. Escuchar
2. Iniciar una conversación
3. Mantener una conversación.
4. Formular una pregunta.
5. Dar las “gracias”.
6. Presentarse.
7. Presentar a otras personas.
8. Hacer un cumplido.

Grupo II. Habilidades sociales avanzadas

Goldstein, Sprafkin, Gershaw, y Klein (1989) manifestó que la definición de “problema” se puede emplear en esta habilidad ya que consiste en cualquier cosa que uno requiera para pedir ayuda o solicite cierta información, en el cual también se pueda relacionar a través de un reparto de responsabilidades.

9. Pedir ayuda.
10. Participar.
11. Dar instrucciones.
12. Seguir instrucciones.
13. Disculpas.
14. Convencer a los demás.

Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) exteriorizó que se ha incluido esta habilidad como practica previa a la expresión de los sentimientos. Con frecuencia, los sentimientos a pesar de ser confusos e imprecisos producen fuertes emociones. Una vez que se ha definido el sentimiento con exactitud, el alumno estará en condiciones de continuar con la siguiente habilidad que incluye modos prosociales para expresar lo que uno siente (p.91).

15. Conocer los propios sentimientos.
16. Expresar los sentimientos.
17. Comprender los sentimientos de los demás.
18. Enfrentarse con el enfado de otros.
19. Expresar afecto.
20. Resolver el miedo.
21. Autorrecompensarse.

Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) expresó que antes de practicar esta habilidad alternativas a la agresión presupone comprender los sentimientos de los demás para también empezar el autocontrol, conocer y concentrarse de que es lo que le sucede a tu cuerpo, controlándote y poniéndolo en práctica para que se desarrolle la asertividad.

22. Pedir permiso.
23. Compartir algo.
24. Ayudar a los demás.
25. Negociar.
26. Empezar el autocontrol.
27. Defender los propios derechos.
28. Responder a las bromas.
29. Evitar os problemas con los demás.
30. No entrar en peleas.

Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) expresó que esta habilidad es importante para pensar, decidir y formular nuevas ideas, corrigiendo causa del problema y para ellos es muy importante desarrollar el grupo III, de las habilidades sociales de conocer los propios sentimientos e identificarlos en otras personas, para encontrar soluciones positivas.

31. Formular una queja.
32. Responder a una queja.
33. Demostrar deportividad después de un juego.
34. Resolver la vergüenza.
35. Arreglárselas cuando le dejan de lado.
36. Defender a un amigo.
37. Responder a la persuasión.
38. Responder al fracaso.
39. Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
40. Responder a una acusación.
41. Prepararse para una conversación difícil.
42. Hacer frente a las presiones del grupo.

Grupo VI. Habilidades de planificación

Goldstein, Sprafkin, Gershaw, y Klein (1989) manifestó que esta habilidad intenta ayudar a los jóvenes que se sienten abrumados por las dificultades. Al alumno se lo instruye para que evalúe la relativa urgencia de los distintos problemas y para que los resuelva de acuerdo con su prioridad e importancia (p.124).

43. Tomar decisiones.
44. Discernir sobre la causa de un problema.
45. Establecer un objetivo.
46. Determinar las propias habilidades.
47. Recoger información.
48. Resolver los problemas según su importancia.
49. Tomar una decisión.
50. Concentrarse en una tarea.

1.4 Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 1

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 2

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 3

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 4

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 5

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

Problemas específicos 6

¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

1.5 Justificación del estudio**Justificación teórica**

Existen pocos estudios del juego libre en los sectores por ello pretendo hacer un aporte teórico a través de este estudio que nos muestra el cambio y avance del niño en el desarrollo de las habilidades sociales a través de la buena práctica de la metodología de juego libre en los sectores, implementando estrategias en la secuencia de la socialización, para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales y resolución de problemas de los niños, basándome en el aspecto conductual, como a través de interacciones positivas, materiales adecuados, espacios de los sectores organizados e interacción con sus pares podemos lograr que el niño adquiera y desarrolle su competencia social.

Justificación metodológica

Metodológicamente, este trabajo realiza un aporte a través de la elaboración del instrumento que se emplea para recolectar la información, el mismo que posee validez en el cual está respaldado por un juicio de expertos, también posee confiabilidad, que se realiza a través del alfa de Cronbach. El instrumento utilizado se realizará de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, con los niños de 5 años, para medir el juego libre en los

sectores en las habilidades sociales. Las conclusiones y recomendación permitieron desarrollar y mejorar las habilidades sociales de los niños, el mismo que se utilizara para posteriores investigaciones con la misma variable de estudio.

Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico el resultado de esta investigación beneficiará a la Institución Educativa Inicial Santa Rosa, San Juan Lurigancho, ya que se realizará un diagnóstico de las habilidades sociales en los niños de 5 años del aula rosada, ya que el aula plantea las siguientes problemáticas, falta de respeto entre sus compañeros, solidaridad, y el incumplimiento de sus acuerdos de convivencia en el aula y sectores. Con el fin de ayudar, recomendar y orientar sugerimos realizar la ficha de observación de las habilidades sociales, dentro del espacio del juego libre en los sectores para definir en qué nivel se encuentra el aula rosada en base a ello procede a la programación de sesiones de socialización y estrategias que ayude a la sensibilización de los alumnos y la docente a resolver las problemáticas del aula.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 1

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 2

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 3

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 4

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 5

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Hipótesis específicas 6

Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

1.7 Objetivos**Objetivo General**

Determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 1

Determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 2

Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 3

Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 4

Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 5

Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Objetivos específicos 6

Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

II. Método

2.1 Diseño de investigación

Según, Arias (2012) manifestó: que el diseño preexperimental como su nombre lo indica, es una especie de prueba o ensayo que se realiza ante de un experimento verdadero, su principal limitación es el escaso control que tiene el proceso y se realiza con un solo grupo el pretest – postest.

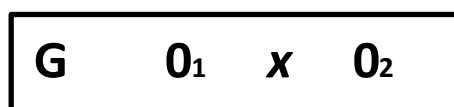


Figura 1. Diseño Pre experimental

La presente investigación se basó en la teoría positivista. En este paradigma, según Bernal (2010). “Para el positivismo, solo se puede entender de una única forma aquello que se considere como autentica explicación científica. La ciencia debe dar respuesta a las causas o motivos fundamentales de los fenómenos” (p. 37).

Enfoque de la investigación: Cuantitativa

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o aludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones (p. 4).

Tipo

Según Arias (2012) Es llamada investigación aplicada a la producción de un nuevo conocimiento que puede tener una aplicación inmediata en la solución de problemas prácticos.

Esta investigación está basada en los conocimientos de las investigaciones básicas, de la información y teorías ya existentes, para que de ese modo se pueda aplicar en nuestro planteamiento del problema que vemos plasmado en nuestra realidad.

Nivel

Según Arias (2012) La investigación explicativa se basa en buscar las relaciones de la causa y efecto, ya que puede ocuparse tanto de las causas, en el post facto, como también en efectos que resulten de la investigación experimental, todo ello mediante la prueba de hipótesis. Los resultados y conclusión que se den de aquella investigación constituyen el nivel más profundo de los conocimientos.

2.2 Variables, operacionalización

2.2.1 Variables

Según Arias (2012) “variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” (p. 58).

Variable Independiente: El juego libre en los sectores

Ministerio de Educación (2009) expresó: que el juego es una actividad espontánea y personal que nace de lo interior del niño en base a experiencia en el cual utiliza mayormente la palabra “como si”, para la creación de la fantasía mediante el juego, el niño mientras realiza esta actividad le resulta placentero y gozoso ya que se brinda en un espacio flexible. Además, el juego libre en los sectores se realiza todos los días durante 60 minutos igual que las actividades permanentes, se desarrolla de preferencia en el aula, pero también se puede llevar a cabo en el patio o jardín.

El juego libre en los sectores se brinda una hora de libertad a los niños para jueguen de preferencia en el aula, pero también se puede llevar a cabo en el patio o jardín, para que de ese modo puedan potencializar sus aprendizajes previos estimulados a través de la interacción social que presenta con sus pares.

Variable Dependiente: Las Habilidades Sociales

Según Monjas (2000) Manifestó que las habilidades sociales son conductas y repertorios que son adquiridos por el niño a través de un aprendizaje del entorno interpersonal en el cual se desarrolla. Ningún niño nace sabiendo relacionarse con sus pares, este proceso es natural, ya que a través de la familia escuela y comunidad va ir aprendiendo habilidades y conductas para interactuar efectivamente y satisfactoria.

2.2.2 Operacionalización

Según Arias (2012) Manifestó que la operacionalización, es un tecnicismo en la investigación científica para transformar la variable que es abstracto en algo concreto y que de ese modo sea observable y medible, traduciendo en elementos tangibles y cuantificadores. En los cuales se establecerán indicadores para cada dimensión, así también de los indicadores se desprenderán sus ítems en el cual se establecerán a través de un cuadro.

Tabla 02

Matriz de operacionalización de la variable dependiente. Habilidades sociales.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles rango
Habilidades básicas de interacción social	1. Sonreír y Reír.	P1	Ordinal	Básico: [5-11]
	2. Saludar.	P2		Intermedio: [12-18]
	3. Presentaciones.	P3		Avanzado: [19-25]
	4. Favores.	P4		
	5. Cortesía y amabilidad.	P5		
Habilidades para hacer amigos y amigas.	1. Reforzar a los otros.	P6		Básico: [5-11]
	2. Iniciaciones sociales.	P7		Intermedio: [12-18]
	3. Unirse al juego con otros.	P8		Avanzado: [19-25]
	4. Ayuda.	P9		
	5. Cooperar y Compartir.	P10		
Habilidades conversacionales.	1. Iniciar conversaciones.	P11	Nunca casi nunca a veces casi siempre siempre	Básico: [5-11]
	2. Mantener conversaciones.	P12		Intermedio: [12-18]
	3. Terminar conversaciones.	P13		Avanzado: [19-25]
	4. Unirse a las conversaciones de otros.	P14 P15		
	5. Conversaciones de grupo.			
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	1. Autoafirmaciones positivas.	P16		Básico: [5-11]
	2. Expresar emociones.	P17		Intermedio: [12-18]
	3. Recibir emociones.	P18		Avanzado: [19-25]
	4. Defender los propios derechos.	P19 P20		
	5. Defender las propias opiniones.			
	1. Identificar problemas	P21		

	interpersonales.	P22	Básico: [5-11]
Habilidades de	2. Buscar soluciones.	P23	Intermedio: [12-
solución de	3. Anticipar consecuencias.	P24	18]
problemas	4. Elegir una solución.	P25	Avanzado: [19-
internacionales.	5. Probar la solución.		25]
	1. Cortesía con el adulto.	P26	
	2. Refuerzo al adulto.	P27	Básico: [5-11]
Habilidades	3. Conversar con el adulto.	P28	Intermedio: [12-
para	4. Peticiones al adulto.	P29	18]
relacionarse con	5. Solucionar problemas con	P30	Avanzado: [19-
los adultos.	adultos.		25]

Nota: Adaptado de Monjas (2000). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social.

2.3 Población y muestra

Población

Según Arias (2012) La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio (p. 81).

La población de estudiantes de 5 años de edad es 112 estudiantes en la I.E.I “Santa Rosa”, que se encuentran distribuidos en 4 secciones.

Tabla 03

Población de estudiantes de 5 años.

AULA	TURNO	N° ESTUDIANTES
Rosado	Mañana	28
Rosado	Tarde	28
Amarilla	Mañana	28
Amarilla	Tarde	28
		112

Nota: Tomado de la nómina de matrícula 2018 de la I.E.I. “Santa Rosa”.

Muestra

“La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de población accesible” (Arias, 2012, p. 83). Se trabajará con 28 estudiantes matriculados de 5 años del aula “rosada” del turno de la mañana del nivel inicial, por ser una población pequeña y accesible.

Muestreo

Según Arias (2012) “Expreso que el muestreo no probabilístico es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la poblacional para integral la muestra”. (p.86)

Por lo tanto, el muestreo con el cual se está trabajando es un muestreo intencional, por lo que se está seleccionando este muestreo en el aula rosada por ser los niños de la edad de 5 años, en el cual se evaluara a todos los elementos que conforman la población del aula, que está constituido por 28 estudiantes en el cual se realiza el pre test y post test.

Criterios de selección

1. Inclusión

- Se incluyen todos los alumnos que asisten regularmente a clase.
- El 100% de estudiantes que asisten a la prueba.

2. Exclusión

- No se incluirá a los estudiantes que no hayan asistido a la prueba.
- No participaran los estudiantes de otros salones.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Según Arias (2012) Manifestó que “las técnicas son particulares y específicas de una disciplina, por lo que sirven de complemento al método científico, el cual posee una aplicabilidad genera” (p. 67).

La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (Arias, 2012, p.69).

En el cual la técnica seleccionada para este tipo de estudio es la técnica de observación, que permite recoger información de sus actitudes y conductas de los niños de 5 años de la I.E.I “Santa Rosa”.

Instrumento

Según Arias (2012) Expreso que “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p.68).

Según el Ministerio de Educación (2006) Manifestó:

Las guías de observación nos permitirán mantener un registro que visualice los diferentes estilos de aprendizaje de los niños y niñas, para tenerlos en cuenta en el momento de emitir el juicio valorativo, con respecto a los aprendizajes logrados (p.50).

Por consiguiente, se utilizará como instrumento la ficha de observación.

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Ficha de Observación

Autores: Paola Lizeth Aldana Sempertegui

Objetivo: Determinar los efectos del juego libres en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años en la I.E.I Santa Rosa, S.J.L, 2018.

Lugar de Aplicación: I.E.I Santa Rosa, S.J.L, 2018.

Forma de Aplicación: Individual

Duración de Aplicación: 60 minutos.

Descripción del instrumento

El instrumento que se ha realizado en el presente trabajo, es una ficha de observación que consta de 30 ítems para observar las conductas referirás a las habilidades sociales y de qué manera habido un logro progresivo después del programa. En los cuales cuenta con 6 dimensiones: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de solución de problemas internacionales, habilidades para relacionarse con los adultos; en cada uno de ellos con 5 indicadores y 5 ítems.

La escala de Likert se realizará en dos momentos, el primero es en el pre test el cual se les realizara en el grupo inicial de niños luego se realizará un tratamiento del programa “Me divierto y juego socializando”, para que recién se pueda efectuar en el segundo momento el post test.

La escala de LIKERT, se coteja a través de 5 categorías (1) nunca (2) casi nunca, (3) a veces, (4) casi siempre, (5) siempre.

Validez

Este instrumento tiene una validación mediante el criterio de juicios de expertos. Según Hernández, Fernández y baptista (2014) “Se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200).

El presente trabajo tiene un nivel de validez de contenido, ya que la medición está definida en base a las definiciones de las variables de estudio.

Tabla 04

Validez de contenido del instrumento de habilidades sociales por juicio de expertos.

Experto	Nombres y Apellidos	DNI	Aplicable
1	Mg. Mirella Villena Guerrero	10676038	Aplicable
2	Dr. Ignacio Perez Díaz	08341128	Aplicable
3	Lic. Carla Mendoza Córdova	45099305	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y baptista (2014) “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200).

Para esta investigación se revisó la validez del instrumento de medición que demuestre en base a la prueba de fiabilidad, en el cual este instrumento su confiabilidad se basa en el alfa de Cronbach, ya que es un instrumento politómico.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right];$$

Figura2. Confiabilidad del instrumento

Tabla 5

Estadístico de fiabilidad del instrumento de habilidades sociales.

<i>Estadísticas de fiabilidad</i>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,965	30

Interpretación: La confiabilidad de esta investigación es realizada a través del alfa de Cronbach en el cual si es mayor a 0.6 nos indica que es confiable. En mi trabajo hemos obtenido 0,965 el cual nos indica que si es confiable.

2.5 Métodos de análisis de datos

El método de análisis de datos que se ha utilizado en esta investigación es el programa IBM SPSS 23, que permitió hallar los resultados de este estudio teniendo en cuenta los objetivos y las hipótesis planteadas en esta investigación para que de ese modo se pueda interpretar los resultados de la ficha de observación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, Santa Rosa del distrito de San Juan de Lurigancho, 2018.

Según Hernández, Fernández y baptista (2014) manifestó “El análisis de los datos se efectúa sobre la matriz de datos utilizando un programa computacional.” (p. 448).

Se toma la encuesta lo que se procede a tomar los datos separados por dimensiones al SPSS, en el cual se hará un análisis descriptivo, para calcular la frecuencia, el porcentaje acumulado para luego pasar la información en tablas de frecuencia y gráficos de barra.

2.6 Aspectos éticos

Para esta investigación, se tendrá en cuenta los fundamentos éticos de contar con información y conceptos ciertos, y con la veracidad de los resultados obtenidos en la evaluación de la ficha de observación, del mismo modo citar a los autores correspondientes de cada información que se ha tomado como base para esta investigación, por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

III. Resultados

2.3 Resultados descriptivos

El análisis descriptivo corresponde a los resultados de la variable, habilidades sociales y sus dimensiones realizándose en primer lugar en una escala valorativa de nivel inicial y otra de medición final, mostrándose en tablas y figuras los niveles correspondientes a la variable y dimensiones con su respectiva interpretación.



Figura 03 Gráfico de barras de la variable de las habilidades sociales.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 3,57% en básico, con un 89,29% en intermedio y un 7,14% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 7,14% y en avanzado 92,86%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las habilidades sociales en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

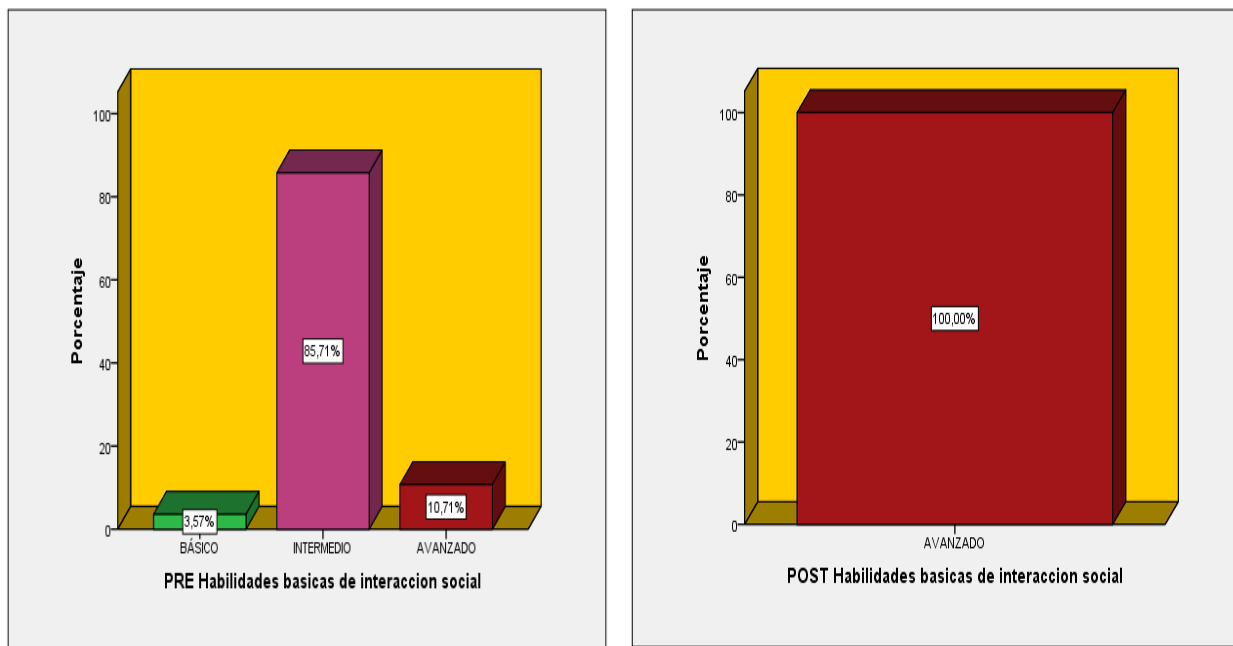


Figura 04 Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades básicas de interacción social.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 3,57% en básico, con un 85,71% en intermedio y un 10,71% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en avanzado 100%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

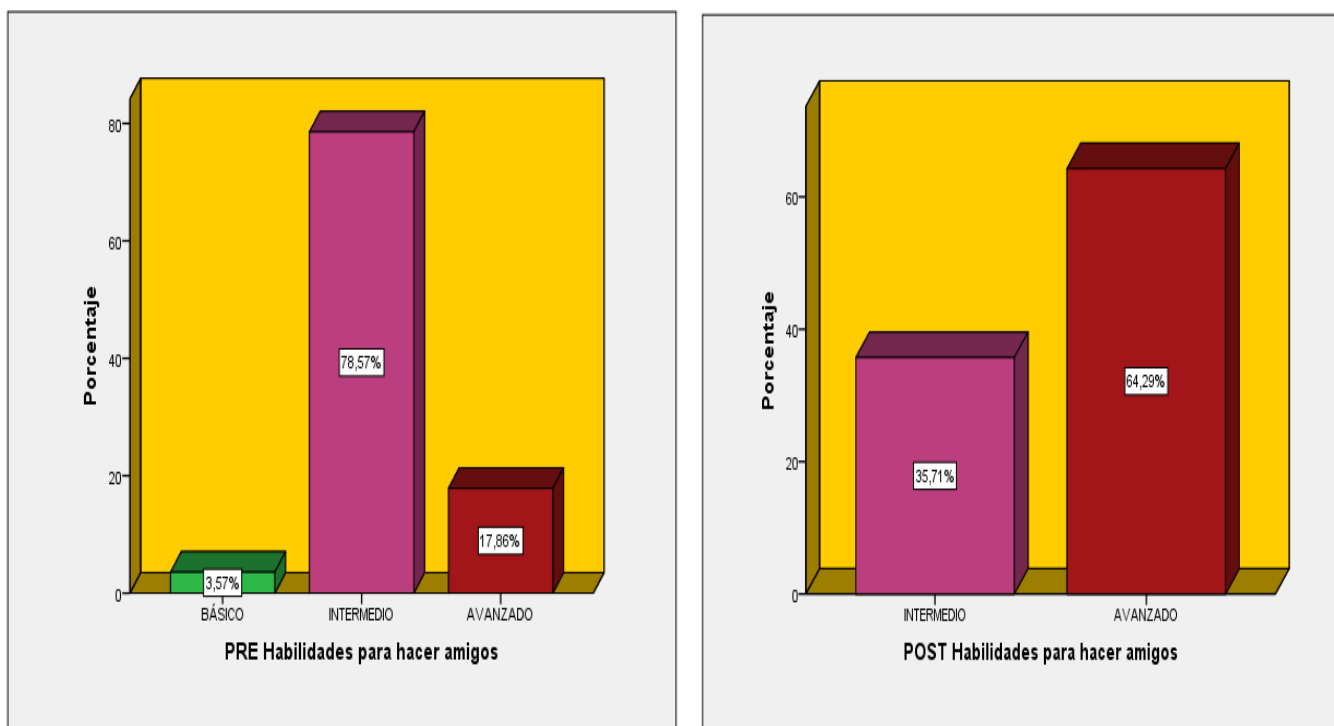


Figura 05 Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades para hacer amigos.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 3,57% en básico, con un 78,57% en intermedio y un 17,86% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 35,71% y en avanzado 64,29%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las habilidades para hacer amigos en los estudiantes de tal modo que aumentó

el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

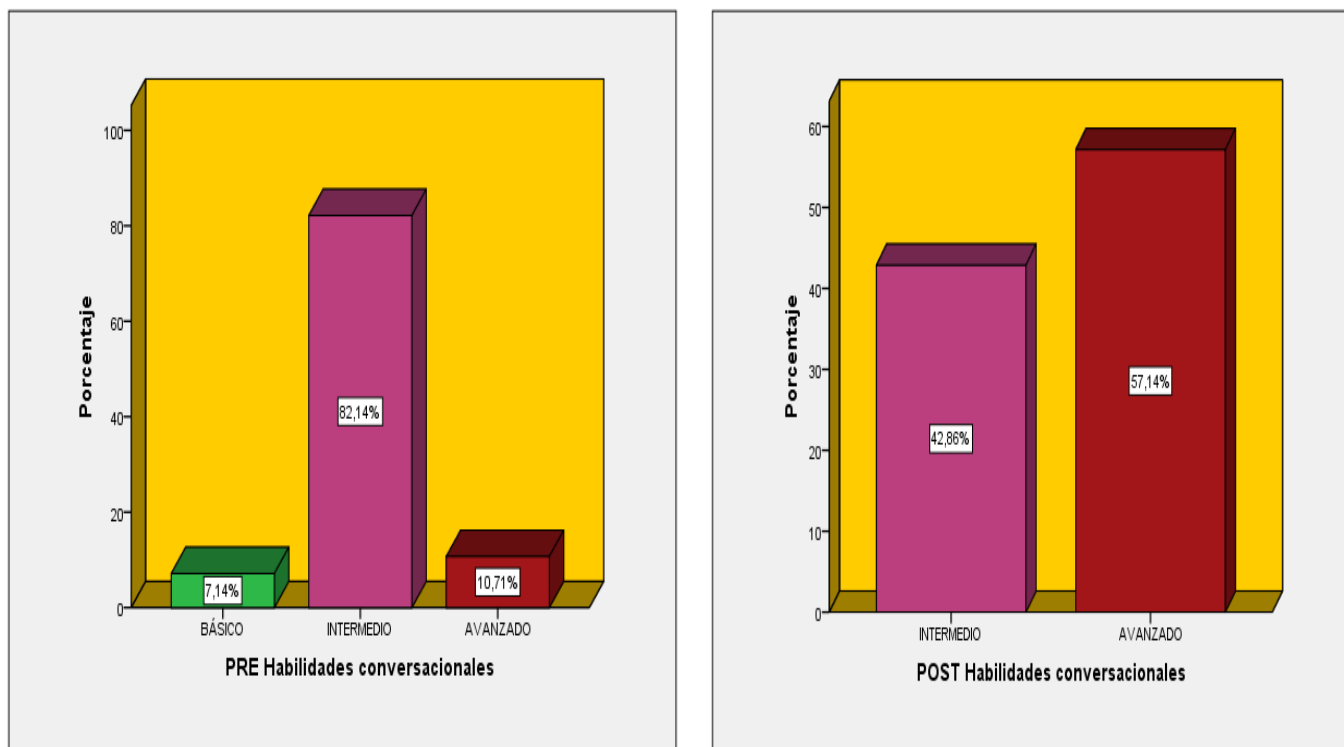


Figura 06 Gráfico de barras de la dimensión de habilidades conversacionales.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 7,14% en básico, con un 82,14% en intermedio y un 10,71% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 42,86% y en avanzado 57,14%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha

desarrollado las habilidades conversacionales en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

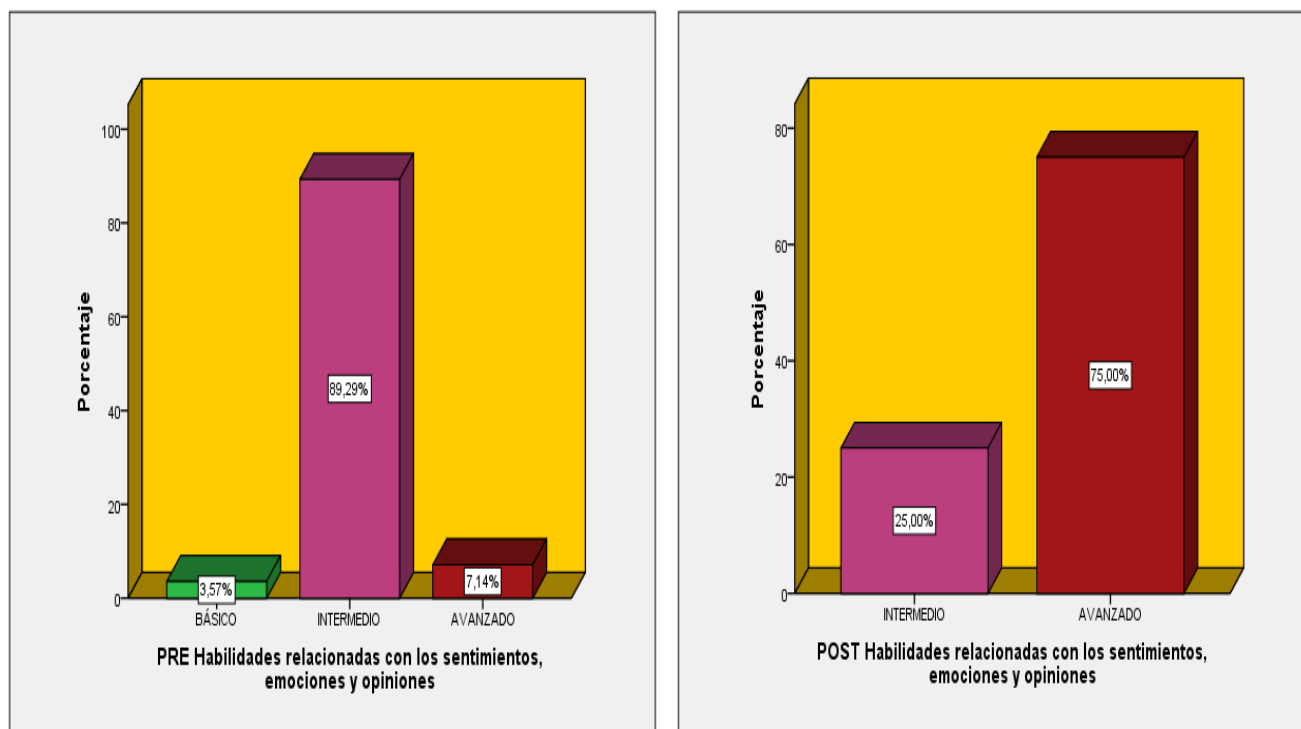


Figura 07 Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 3,57% en básico, con un 89,29% en intermedio y un 7,14% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 25,00% y en avanzado 75,00%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las

habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

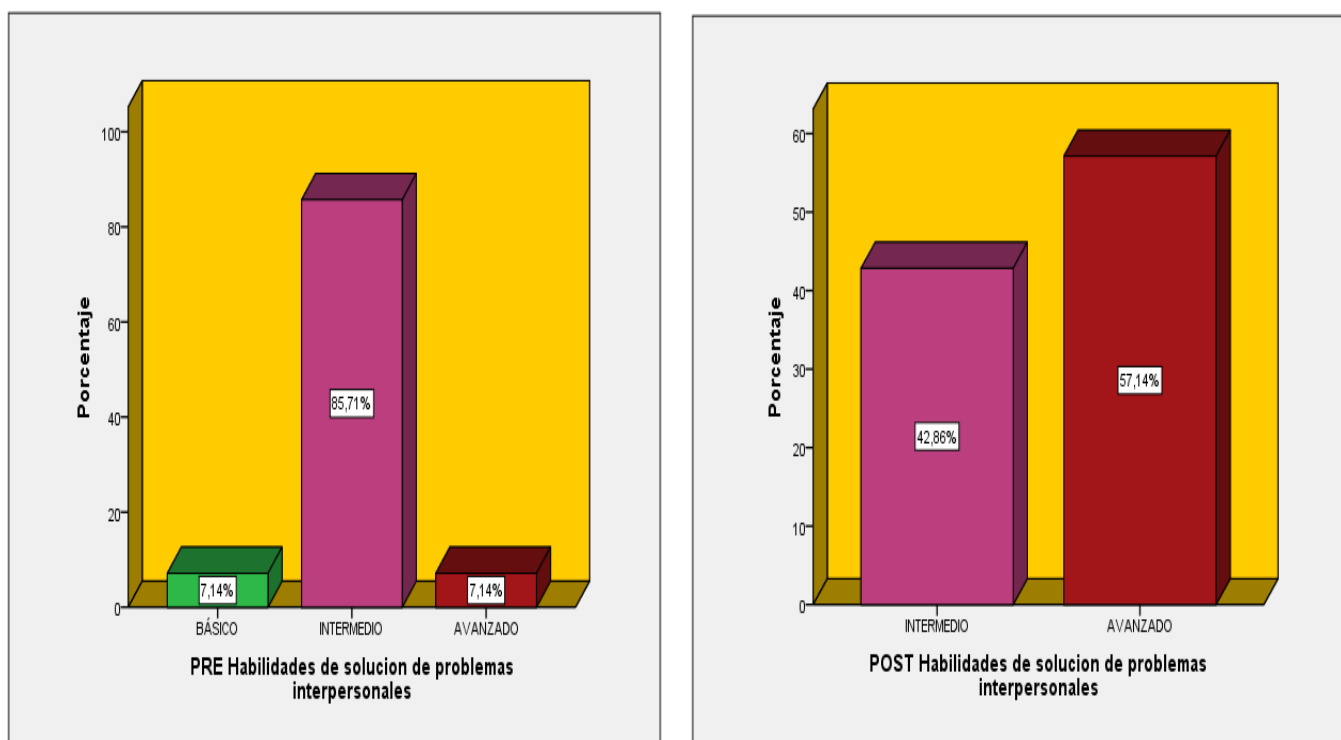


Figura 08 Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades de solución de problemas interpersonales.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 7,14% en básico, con un 85,71% en intermedio y un 7,14%

en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 42,86% y en avanzado 57,14%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las habilidades de solución de problemas interpersonales en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

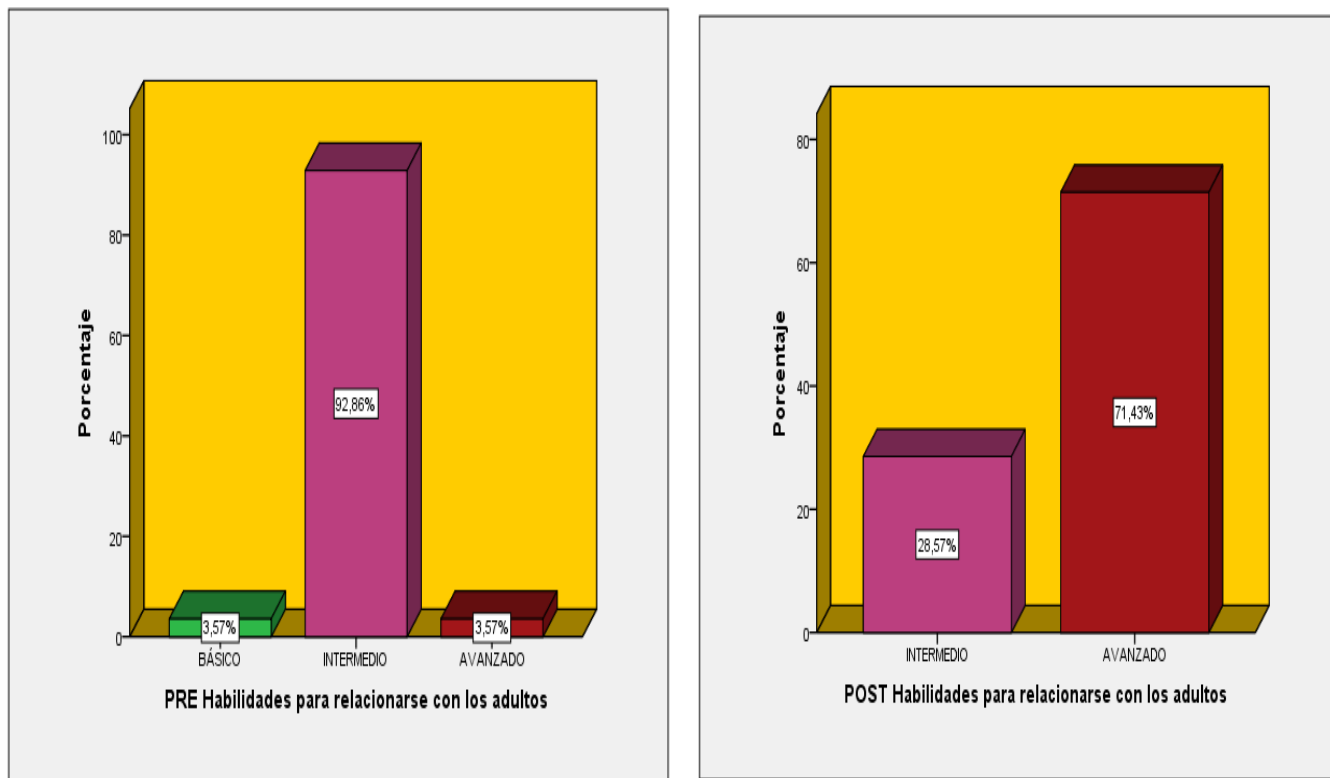


Figura 09 Gráfico de barras de la dimensión de las habilidades para relacionarse con los adultos.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en básico, intermedio y avanzado, con un 3,57% en básico, con un 92,86% en intermedio y un 3,57% en avanzado, pero en el post test vemos que los estudiantes están en intermedio 28,57% y

en avanzado 71,43%. Esto se debe a que el juego libre en los sectores ha desarrollado las habilidades para relacionarse con los adultos en los estudiantes de tal modo que aumentó el porcentaje en el nivel de avanzado, en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

2.4 Resultados inferenciales

Tabla 06

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,164	28	,052	,929	28	,057

Interpretación:

La prueba de normalidad que se va a considerar para este trabajo de investigación, será la prueba de shapiro-wilk, por tener 28 elementos la muestra de estudio lo cual hace un valor menor a 30 que contempla la prueba de shapiro-wilk se observa que tiene un p valor de 0.100 que es mayor a 0.05 de nivel de significancia, por lo tanto se aplicara una prueba paramétrica dado que los datos presentan una distribución normal. Por ello utilizaremos para la prueba de hipótesis la prueba de T students, para una muestra relacionada.

2.5 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H0: No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Ha: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Valor de prueba = 0					
				95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		Sig.	Diferencia		
t	gl	(bilateral)	de medias	Inferior	Superior

POSTEST	111,51	27	,000	115,500	113,37	117,63
Habilidades sociales	5					
PRETEST	40,241	27	,000	91,000	86,36	95,64
Habilidades sociales						

Tabla 07

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales.

Decision estadística

Según la tabla 07 se observa que la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la variable habilidades sociales.

Prueba de hipótesis específica 1

H_0 : No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

H_a : Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Tabla 08

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST	82,146	27	,000	20,357	19,85	20,87
Habilidades básicas de interacción social						
PRETEST	39,839	27	,000	15,536	14,74	16,34
Habilidades básicas de interacción social						

Decisión estadística

Según la tabla 08 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los

resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades básicas de Interacción social.

Prueba de hipótesis específica 2

H0: No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Ha: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, S.J.L, 201 de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 20188.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Tabla 09

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST Habilidades para hacer amigos	51,455	27	,000	19,071	18,31	19,83

PRETEST	32,177	27	,000	15,071	14,11	16,03
Habilidades para hacer amigos						

Decisión estadística

Según la tabla 09 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades para hacer amigos.

Prueba de hipótesis específica 3

H_0 : No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

H_a : Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Tabla 10

Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales.

Valor de prueba = 0

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST	51,265	27	,000	18,893	18,14	19,65
Habilidades conversacionales						
PRETEST	29,070	27	,000	15,179	14,11	16,25
Habilidades conversacionales						

Decisión estadística

Según la tabla 10 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades conversacionales.

Prueba de hipótesis específica 4

H_0 : No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

H_a : Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Tabla 11

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST	78,238	27	,000	19,321	18,81	19,83
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones						
PRETEST	36,000	27	,000	15,429	14,55	16,31
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones						

Decisión estadística

Según la tabla 11 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones.

Prueba de hipótesis específica 5

H0: No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Ha: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST Habilidades de solución de problemas interpersonales	63,615	27	,000	18,607	18,01	19,21
PRETEST Habilidades de solución de problemas interpersonales	35,953	27	,000	14,964	14,11	15,82

Decisión estadística

Según la tabla 12 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a 0,05 lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades de solución de problemas interpersonales.

Prueba de hipótesis específica 6

H0: No existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Ha: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t de Student

Tabla 13

Efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST Habilidades para relacionarse con los adultos	72,532	27	,000	19,250	18,71	19,79
PRETEST Habilidades para relacionarse con los adultos	33,262	27	,000	14,821	13,91	15,74

Decisión estadística

Según la tabla 13 se observa la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a 0,05 lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión en las habilidades para relacionarse con los adultos.

IV. Discusión

4.1 Discusión

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades sociales, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Cuba & Palpa (2015), quien en su trabajo de investigación titulado, La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación, concluye que a través del juego libre en los sectores que es un enfoque lúdico en el cual se puede desarrollar la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad ante los problemas), pero no aplican estrategias para desarrollar habilidades sociales por ello se le recomienda el programa: Me divierto y juego socializando, que contiene sesiones de aprendizaje que le ayudan a desarrollar habilidades sociales en los niños de 5 años.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Calvillo (2013), quien en su trabajo de investigación titulado, Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño. El resultado de la investigación del alumno promedio de kínder supera DC (desarrollo de la creatividad) al 65% de los alumnos de Preparatoria. Esta diferencia en DC (desarrollo de la creatividad) entre los dos grupos puede afectar a las correlaciones entre RA (rincones del aprendizaje) y DC (desarrollo de la creatividad) en toda la muestra, por ello se calculan las correlaciones por separado en cada muestra. En conclusión, en este estudio se comparó en qué grado del nivel pre primario de los tres colegios salesianos, funciona mejor la técnica de los rincones de aprendizaje, por lo que se comprobó que el kínder del colegio salesiano María

Auxiliadora el que se favorece más por ser una docente creativa, ya que lo utiliza las técnicas en cada una de las facetas de la vida diaria, le da un toque creativo y de buen humor al proporcionar mejor el material a los alumnos con los recursos que se necesitan y así construir niños talentosos que interactúan y desarrollan la creatividad a través de docentes que utilizan estrategias adecuadas para fomentar su creatividad, por ello se propone una socialización de experiencias a las docentes a utilizar e incrementar en sus actividades el programa: Me divierto y juego socializando, que contiene sesiones de aprendizaje que le ayudan a desarrollar habilidades sociales en los niños de 5 años.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades en las habilidades para hacer amigos, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Martínez (2012), quien en su trabajo de investigación titulado, Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Su indagación que utiliza es un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo y como instrumento la lista de cotejo. El trabajo de campo se llevó a cabo en tres Jardines de Infantes de la localidad de Caseros, Partidos de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de ellos de gestión privada con subvención estatal y uno de gestión estatal. Los resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y en relación al trabajo para la adquisición de habilidades sociales, por ello se propone una socialización de experiencias a las docentes a utilizar e incrementar en sus actividades el programa: Me divierto y juego socializando, que contiene sesiones de aprendizaje que le ayudan a desarrollar habilidades sociales en los niños de 5 años, ya que es primordial para el desarrollo de las habilidades sociales se desarrolle a través del juego en equipo como se brinda en la secuencias metodologías de juego libre en los sectores.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades en las habilidades conversacionales, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Camacho (2012), quien, en su trabajo de investigación titulado, El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. La investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución privada de Lima, que concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes de juego cooperativo fue positivo.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Camacho (2012), quien, en su trabajo de investigación titulado, El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. La investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución privada de Lima, concluyo que en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos aún se encuentran en proceso, porque a esta edad recién están reconociendo sus sentimientos y el de los demás niños, por lo tanto tienen dificultad expresar sus sentimientos en palabras, de modo que es mínima la posibilidad de representarlos y nombrarlos en las diversas situaciones de los demás, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes de juego cooperativo fue positivo.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades en las habilidades de solución de problemas interpersonales, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Cotrina (2015), quien en su trabajo de investigación titulado, Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. El presente estudio se ubica en el nivel exploratorio, es una investigación tipo descriptiva. La población está constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cuatro años de edad; pero para el trabajo en estudio se tomará en muestra el 50% de varones y mujeres escogido al azar, es decir 4 niños y 4 niñas. Se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento se utiliza la lista de cotejo, que concluyo que en las habilidades sociales de planificación tiene una gran importancia e implicancia en tomar decisiones y proponer sus ideas dentro de un grupo, por que ayuda a construir el concepto del yo y a desarrollar la autonomía respecto a los demás en situaciones de juego, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes fue positivo.

El resultado adquirido del juego libre en los sectores en las habilidades en las habilidades para relacionarse con los adultos, detectados por el estadístico t de student indica que la aplicación del programa me divierto y juego socializando, evidenciaba un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p = 0,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la alterna, es decir existen diferencias en los resultados de pre test y post test. Este resultado fue sustentado por Cotrina (2015), quien en su trabajo de investigación titulado, Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. El presente estudio se ubica en el nivel exploratorio, es una investigación tipo descriptiva. La población está constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cuatro años de edad; pero para el trabajo en estudio se tomará en muestra el 50% de varones y mujeres escogido al azar, es decir 4 niños y 4 niñas. Se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento se utiliza la lista de cotejo, que concluye que en las habilidades sociales alternativas ante la agresión se encuentran presentes en la hora del juego, y de modo que así, los niños en

ocasiones pueden llegar a proponer acuerdos y respetarlos; en algunos casos y con ayuda de un adulto ya que pueden presentarse situaciones de conflicto y frustración, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes fue positivo, pero que se requiere seguir promoviendo el programa para fortalecer habilidades en proceso de desarrollo.

V. Conclusiones

Primera

El resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo general siendo este determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $92,86\%$, en el nivel intermedio de $7,14\%$, eliminando el nivel bajo.

Segundo

De acuerdo a la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades básicas de Interacción social. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de 100% eliminando el nivel intermedio y básico.

Tercero

Según el resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades para hacer amigos. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $64,29\%$, en el nivel intermedio de $35,71\%$, eliminando el nivel bajo.

Cuarto

Asimismo, en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades conversacionales. Por los

resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $57,14\%$, en el nivel intermedio de $42,86\%$, eliminando el nivel bajo.

Quinto

El resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $75,00\%$, en el nivel intermedio de $25,00\%$, eliminando el nivel bajo.

Sexto

De acuerdo a la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades de solución de problemas interpersonales. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de $57,14\%$, en el nivel intermedio de $42,86\%$, eliminando el nivel bajo.

Séptimo

El resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del juego libre en los sectores en la dimensión de las habilidades para relacionarse con los adultos. Por los resultados de $p = 0,000$, ya que p es menor $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de ese

modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018, la cual obtuvo un puntaje en el nivel avanzado de 71,43%, en el nivel intermedio de 28, 57%, eliminando el nivel bajo.

VI. Recomendaciones

Primera

Dar a conocer los resultados de la investigación a la directora de la Institución Educativa Santa Rosa, motivando a implementar el programa “Me divierto y juego socializando” con la finalidad de desarrollar en los niños las habilidades sociales en la hora de juego libre en los sectores. Los niños son el futuro del mundo, hoy en día evidencia la poca o falta de capacidad de las personas para enfrentar a los diversos problemas que se presente en la vida en el aspecto personal y profesional. Desde ya mi deseo es sembrar en los niños habilidades sociales que ayuden y fortalezcan los vínculos con sus pares y adultos, mejoras para resolución de problemas de manera asertiva y de ese modo convivan de manera pacífica y armoniosa.

Segunda

Se propone realizar jornadas reflexivas de concientización sobre experiencias que se brinda en el desarrollo de la metodología del juego libre en los sectores, a través de esta investigación presentada, en el cual las docentes de la I.E.I. Santa Rosa, para priorizar la importancia de las habilidades sociales en los niños y el desarrollar estas habilidades para que de ese modo se capaciten en su formación profesional y personal, brindando a los niños mejores estrategias para el fortalecer la interacción con sus pares, para ellos se recomienda utilizar el programa me divierto y juego socializando.

Tercera

Motivar dando conocer alcance significativo y la importancia de nuestro trabajo a través de artículos científicos, páginas web, para que los futuros investigadores puedan motivarse e implementar nuevas estrategias en el desarrollo de las habilidades sociales, poniendo un poco más de importancia en la hora de juego libre en los sectores, que si bien es cierto se trabaja, no se le da la importancia que corresponde, tampoco realizan de manera correcta las secuencia metodológica del juego libre en los sectores. Sin embargo el desarrollo de las habilidades sociales será fundamental para su identidad y desenvolvimiento y en su vida personal y más adelante profesional de cada niño.

Cuarta

Dar a conocer los resultados a los padres de familia sobre la investigación y la importancia de las habilidades sociales en sus niños e incentivar a también trabajarlo en casa,

proporcionándoles estrategias de la pedagogía de libertad y que cada educando construye su proyecto de acción, basado en la activación y maduración de su función simbólica y pensamiento simbólico, aprovechando su etapa de plasticidad cerebral para contribuir con su neurodesarrollo integral.

VII. Referencias

Referencias

- Arias, F. (2012). *El proyecto de la investigación: Introducción a la metodología científica*. (6ª.ed.). Caracas: Editorial Espisteme.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial Pearson
- Calero, M. (2003). *Educación Jugando*. Argentina: Alfaomega Grupo Editor.
- Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*. (Tesis de pre grado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Recuperado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. (Tesis de pre grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf
- Cotrina, S. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. (Tesis de pre grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en lo niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, I. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*. (1ª ed.). España: Ediciones Paraninfo, S.A. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=libro+de+delgado+2011+sobre+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiTgceNuqHdAhWlqIMKHTUQCAIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=libro%20de%20delgado%202011%20sobre%20el%20juego&f=false
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex. Recuperado

de:<https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi219e2uaHdAhVLzFMKHf3SCP4Q6AEIMzAC#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false>

Goldstein, A.P., Sprafkin, R. P., y Gershaw, N. J., Y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Martínez Roca. Recuperado de:[file:///C:/Users/USER/Downloads/Psicologia_HHSS_autocontrol_adolescencia%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Psicologia_HHSS_autocontrol_adolescencia%20(1).pdf)

Gonzales, C. (2014). Las Habilidades sociales y las emociones en la infancia. (Tesis de pre grado). Universidad de Cádiz, España. Recuperado de:
http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf?sequence=1

Hernández, R., Fernández. C. y Baptista P. (2014). *Metodología de la investigación*. (5ed.). México: Mc. Graw- Hill Interamericana.

Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. (Tesis de pre grado). Universidad Abierta Interamericana, Argentina. Recuperado de:
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

Ministerio de Educación (2017) *Currículo Nacional*. Dirección de Imprenta: Perú.

Ministerio de Educación (2017) *Educación Básica Regular: Programa curricular de Educación Inicial*. Dirección de Imprenta: Perú.

Ministerio de Educación (2016). *Entorno Educativo de Calidad en Educación Inicial: Guía para docente del ciclo II*. Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.

Ministerio de Educación (2015). *Módulo de actualización sobre condiciones para aprender creando ambientes propicios para el aprendizaje infantil*. Perú: Ministerio de Educación.

- Ministerio de Educación (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial*. Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc) 2014.
- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: Corporación grafica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2006). *Guía de evaluación de Educación Inicial*. Perú: Grafica Técnica SRL.
- Monjas, M. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) en niños y niñas de pre escolar*. (5ed.) Madrid: Editorial CEPE 2000.
- Naveros, S. y Hilacondo, C. (2014). La asamblea, el juego de roles y habilidades sociales, para el desarrollo de un buen clima escolar en el aula de la Institución Educativa Inicial N° 931 de Ccollpa – Andahuaylas, 2014. (Unidad de segunda especialidad). Universidad Nacional San Agustín, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2106/EDSnaorsn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ovalle, A. (2015). Metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático. (Tesis de pre grado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Ovalle-Ana.pdf>
- Peñañiel, E. y Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid: Editex.
- Perez, R. (2006). *Evaluación de programas educativos*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Quinto, A. (2015). Relación entre la autoestima en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años del nivel inicial – Ate Vitarte. (Tesis de segunda especialidad profesional en Educación Inicial). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/788/TS%20EI-Ei%20Q61%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, I. (2015). Taller “Mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Particular

“Mi casita” – Trujillo – 2015. (Tesis de pre grado). Universidad Cesar vallejo, Perú.
Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/173/rodriguez_mi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salamanca, L. (2012). Desarrollo de Habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. (Tesis de pre grado). Universidad Pedagogía Nacional, Bogotá.
Recuperado de:
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/162/TO-15376.pdf?sequence=1>

ANEXO

Matriz de consistencia

TÍTULO: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
General ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?	General Determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.	General Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.		Paradigma. Positivista Enfoque. Cuantitativo

Específicos	Específicos	Específicos	VD: Habilidades sociales.	Tipo de investigación	Diseño de investigación
PE1: ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018?	OE1: Determinar los efectos del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	HE1: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades básicas de Interacción social en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades básicas de interacción social. Habilidades para hacer amigos. Habilidades de conversaciones. Habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones. Habilidades de solución de problemas interpersonales. Habilidades 	Aplicada	No experimental, de alcance pre experimental.
PE2: ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018?	OE2: Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	HE2: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones. Habilidades de solución de problemas interpersonales. Habilidades 		El diagrama representativo de este diseño es el siguiente
					G O₁ X O₂
					<i>Figura 1. Diseño Pre experimental</i>
					<i>Nota: Adaptado de Arias (2012) Metodología de la investigación.</i>
PE3: ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018?	OE3: Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	HE3: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Luriganchó, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades de solución de problemas interpersonales. Habilidades 		O ₁ = pretest o medición inicial.

años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?	libre en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.	en los sectores en las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.	s para relacionarse con los adultos.	X= Estimulo o tratamiento. O ₂ = posttest o medición final.
PE4: ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?	OE4: Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.	HE4: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones de los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.		Población: 112 niños de las aulas de 5 años. Muestra: 28 elementos.
PE5: ¿Cuál es el efecto del juego libre de los sectores en las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?	OE5: Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas	HE5: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades de solución de problemas		

PE6: ¿Cuál es el efecto del juego libre en los sectores habilidades para relacionarse con los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018?

solución de interpersonales problemas en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

HE6: Existe un efecto significativo del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

OE6: Determinar el efecto del juego libre en los sectores en las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

Nombre:

Fecha:

Aula:

Edad:

Marque con una "X" debajo del número que usted vea conveniente de acuerdo a la siguiente escala.

Marca 1 nunca utiliza la habilidad.

Marca 2 casi nunca veces utiliza la habilidad.

Marca 3 a veces utiliza la habilidad.

Marca 4 casi siempre utiliza la habilidad.

Marca 5 siempre utiliza la habilidad.

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL						
1.	Muestra una sonrisa al interactuar con los demás.					
2.	Saluda de manera gestual o verbal a sus compañeros.					
3.	Se presenta mencionando su nombre ante sus compañeros.					
4.	Pide o hace un favor cuando lo requieren.					
5.	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con sus compañeros.					
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES PARA HACER AMIGOS						
6.	Expresa afirmaciones positivas hacia sus compañeros.					
7.	Se expresa de manera verbal, para iniciar un juego o actividad con sus compañeros.					
8.	Se integra a los juegos o actividad con sus compañeros.					
9.	Ayuda o pide ayuda cuando lo necesitan.					
10.	Presta o comparte los materiales o juguetes con los demás.					
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES CONVERSACIONALES						
11.	Presenta iniciativa para conversar con sus compañeros.					
12.	Mantiene conversaciones respetando los turnos de cada persona.					
13.	Termina conversaciones despidiéndose amablemente.					
14.	Se integra a las conversaciones de otros niños.					
15.	Participa activamente en las conversaciones de grupo.					
DIMENSIÓN 4: HABILIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES, SENTIMIENTOS Y OPINIONES						
16.	Expresa comentarios positivos de sí mismo.					
17.	Expresa emociones de triste, enfado, alegría, sorpresa, etc.					
18.	Reacciona adecuadamente ante las emociones de los demás.					
19.	Utiliza sus palabras para defender sus derechos con sus compañeros.					
20.	Argumenta sus opiniones e ideas cuando lo cree correcto.					
DIMENSIÓN 5: HABILIDADES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES						
21.	Identifica problemas o malas actitudes de sus compañeros.					
22.	Busca alternativa de solución ante una dificultad.					
23.	Anticipa consecuencias de posibles discusiones con sus compañeros.					
24.	Brinda la solución más apropiada para resolver el problema.					
25.	Pone en práctica una solución, para resolver el problema.					

DIMENSIÓN 6: HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS					
26.	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con el adulto.				
27.	Se expresa mediante afirmaciones positivas al adulto.				
28.	Saluda y entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.				
29.	Pide ayuda al adulto cuando lo requiere.				
30.	Interactúa de manera conjunta el adulto para solucionar los problemas.				

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Ignacio Perez Díaz

Presente

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

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de pre – grado de Educación Inicial de la UCV, en la sede de Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Licenciada en Educación Inicial.

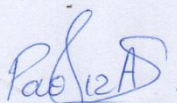
El título nombre de nuestra tesis de investigación es: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años, Ate, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

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

Atentamente.



Firma

Aldana Sempertegui, Paola Lizeth

D.N.I.:70582807



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mirella Villena Guerrero

Presente

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

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de pre – grado de Educación Inicial de la UCV, en la sede de Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Licenciada en Educación Inicial.

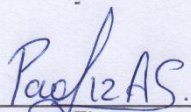
El título nombre de nuestra tesis de investigación es: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años, Ate, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

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

Atentamente.


Firma

Aldana Sempertegui, Paola Lizeth

D.N.I.:70582807

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Carla Mendoza Córdova

Presente

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

Me es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de pre – grado de Educación Inicial de la UCV, en la sede de Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Licenciada en Educación Inicial.

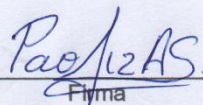
El título nombre de nuestra tesis de investigación es: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años, Ate, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

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

Atentamente.



Aldana Sempertegui, Paola Lizeth

D.N.I.:70582807



MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variable: habilidades sociales

Dimensiones	indicadores	ítems	Escala
Habilidades básicas de interacción social	Sonreír y Reír	Muestra una sonrisa al interactuar con los demás.	Ordinal
	Saludar	Saluda de manera gestual o verbal a sus compañeros.	
	Presentaciones	Se presenta mencionando su nombre ante sus compañeros.	
	Favores	Pide o hace un favor cuando lo requieren.	
	Cortesía y amabilidad.	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con sus compañeros.	
	Reforzar a los otros	Expresa afirmaciones positivas hacia sus compañeros.	
Habilidades para hacer amigos y amigas.	Iniciaciones sociales	Se expresa, para iniciar un juego o actividad con sus compañeros.	
	Unirse al juego con otros	Se integra a los juegos o actividad con sus compañeros.	

	Ayuda Cooperar y Compartir	Ayuda o pide ayuda cuando lo necesitan. Presta o comparte los materiales o juguetes con los demás.
Habilidades conversacionales	Iniciar conversaciones Mantener conversaciones	Presenta iniciativa para conversar con sus compañeros. Mantiene conversaciones respetando los turnos de cada persona.
	Terminar conversaciones Unirse a las conversaciones de otros	Termina conversaciones despidiéndose amablemente. Se integra a las conversaciones de otros niños.
	Conversaciones de grupo	Participa activamente en las conversaciones de grupo.
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Autoafirmaciones positivas.	Expresa comentarios positivos de sí mismo.
	Expresar emociones	Expresa emociones de triste, enfado, alegría, sorpresa, etc.
	Recibir emociones	Reacciona adecuadamente ante las emociones de los demás.
	Defender los propios derechos	Utiliza sus palabras para defender sus derechos con sus compañeros.
	Defender las propias opiniones	Defiende sus opiniones e ideas cuando lo cree correcto.

Habilidades de solución de problemas internacionales	Identificar problemas interpersonales	Identifica problemas o malas actitudes de sus compañeros.
	Buscar soluciones	Busca alternativa de solución ante una dificultad.
	Anticipar consecuencias	Anticipa consecuencias de posibles discusiones con sus compañeros
	Elegir una solución	Brinda la solución más apropiada para resolver el problema.
	Probar la solución	Pone en práctica la mejor solución, para resolver el problema.
	Cortesía con el adulto	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con el adulto.
	Refuerzo al adulto	Se expresa mediante afirmaciones positivas al adulto.
	Conversar con el adulto	Saluda y entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.
Habilidades relacionarse con los adultos.	Peticiones al adulto	Pide ayuda al adulto cuando lo requiere.
	Solucionar problemas con adultos	Interactúa de manera conjunta el adulto para solucionar los problemas.

Fuente: Elaboración propia.

23	Anticipa consecuencias de posibles discusiones con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Brinda la solución más apropiada para resolver el problema.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25	Pone en práctica la mejor solución, para resolver el problema.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	DIMENSIÓN 6: HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS					
26	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con el adulto.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Se expresa mediante afirmaciones positivas al adulto.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Saluda y entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
29	Pide ayuda al adulto cuando lo requiere.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
30	Interactúa de manera conjunta el adulto para solucionar los problemas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

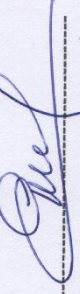
Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Patricia Pérez Díaz DNI: 08341128

Especialidad del validador: Psicólogo y Docente de C.C.S.S. Doc. de E.P. UCV-Lima Este

04 de 12 del 2017



Firma del Experto-Informante.
Especialidad

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.

23	Anticipa consecuencias de posibles discusiones con sus compañeros.	/	/	/	/	/	/
24	Brinda la solución más apropiada para resolver el problema.	/	/	/	/	/	/
25	Pone en práctica una solución, para resolver el problema.	/	/	/	/	/	/
	DIMENSION 6: HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS	SI	No	SI	No	SI	No
26	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con el adulto.	/	/	/	/	/	/
27	Se expresa mediante afirmaciones positivas al adulto.	/	/	/	/	/	/
28	Saluda y entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	/	/	/	/	/	/
29	Pide ayuda al adulto cuando lo requiere.	/	/	/	/	/	/
30	Interactúa de manera conjunta el adulto para solucionar los problemas.	/	/	/	/	/	/

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Milena Carrero Hincil DNI: 10676038

Especialidad del validador: Educación Inicial

04 de 12 del 2017



Firma del Experto Informante.
Especialidad

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

Base de datos (post test)

ELEMENTOS	HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL					HABILIDADES PARA HACER AMIGOS					HABILIDADES CONVERSACIONALES					HABILIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES, SENTIMIENTOS Y OPINIONES					HABILIDADES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES					HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS										
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	svd	sd1	sd2	sd3	sd4	sd5
1	4	5	5	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	106	21	17	16	17	16	19
2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	112	20	18	18	19	18	19
3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	118	23	20	18	20	18	19
4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	120	23	21	20	19	18	19	
5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	123	22	21	21	19	19	21	
6	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116	19	21	17	20	20	19	
7	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	120	20	20	21	20	19	20	
8	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	20	21	22	21	19	21	
9	5	4	5	3	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	114	20	20	16	17	20	21	
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	114	19	21	19	18	19	18	
11	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	112	19	19	17	20	18	19	
12	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	117	20	17	21	19	19	21	
13	3	5	5	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	121	20	20	22	22	19	18	
14	3	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	106	19	19	17	17	17	17	
15	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	110	20	18	16	19	20	17	
16	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	20	18	18	19	18	18	
17	5	5	3	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	117	20	22	20	21	16	18	
18	4	5	3	5	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	22	13	21	20	20	19	
19	4	4	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	116	21	21	20	18	19	17	
20	4	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	131	23	20	22	20	23	23	
21	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	115	19	20	19	19	19	19	
22	4	3	5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	111	19	17	19	20	16	20	
23	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	111	19	17	19	18	18	20	
24	3	3	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	114	19	19	20	20	16	20	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113	20	20	17	18	19	19	
26	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	111	21	17	16	19	20	18	
27	4	4	5	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	20	17	19	21	18	20	
28	5	4	5	4	4	3	5	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121	22	20	18	21	20	20	

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sra: Directora:

EVA EDITH VAEZ ALVARADO

Soy estudiante de la Escuela Académico profesional de Educación Inicial Universidad Cesar Vallejo actualmente me encuentro en el X ciclo, estoy realizando un trabajo de investigación cuyo propósito consiste en aplicar sesiones de aprendizaje. "Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años, S.J.L, 2018" con la finalidad de favorecer el desarrollo de las habilidades sociales.

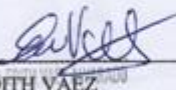
Agradeciendo anticipadamente su autorización de la aplicación del programa "Me divierto y juego socializando" el cual será en beneficio de los niños.

Responsable de la aplicación del programa:

✓ Paola Lizeth Aldana Sempertegui.

San Juan de Lurigancho, 02 de Julio de 2018




EVA EDITH VAEZ
ALVARADO

32730675

DIRECTORA

REGISTRO DE SESIONES

Para la presente investigación titulada: Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años, S.J.L, 2018.

Se estableció las siguientes sesiones, el cual se aplicará en el aula rosada turno mañana en las siguientes fechas determinadas:

- Fecha de inicio: 12 de marzo del 2018
- Fecha de término: 31 de mayo del 2018

N°	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES
1	Yo soy
2	Creo mis acuerdos de los sectores
3	Palabras Mágicas
4	Cambio de roles
5	Conociendo amigos
6	Comparto y me divierto
7	Me gusta tú...
8	Los sentimientos
9	¿Cómo me siento?
10	Identifico problemas
11	Resuelvo problemas
12	Mi amigo el adulto.



32730675

DIRECTORA



SESIONES





- I. TÍTULO: Yo soy
 II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Ejemplo: Cuenta cómo se conocieron sus padres.	Se reconoce a sí mismo y a sus compañeros como grupo del aula.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	Sonreír y Reír. Saludar. Presentaciones.	Muestra una sonrisa al interactuar con los demás Saluda de manera gestual o verbal a sus compañeros. Se presenta mencionando su nombre ante sus compañeros

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Yo soy	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y acuerdos para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada 	<p>Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond.</p>

	<p>sector.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Socialización: Todos sentados en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron y con quienes jugaron. ✓ Representación: dibujan lo que jugaron y construyeron o crearon, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector. 	
--	---	--



- I. TÍTULO: Creo mis acuerdos de los sectores
- II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p>	<p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos en la hora de juego en los sectores basadas en el respeto y el bienestar de todos.</p>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	Presentaciones. Favores. Cortesía y amabilidad	Muestra una sonrisa al interactuar con los demás Saluda de manera gestual o verbal a sus compañeros. Se presenta mencionando su nombre ante sus compañeros

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Creo mis acuerdos de los sectores	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, para iniciar la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo acordado con sus compañeros. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonará una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonará la canción “a guardar”. ✓ Socialización: Todos los niños y niñas se pararán al lado de la pizarra para realizar la técnica del museo y observar cómo está el orden de los materiales, luego sentados en semicírculo verbalizarán y contarán a todo el grupo a que jugaron, con quienes, y si hubo un conflicto, entonces a partir de ello establecerán soluciones para esos problemas y lo plasmarán en un papelote con la ayuda 	Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond.

	<p>de la profesora proponiendo acuerdos para la hora de los sectores y de ese modo evitarlos.</p> <p>✓ Representación: dibujan lo que jugaron y construyeron, pegándolo en la pizarra de acuerdo al color de su sector.</p>	
--	--	--

- I. TÍTULO: Palabras Mágicas
 II. LOGROS ESPERADOS



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p>	<p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos, estableciendo palabras mágicas basadas en el respeto y el bienestar de todos.</p>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	Favores. Cortesía y amabilidad	Muestra una sonrisa al interactuar con los demás Saluda de manera gestual o verbal a sus compañeros. Se presenta mencionando su nombre ante sus compañeros

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Palabras Mágicas	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y que acuerdos proponemos palabras mágicas a nuestras necesidades previstas que sucedió en conflictos anteriores (fortaleciendo una por semana, Gracias) para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige de manera libre su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Socialización: Se sentarán en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron y con quienes jugaron y si ocurrió algún conflicto, cada grupo compartirá su experiencia contando en que momento 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond.</p>

	practicaron la palabra mágica. ✓ Representación: dibujan lo que jugaron y construyeron y en qué momento de su juego utilizaron la palabra, gracias.	
--	---	--



- I. TÍTULO: Cambio de roles
 II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Ejemplo: Un niño se ofrece para barrer el piso de su aula después de la lonchera mientras su compañera mueve las sillas.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades para hacer amigos y amigas	Reforzar a los otros. Iniciaciones sociales. Unirse al juego con otros.	Expresa afirmaciones positivas hacia sus compañeros Se expresa de manera verbal, para iniciar un juego o actividad con sus compañeros Se integra a los juegos o actividad con sus compañeros

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Cambio de roles	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y que acuerdos proponemos nuestros acuerdos y palabra mágica a nuestras necesidades previstas que sucedió en conflictos anteriores (fortaleciendo una por semana, por favor) para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige su sector, pero en este caso elige el sector que menos le guste para que pueda experimentar y utilizar materiales que no ha conocido, luego coloca su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Socialización: Se sentarán en semicírculo verbalizaran y contarán a todo el grupo a que jugaron, con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo, si ocurrió algún conflicto. También verbalizaran por que antes no les gustaba ese juego y que personaje o que acción realizaban mientras jugaban. ✓ Representación: dibujan lo que jugaron y el material que utilizaron. 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond.</p>

- I. TÍTULO: Conociendo amigos
 II. LOGROS ESPERADOS



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p>	<p>Interactúa con todas las personas.</p>	<p>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</p>	<p>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros.</p>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
<p>Habilidades sociales</p>	<p>Habilidades para hacer amigos y amigas</p>	<p>Reforzar a los otros. Ayuda. Cooperar y Compartir.</p>	<p>Ayuda o pide ayuda cuando lo necesitan Presta o comparte los materiales o juguetes con los demás</p>

- III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Conociendo amigos	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y mencionamos nuestros nombres, y que acuerdos proponemos nuestros acuerdos y palabra mágica a nuestras necesidades previstas que sucedió en conflictos anteriores (fortaleciendo una por semana, permiso) para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elegirá su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: Los niños representaran en el semicírculo la actividad que realizaron durante el juego. ✓ Socialización: Se sentarán en semicírculo verbalizaran y contarán todo el grupo del sector a que jugaron le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto. 	Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond.

- I. TÍTULO: Comparto y me divierto
 II. LOGROS ESPERADOS



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
CONVIVE PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Y Interactúa con todas las	Realiza actividades cotidianas con sus	Realiza actividades cotidianas con

EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	personas.	compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	sus compañeros, y se interesa por compartir los materiales.
-------------------------------	-----------	---	---

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades conversacionales	Iniciar conversaciones. Mantener conversaciones. Terminar conversaciones.	Presenta iniciativa para conversar con sus compañeros. Mantiene conversaciones respetando los turnos de cada persona. Termina conversaciones despidiéndose amablemente

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Comparto y me divierto	Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores. ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón, recordaremos la línea de tiempo de nuestra secuencia metodológica y que acuerdos proponemos nuestros acuerdos y palabra mágica a nuestras necesidades previstas que sucedió en conflictos anteriores (fortaleciendo una por semana, disculpa) para la hora de juego	Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond

	<p>libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organización: cada niño elige su sector colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Socialización: Se colocarán adelante de la pizarra y se realiza la técnica del museo en el cual observaran lo que construyen o armaron sus compañeros y verbalizaran y contarán todo el grupo del sector a que jugaron le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. 	
--	--	--



- I. TÍTULO: Me gusta tú...
- II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. Ejemplo: Durante el juego una niña dice que no la atraparán porque ella corre muy rápido.	Reconoce sus intereses, preferencias y también de sus compañeros.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades	Habilidades	Unirse a las	Se integra a las

sociales	conversacionales.	conversaciones de otros. Conversaciones de grupo.	conversaciones de otros niños. Participa activamente en las conversaciones de grupo.
----------	-------------------	--	---

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Me gusta tú...	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón, recordaremos la línea de tiempo de nuestra secuencia metodológica y que acuerdos proponemos nuestros acuerdos, palabra mágica y elogios para cada sector en la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige por afinidad los compañeros con los cuales desee trabar ese día en los sectores, colocando su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Socialización: Se colocarán adelante de la pizarra y se realiza la técnica del museo en el cual observaran lo que construyen o armaron sus compañeros y verbalizaran y contarán todo el grupo del sector a que jugaron que le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto, por último, los observadores mencionaran frases positivas (esta bonito ti robot, que rica tu comida que preparaste). ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond</p>

- I. TITULO: Los sentimientos
 II. LOGROS ESPERADOS



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Autoafirmaciones positivas. Expresar emociones. Recibir emociones.	Expresa comentarios positivos de sí mismo. Expresa emociones de triste, enfado, alegría, sorpresa, etc. Reacciona adecuadamente ante las emociones de los demás.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Los sentimientos	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y que acuerdos proponemos, palabra mágica a para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige su sector, luego colocara su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: dibujan lo que jugaron y con el material que utilizaron, Luego los pegaran en el semáforo de la emoción, verde si estaba feliz, amarillo si estaba triste y rojo si está molesto. ✓ Socialización: Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto. 	<p>Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond</p>



- I. TÍTULO: ¿Cómo me siento?
- II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e	Reconoce las emociones de los demás, y

		identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.	muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
--	--	---	--

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Defender los propios derechos. Defender las propias opiniones.	Utiliza sus palabras para defiende sus derechos con sus compañeros. Argumenta sus opiniones e ideas cuando lo cree correcto.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
¿Cómo me siento?	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y que acuerdos proponemos, palabra mágica a para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elegirá su sector, luego colocará su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: Modelaran con plastilina cual fue su estado de ánimo mientras 	<p>Pizarra. Crayola Plumones Hoja bond</p>

	<p>jugaban en los sectores, luego de terminar lo colocaran en la pizarra.</p> <p>✓ Socialización: Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contaran a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto.</p>	
--	---	--



- I. TÍTULO: Identifico problemas
 II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos en el aula.</p>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades de solución de problemas	Identificar problemas	Identifica problemas o malas actitudes de sus

	internacionales	interpersonales. Buscar soluciones. Anticipar consecuencias.	compañeros. Identifica problemas o malas actitudes de sus compañeros.
--	-----------------	---	---

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Identifico problemas	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y que acuerdos proponemos, palabra mágica a para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elegirá su sector, luego colocará su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: En grupo por sector dibujaran a que jugaron y que materiales utilizaron. ✓ Socialización: Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto en el caso de ocurriera el conflicto, pondremos la intervención de sus compañeros para posibles soluciones y lo anotaremos en un papelote. 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond</p>



- I. TÍTULO: Resuelvo problemas
 II. LOGROS ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos en el aula.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades de solución de problemas internacionales	Elegir una solución. Probar la solución.	Anticipa consecuencias de posibles discusiones con sus compañeros Brinda la solución más apropiada para resolver el problema. Pone en práctica

			una solución. resolver problema
--	--	--	---------------------------------------

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Resuelvo problemas	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y que acuerdos proponemos, palabra mágica y recordaremos nuestra línea de tiempo de la secuencia metodológica. a para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño elige su sector, luego colocara su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: En grupo por sector dibujaran a que jugaron y que materiales utilizaron. ✓ Socialización: Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto en el caso de ocurriera el conflicto, revisaremos nuestras incidencias de conflictos plasmados en un papelote para ver la mejor manera de resolverlo. 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond</p>

- I. TÍTULO: Mi amigo el adulto
 II. LOGROS ESPERADOS



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Habilidades sociales	Habilidades para relacionarse con los adultos	1. Cortesía con el adulto. 2. Refuerzo al adulto. 3. Conversar con el adulto. 4. Peticiones al adulto. 5. Solucionar problemas con adultos.	Se comunica de manera cortés utilizando palabras como (lo siento, pedir perdón, por favor y permiso) con el adulto Se expresa mediante afirmaciones positivas al adulto Saluda y entabla conversación con el adulto por iniciativa propia. Pide ayuda al adulto cuando lo requiere Interactúa de

			manera conjunta el adulto para solucionar los problemas
--	--	--	---

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ACTIVIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	MATERIALES
Mi amigo el adulto	<p>Iniciamos con una asamblea para poder desarrollar la secuencia metodológica del juego libre en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificación: nos sentamos en semicírculo en el centro del salón y que acuerdos proponemos, palabra mágica y recordaremos nuestra línea de tiempo de la secuencia metodológica. a para la hora de juego libre en los sectores. ✓ Organización: cada niño por afinidad elegirá su sector, del mismo modo en este caso la docente también podrá formar parte del grupo, pero cambiará de sector cada 8 minutos, luego colocará su nombre en la pizarra correspondiente, al costado de cada sector. ✓ Desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ✓ Orden: Antes de terminar el juego, unos 10 minutos sonara una alarma del reproductor que indique que el juego estará por acabar y cuando se cumpla el tiempo establecido sonara la canción “a guardar”. ✓ Representación: En grupo por sector dibujaran a que jugaron y que materiales utilizaron. ✓ Socialización: Se sentaran en semicírculo verbalizaran y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizaran y como fue la experiencia de compartir el juego con la docente. 	<p>Pizarra.</p> <p>Crayola Plumones Hoja bond</p>



Evidencias





SECTOR DE CONSTRUCCIÓN



SECTOR DE CIENCIA



SECTOR DE ARTE



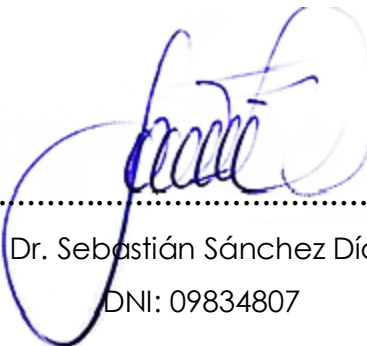
SECTOR DEL HOGAR

Yo, Sebastián Sánchez Díaz, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo campus Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada:

“Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018”, de la estudiante Aldana Sempertegui Paola Lizeth, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **13%** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 18 de julio del 2018.



.....

Dr. Sebastián Sánchez Díaz
DNI: 09834807

 Elaboró	 Dirección de Investigación	Revisó	 Responsable del SGC	 VICERECTORADO de Investigación
--	---	--------	--	---

Feedback Studio - Google Chrome
 Es seguro | https://ev.tumtln.com/app/carta/ta?lang=es&u=1049821646&o=990239745&s=1

feedback studio Efecto del programa "Educación emocional infantil" para el desarrollo de las competencias emocionales en niños de 5 años /0 5 de 21



Todas las fuentes ✕

Coincidencia 1 de 115

- 13
13 %
- repositorio.ucv.edu.pe
16 %
- repositorio.unsa.edu.pe
8 %
- repositorio.unse.edu.pe
6 %
- tesis.pucp.edu.pe
4 %
- Entregado a Universidad...
4 %
- es.slideshare.net
3 %
- www.acribd.com
3 %
- Entregado a Universidad...
3 %
- docplayer.es
3 %

Excluir fuentes

Página: 1 de 90 Número de palabras: 15402 Text-only Report High Resolution Activado

14:36
20/08/2018

Yo, Paola Lizeth Aldana Sempertegui, identificado con DNI N° 70582807, egresado(a) de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, Autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación "Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Paola Lizeth Aldana Sempertegui

Paola Lizeth Aldana Sempertegui

DNI: 70582807

Fecha: 27/08/18



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	VICARRECTORADO DE INVESTIGACIÓN UCV	Dirección de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	-------------------------------------	----------------------------





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela Profesional de Educación Inicial: Mgtr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Paola Lizeth Aldana Sempertegui

INFORME TÍTULADO:

Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho, 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 16/07/2018

NOTA O MENCIÓN: 17 (diecisiete)

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN