



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado
en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Miriam Vilca Gamboa (ORCID: 0000-0002-9005-2474)

ASESOR:

Dr. Freddy Antonio Ochoa Tataje (ORCID:0000-0002-1410-1588)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2020

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación, a los amores más grandes de mi vida, mis padres, mis tres bellos hijos y a mi amado esposo, quienes me brindan su amor y apoyo incondicional, por lo que son considerados mi motor y motivo. A Dios por guiar mi camino y estar siempre a mi lado.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme seguir de pie en este reto que me he propuesto.

A mis profesores de la universidad por su acompañamiento y guía en este camino de la investigación principalmente a Freddy Antonio Ochoa Tataje por la paciencia al disipar todas mis dudas.

Página del Jurado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL BACHILLER: **VILCA GAMBOA, MIRIAM** para obtener el Grado Académico de **Maestra en Psicología Educativa**, ha sustentado la tesis titulada:

ESTRATEGIA DE PATIO LÚDICO EN HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO EN LA I.E. 1267 CAJAMARQUILLA - 2019

Fecha: Viernes 24 de enero de 2020

Hora: 9:00 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE (A): Dra. Noemi Mendoza Retamozo

Firma:

SECRETARIO (A): Dra. María del Carmen Emilia Ancaya Martínez

Firma:

VOCAL: Dr. Freddy Antonio Ochoa Tataje

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobar por Excelencia*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....



Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *Referencias*

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

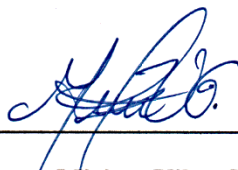
Declaratoria de autenticidad

Yo, Miriam Vilca Gamboa, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, Campus Ate; declaro que el trabajo académico titulado “Estrategia de Patios Lúdicos y Habilidades Sociales en los estudiantes de 1er grado de la I.E. La Campiña. Ate 2019”, presentada, en 140 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

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

Lima, 11 de enero del 2020



Nombres: Miriam Vilca Gamboa

DNI: 43971152

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Resumen	viii
Abstract.....	ix
I Introducción.....	1
II Método.....	19
2.1 Población y muestra.....	21
2.1.1 Población	21
2.1.2 Muestra	21
2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
2.3 Aspectos éticos	24
III Resultados.....	25
3.1 Análisis Descriptivo.....	25
3.2 Prueba de Hipótesis	26
IV Discusión	37
V Conclusiones.....	42
VI Recomendaciones	44
Referencias	46
Anexos.....	54
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	55
ANEXO 2 LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES.....	60
ANEXO 3: VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS	62
ANEXO 4: PROGRAMA Y SESIONES APLICADAS.....	68
ANEXO 5: BASE DE DATOS	93
ANEXO 6 (CONSTANCIA EMITIDA POR I.E.).....	98
ANEXO 7: ARTÍCULO CIENTÍFICO	99
ANEXO 8: DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN PARA ARTÍCULO.....	118
ANEXO 9: TABLAS, GRÁFICOS DE BARRAS E INTERPRETACIONES.	119
ANEXO 10: PRUEBA DE NORMALIDAD	125
ANEXO 11: ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	128

ANEXO 12: PANTALLAZO DEL SOFTWARE TURNITIN.....	129
ANEXO 13: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE LA TESIS.....	130
ANEXO 14: AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	131

Resumen

Muchos de los patios escolares carecen de una estudiada estructuración y/o distribución, lo cual no permite a los estudiantes más pequeños desplazarse libremente y disfrutar; ello no solo genera conflictos si no que no permite oportunidades de aprendizaje social entre los niños y niñas ya que se separan para jugar de acuerdo a su comodidad y al espacio.

Esta investigación permitirá conocer la gran importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en la edad escolar, de ello depende tanto el presente, como el desarrollo futuro del niño y la niña, ya que debido a la falta de estas se da la incompetencia social, lo cual se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales; problemas escolares como bajo rendimiento, fracaso, ausentismo; baja autoestima, desajustes psicológicos, psicopatología infantil como depresión, inadaptación y delincuencia juvenil. Además, problemas en la adolescencia y en la vida adulta. Por lo cual el objetivo de esta investigación es determinar la influencia de la Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado. El estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental. Teniendo una población de 50 estudiantes de los cuales se determinó la muestra conformada por 25 estudiantes de la sección "A" como grupo control y 25 estudiantes de la sección "D" quienes conforman el grupo experimental, de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Fueron evaluados a través de una lista de cotejo con relación a sus habilidades sociales la cual fue validada por juicio de expertos y se ha determinado su confiabilidad mediante el estadístico de Alpha de Cronbach, del mismo modo se tomó el método de análisis de prueba no paramétrica, por ello el análisis se realiza con la prueba de U de Man de Witney, ello se dio tanto al inicio y al finalizar con ambos grupos, luego de aplicar la estrategia de patio lúdico y las sesiones programadas. Los resultados en el post test aplicado mostraron que hay influencia en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; ello debido a que se observó que la significancia sig. = ,008 (Resultados en %) es mayor que alfa=0,05 por lo tanto, se rechazó la H0 y se aceptó a H1, demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Palabras claves: Estrategia, patio lúdico, habilidades sociales.

Abstract

Many of the schoolyards lack a studied structuring and / or distribution, which does not allow smaller students to move freely and enjoy; This not only generates conflicts but also does not allow opportunities for social learning among children as they separate to play according to their comfort and space.

This research will reveal the great importance of the development of social skills at school age, it depends on both the present and the future development of the child and the child, because due to lack of these social incompetence is given, which relates to low acceptance, rejection, ignorance or social isolation by the same; school problems such as poor performance, failure, absenteeism; low self-esteem, psychological imbalances, child psychopathology such as depression, maladjustment and juvenile delinquency. Also problems in adolescence and adult life. Therefore, the objective of this research is to determine the influence of the Playground Strategy on social skills in first grade students. The study was conducted under the quantitative approach and quasi-experimental design. Given a population of 50 students who determined the sample comprised 25 students section "A" as a control group and 25 students 'D' who make the experimental group, the S.I. 1267 Cajamarquilla, 2019.

They were assessed through a checklist with regard to their social skills which was validated by expert judgment and determined their reliability through statistic Alpha Cronbach, in the same way the method of analysis nonparametric test was taken therefore the analysis is performed with Man U test of Witney, this gave both the beginning and the end with both groups, after applying the strategy of recreational yard and scheduled sessions. The results in the applied post test showed that there is influence in the improvement of the development of social skills in the first grade students of the I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; This is because it was observed that the sig sig significance. = 008 (% results) is greater than alpha = 0.05 therefore rejected the H0 and H1 accepted, showing that significant differences between groups.

keywords: Strategy, playground, social skills.

I Introducción

La presente investigación se realizó por la problemática que hoy en día se observa en la niñez, el comportamiento de los estudiantes entre pares y grupos, respecto a los juegos que estos prefieren realizar y su relación con los demás seres vivos no es la adecuada; el problema se genera cuando hay ausencia de conexión interpersonal y con el entorno, muchas veces ello no recibe la importancia que realmente tiene, sin tener en cuenta que depende que qué vinculación tenga lo demás, para su propio bienestar y el de los demás, se vea favorecido o desfavorecido, todos esto porque a todos nos gusta sentirnos apreciados, escuchados y sobre todo respetados, de no ser así, se originará desunión, y problemas de proximidad. Frente a esta situación encuentro la necesidad de encontrar estrategias lúdicas que permitan al niño o niña desarrollar su lado recreacional por un motivo muy importante, formar su ser interior, para darle salud emocional y social, que le permita relacionarse con los demás de manera saludable. El recreo como tiempo y espacio en el centro educativo en el cual podemos observar cómo actúan los estudiantes de forma real, ya que es ahí donde disponen de más liberación e interactúan con sus pares, siendo ello con soltura, dejando percibir sus preferencias. Por lo tanto, es allí donde podemos obtener interesante información, ya que se presentan a diario una gran cantidad de conflictos y aprendizajes que deben ser bien aprovechados para obtener un aprendizaje.

Habiéndose realizado un diagnóstico en el ámbito del estudio se observó como problemática que, el comportamiento de los estudiantes entre pares y grupos, respecto a los juegos que prefieren realizar y en su relación con los seres vivos como las plantas, no son los adecuados ya que no cuentan con habilidades sociales desde las más básicas, son niños que empujan, halan de los demás, golpean, y no respetan turnos, juegan en los servicios higiénicos, ingresan a las áreas verdes sin ningún cuidado a pesar que se encuentran cercadas para su protección, las pisan y se cuelgan de las ramas, ocasionando que estas se rompan y muchas mueran. Todo esto se da con más notoriedad durante el periodo del recreo, por ello a través de esta investigación implementaré una estrategia que permita mejorar la condición social encontrada. Por las referencias expuestas anteriormente se propone el presente estudio “Estrategia de patios lúdicos en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado, en la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019”, con el cual se pretende efectuar aportes conducentes a

mejorar y dar solución a la problemática señalada con la perpetuación de juegos pintados en el patio, como por ejemplo los tradicionales que tanto han aportado al crecimiento de generaciones enteras.

Asimismo, se ha considerado como Trabajos previos a los antecedentes internacionales, como el caso de la Ossa y García (2019) quienes en su investigación Intervenciones creativas en el patio de una escuela, en la cual, se trabaja en espacios de la escuela como el patio por medio del uso de pintura de colores y materiales reciclables, se buscó mejorar con la implementación de actividades lúdicas y recreativas, enfocándose en transformar el lugar y promover los valores, actitudes y comportamientos básicos. Concluyendo que esto genera cambios que aportan a la formación de personas con responsabilidad social. Así también Rodríguez, Pereyra y otros (2019) Nos hablan sobre la interacción entre pares en los recreos, señalando que el recreo escolar es un espacio muy favorable para establecer las relaciones sociales entre el alumnado, ya que estas interacciones marcarán su formación personal, por ello su objetivo fue identificar y analizar ello con estudiantes de entre siete a diez años. Concluyendo que el recreo es el espacio en el que se promueven mayores interacciones sociales, en el que los docentes podemos observar las relaciones tanto positivas como negativas, previniendo, corrigiendo y minimizando posibles casos de violencia y acoso escolar.

Según Hernangomez (2018) Con su proyecto “Patiovivo” Nos señala que existe un interés común entre los estudiantes de nivel primario; su necesidad de espacios, con una distribución equitativa en los que no haya desigualdad, en los que todos puedan disfrutar; la necesidad de zonas de juego y espacios dedicados al juego libre que no contengan una carga de género previa., es necesario el apoyo de los miembros de la escuela, se debe considerar para conseguir que el resultado el cual se ve reflejado en la transformación del patio escolar para el beneficio de los estudiantes. Así también, D´Angelo (2017) en su investigación científica, patios divertidos, e interacción social en los recreos, concluye destacando el gran aporte que tienen los juegos pintados al desarrollo social que ha logrado, y que muchos centros educativos en España, se han ido sumando a esta iniciativa de mejorar los espacios para el recreo, con apoyo de los profesores/as, quienes se encargan de guiar a los niños/as para que aprendan las normas y sobre todo, ayudar y animar a participar a todos. Además, para Uribe, Taborda y Vélez (2017) Los espacios lúdicos como estrategia para la sana

convivencia, fue la investigación que, para con niños y niñas de educación básica primaria, buscaba desarrollar espacios lúdicos que aporten al mejoramiento de la sana convivencia esto a partir de los conflictos observados en el tiempo de descanso, señalan que a partir de la implementación el espacio del descanso escolar mejoró en un alto porcentaje, y los alumnos disfrutaban de cada espacio.

Asimismo, Castro (2016), en su tesis para master universitario, intervención en habilidades sociales, se apoyó en técnicas como la observación, el registro y la modificación de conductas; concluye que las habilidades sociales son importantes, permiten la aceptación y lograr así formar parte de un grupo. De una acción hay respuesta consecuente del entorno lo cual logrará un mejor comportamiento. Además, Carrillo (2016), presentó su investigación para obtener su grado en doctorado sobre un programa lúdico y las conductas sociales, con la intención única de aplicar el programa a clases conflictivas y comprobar su eficacia en la mejoría de las habilidades sociales (principalmente comportamientos asertivo, agresivo y pasivo). Los resultados de su estudio eran los esperados, debido a que los alumnos pertenecientes a su grupo experimental empezaron a aflorar comportamientos menos agresivos. Por otro lado, Córdoba (2015) enlaza la adquisición de habilidades Sociales y el juego, en Colombia; buscó brindar información sobre como los estudiantes pueden adoptar habilidades sociales mediante el juego; en la cual concluye que, existen mejora del clima escolar, ya que al ser empáticos y asertivos se evitarán las agresiones, las arrogancias y las diferencias entre los estudiantes.

Según Lacunza y Contini (2015), quien estudió las **habilidades sociales**, centrado en prevenir problemas de adaptación y hacer posible el desarrollo de recursos personales en diferentes contextos. Sus resultados les permitieron afirmar que, por más que sean de contexto económico bajo, los niños de su población presentaban habilidades sociales, lo que considera positivo para su salud. También Cisneros (2014) presentó el Proyecto de Patios presentado a través de Red Internacional de Educación, el cual está destinado a ser desarrollado para mejorar a los recreos con el pintado de juegos para alumnado de 6 a 12 años, Señala con certeza que un proyecto de patio de recreo que resuelva los problemas y permita una mejor convivencia y participación estudiantil debe incluirse en los centros escolares, para que mejoren la presentación del patios y brinden con ello espacios de ocio,

aprendizaje y entretenimiento ya que es un espacio donde se puede observar cómo actúa el alumnado de forma transparente.

También Arias y Muñoz (2014), en habilidades sociales en Santiago, Chile; Concluye que la socialización es el cimiento del desarrollo de la persona, porque el lugar donde todas las habilidades sociales están en juego es en esta etapa de niños, debido a que ocupa un rol fundamental en las relaciones, porque juega un papel clave en la interacción con las personas, especialmente con sus compañeros, respetando turnos, organizando, siguiendo las reglas, que deben cumplirse. Desarrollar habilidades sociales básicas, como definir roles y tareas, y asumir la importancia del organizador social. Sin dejar de lado a quienes se antecedieron con su investigación, Pérez y Collazos (2007), presentaron patios de recreo, relacionándolo con el aprendizaje en todas las dimensiones de desarrollo del niño(a), con el deseo de observar los recreos ya que este es un escenario en el que se originan la mayor cantidad de conductas sociales a través del establecimiento de normas, concluyen recomendando que debemos sensibilizar a todos los docentes respecto a la gran importancia que tienen los patios de recreo, y su importancia en el aprendizaje y desarrollo social de los estudiantes. Ya que generan experiencias que le permiten enriquecerse de manera integral con respecto a las competencias ciudadanas.

De la misma forma tenemos a los antecedentes nacionales, encontramos a Flores (2018), con su investigación jugando en las habilidades sociales básicas, de la cual concluye que lo realizado a través del juego repercute de manera significativa en las habilidades sociales, como saludar, hablar con los demás de lo que se siente, ser cortez y la amabilidad, según los resultados eso ayudará en la escuela a mejorar las relaciones inter personales. Así también encontramos a Quispe (2018), quien desarrolló la investigación Patio recreativo para la convivencia en Villa María del Triunfo; el cual tuvo un impacto significativo en mejorar la vida escolar, en las relaciones sociales, en la participación, normas de convivencia; pudo demostrar las diferencias importantes entre ambos grupos. Guerra (2018) a través de su investigación, actividades lúdicas en habilidades sociales; su objetivo era determinar que su implementación recreativa mejoraría lo encontrado, concluyendo que los objetivos establecidos se habían logrado y que las hipótesis planteadas eran contrastadas y que tenían un impacto directo y significativo obteniendo una mejor comunicación entre los compañeros. Por otro lado, Hurtado (2018), construyó su tesis sobre habilidades sociales en

una I.E. particular de Lima metropolitana. Quien tenía el fin de precisar el nivel tenían los estudiantes, que tanto las habilidades de expresión y planificación se encuentran en un nivel bajo por lo que recomienda diseñar un programa dirigido a incrementar las habilidades de las dos dimensiones más complejas señaladas.

Cabe resaltar a Alejandro (2018), quien hace referencia a las habilidades sociales, trabajó con 371 estudiantes de tercer grado, su intención era conocer y emprender nuevas acciones para obtener un clima adecuado en el aula; los resultados concluyeron que hay una importante conexión y efecto de las destrezas de relación social y un buen clima, por ello resalta la importancia de que los estudiantes las desarrollen. Además, Córdova (2017) Presenta actividades lúdicas en habilidades sociales; con relación a su intención, determinar la influencia, concluye que la realización de la lúdica tiene un impacto significativo en las habilidades sociales. Asimismo, las actividades lúdicas ayudan a mejorarlas, mejorando su rendimiento escolar. Por otro lado, Carrasco (2017), En su investigación el juego, herramienta educativa para incrementar habilidades sociales, tiene la finalidad de preparar a los estudiantes en habilidades sociales para lo cual encontraron la forma lúdica para lograrlo, concluyendo que el juego es muy importante en la infancia, e interviene en el ámbito emocional, **social**, cultural, sensorial y motora del niño. De igual manera, Gonzaga (2017) refiere sobre las habilidades interpersonales, que la mayoría de estudiantes carencias al momento de socializar, es decir, no demostraban actos de empatía y asertividad, es por ello que diseñó y aplicó estrategias, basadas en las teorías del aprendizaje social y de emociones; desarrollándose el juego como técnica conectora, concluyendo que muchos de ellos, superaron temor a interactuar y ser parte de un grupo.

Además, Dávila (2017), presenta actividades recreativas y habilidades sociales para niños de 1er grado en la provincia de Chepén. A través de cual pudo afirmar que, antes de aplicar la investigación, las habilidades de los estudiantes como, ser amables, usar palabras de cortesía; solo el 33.3% entre amigos, sin integrarse a los demás; determinando la importancia de su intervención en todos los aspectos debido al importante proceso en habilidades sociales en todas sus dimensiones. Según Briones (2017), respecto a las habilidades sociales, quería determinar si había diferencia en cuanto a sus comportamientos sociales, con una población conformada por 123 varones y 114 mujeres, concluyendo que la diferencia es mínima y que tanto varones como mujeres pueden desarrollar habilidades que

le permitan, relacionarse con los demás. Asimismo, Ccorahua (2016), investigó estrategias lúdicas en habilidades sociales. Se valió del enfoque cuantitativo; diseño cuasi-experimental; y señala como conclusión, que hay un impacto notorio, observándose mejoras en el desenvolvimiento y autoafirmación.

Así también encontramos a Guevara (2016), refiere respecto a los juegos activos en la habilidad social, con el fin de determinar la influencia, a través de un diseño pre experimental, utilizando la lista de cotejo. Según los resultados, arrojan en el tamaño de asertividad del 71%, finaliza determinando que los juegos desarrollan habilidades sociales y que se logran los objetivos de investigación y se confirma la hipótesis. Según Olivares (2015), en su investigación, el juego como instrumento en desarrollo de habilidades sociales - Piura, quería lograr un aumento en las habilidades sociales básicas, utilizando el juego como estrategia educativa, concluye que, los niños han adquirido habilidades sociales en varios niveles de éxito. El 20% de los niños son socialmente capaces, pero el 80% todavía tiene un déficit social y se han observado mejoras positivas desde su intervención. Cabe resaltar que Grados (2014), trabajó en un programa aprendiendo en las habilidades sociales en una institución educativa parroquial en Covida, la cual estuvo orientada al desarrollo de estas, por medio de la aplicación que tenía como fin desarrollar estas. Señala hubo un aumento valioso en el desarrollo de éstas en los estudiantes. Por lo tanto, se ha demostrado que la implementación de su programa afecta positivamente y mejoró las relaciones sociales, como la asertividad y la comunicación entre pares.

Además, Nuñez y Nuñez (2011), en su investigación, juegos tradicionales para desarrollar habilidades sociales en niños – Abancay, trató de ver hasta qué punto los juegos tradicionales mejorarían las habilidades sociales, para definir qué juegos tradicionales les permitirían desarrollar estas. Se comprobó que, al jugar juegos tradicionales, hay un cambio significativo de manera general, lo que lleva a un aumento significativo en niños de 6 años. Cabe resaltar que el programa Curricular de Educación primaria y el Enfoque del área de Personal Social, nos señalan que, enfatiza el proceso de desarrollo que lleva al fortalecimiento como personas, llegando al máximo potencial, no solo biológico, cognitivo, afectivo, si no también comportamental y social que se dan a lo largo de la vida. Esto permite no solamente conocerse a sí mismos y a los demás, de modo cada vez más integrado y complejo, sino además a vincularse con el mundo natural y social. Como ciudadanía activa

asume toda la seguridad social, con ciudadanos responsables involucrados en el mundo social, fomentando la vida en democracia, apoyo mutuo y aprendizaje de otras culturas y asegurando una relación armoniosa con el medio ambiente.

En este sentido se consideró las siguientes teorías relacionadas al tema en cuanto a la variable independiente Patios Lúdicos la cual tiene por objeto incorporarse como estrategia para que los estudiantes puedan relacionarse compartiendo juegos en común, teniendo en cuenta las actividades diarias de la vida. Por un lado, Rodríguez (2003), Ginsburg (2007), Carrasco (2017), Señalan que, en la escuela nueva, hay cambios y se propone el paidocentrismo, lo que significa que el niño hoy en día es el centro de todas las actividades educativas, es activo y capaz de aprender por sí mismo, ello también repercute en el papel del docente, pues ahora pasa a ser facilitador y quien pasa a ser el protagonista es el estudiante. Además, refiere que María Montessori por su lado señala que el juego es trabajo únicamente del niño, incluso que Piaget y Vygotsky le dan la razón. Además, la academia Americana de Pediatría, señaló que el juego es esencial para el desarrollo ya que abarca el aspecto cognoscitivo, social, emocional y físico en niños y jóvenes. Vimos que el cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego la brinda. Además, Woolfolk (2010), Rodriguez, Pereyra y otros (2019), así mismo indican que la asociación nacional para la educación de niños, señalan resultados positivos que tienen tanto el recreo como el juego libre: Es una forma de aprendizaje que conecta tanto la mente, el cuerpo y el espíritu, reduce la tensión, se expresan, resuelven situaciones cotidianas a través del juego, desarrollan habilidades para percibir situaciones como la ayuda, el compartir y resolución de problemas, el movimiento como forma poderosa de aprendizaje.(p.79)

Respecto al juego y su importancia Zapata (1990), Krauss (1990), Vargas (1995), López y Eberle (2003), Hernangomez (2018), De la Ossa y García (2019), relacionan al juego con la teoría de la autoexpresión que fue sustentada por Mitchell y Mason, educadores físicos, quienes estiman que el juego es resultado de una necesidad de expresión, señalan que su participación les brinda como respuesta seguridad, experiencias satisfactorias de reconocimiento de otros, todo esto a través de la adquisición de hábitos de juego. De este modo podemos concluir que para ellos es una herramienta de expresión, de información, un factor de socialización, un regulador y una herramienta compensatoria para la efectividad, ante la resolución de un conflicto, es decir, la herramienta básica para organizar, desarrollar

y verificar la personalidad; además con esta información queda claro que no solo psicólogos y educadores concuerdan con que la lúdica ayuda a desarrollar a los estudiantes su parte expresiva y por ende socializadora sino que apoyan a esta idea investigadores dedicados a la educación deportiva. Por otra parte, Meneses y Monge (2001), Gonzaga (2017), refieren que, el niño juega y que el entretenimiento es parte de la estructuración y desarrollo de su personalidad. Su carácter de rivalidad, participativo, comunicativo y luchador, se adapta a las características que marcan la personalidad. El niño desea tener la dirección y soberanía total sobre los demás, establecer relaciones y crear una fantasía liberadora; y compartir estos deseos a medida que desarrollan sus habilidades y encuentran la posibilidad de cumplirlos en actividades lúdicas, que definen como una verdadera expresión positiva.

Señalan además que el juego como recreo, es formarse, ayuda a la restitución o regeneración de fuerzas físicas y mentales. El juego es parte de la naturaleza del niño, permite al niño estructurar su personalidad, le permite aplicar comportamientos nuevos, resaltan además la importancia del involucramiento del maestro o maestra para la construcción de objetivos propuestos. De la misma manera, Lessena, Agüera, Jiménez y, otros (2015), señalan que entre las conceptualizaciones más conocidas está el del diccionario de la Real Academia entre muchas enunciaciones está definido como, ejercicio divertido sujeto a las reglas que ganes o pierdas. Así también nos mencionan a Huizinga (1987), Menciona que el juego fluye, se lleva a cabo dentro de tiempo limitado y espacios enmarcados, de acuerdo a reglas ya establecidas, libremente aceptadas. Además, mencionan a Cagigal, J. M. filósofo español del deporte (1996), quien lo define como acción libre, espontánea, desinteresada e espontánea, desinteresada y temporal que no tiene mucha trascendencia para el niño o niña, es un hecho voluntario, ya que nadie está obligado jugar, es una actividad tradicional porque es el resultado de un acuerdo social entre niños, quienes diseñan el juego y sus reglas. Para este investigador el juego también significa recreación, diversión y esparcimiento, ya que el niño juega para explorar, conocer y reconocer a los demás y su entorno. El juego es compatible con el proceso de aculturación y es algo innato. Es esencial para el desenvolvimiento psicomotor, intelectual, emocional y social porque aprende trazándose metas y objetivos, y para lograrlo respeta normas. Todo lo señala con sus propias palabras, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también es la mejor manera de aprender a través del cual estos aprenden a lidiar con diversas posturas a lo largo de sus vidas; Realiza la función de cancelación, integración y rehabilitación de desigualdades.

Organizar acciones específicas y correctas. Ayuda a saber la verdad. Permite que el niño lo apruebe. Apoyar el proceso de socialización. Si bien es cierto, todos estos investigadores presentan definiciones que se asemejan a pesar de que son puntos de vista desde ámbitos diferentes (p. 95-97).

Por otro lado, Jiménez (2006), Posada (2014), ambos refieren que esta variable promueve el desarrollo psicosocial, ya que ayuda al desarrollo de la personalidad del niño o niña, debido a que encierra varias actividades que producen no solo placer, diversión y gozo sino actividad creativa y conocimiento. Ellos asocian la palabra lúdica con la vida cotidiana porque es parte del significado de la vida humana y la creatividad. Además, afirman tener el juego como el componente principal del término volátil, no solo para enfocarse en él, sino también para producir enseñanza, aprendizaje y valores, es decir, para permitir el desarrollo de una serie de experiencias, culturalmente, ayuda de manera innovadora en la sociedad. También se aseguró de que la volatilidad es inherente al aprendizaje a través de experiencias familiares y educativas, y es una forma de ver el mundo, divertirse, conocerlo, descubrirlo, comprenderlo y transformarlo. De esta manera, los niños pueden incorporar más fácilmente la información a través de las actividades diarias.

Además, Karl Groos (1901), Gómez (2012), Olivares (2015) y Ccorahua (2016), afirman que la parte lúdica es un requerimiento muy importante en el progreso de desarrollo de los niños, debido a que tiene su lado educativo, sirviendo de preparación para la vida al que en el futuro enfrentarán, el juego aporta varias funciones básicas, así como su autoafirmación como persona al relacionarse y liberar la presión interna y del grupo, por ello señalan que forman destrezas socializadora como el compartir, jugar cooperando y mostrando apoyo, ello ayuda a expresar emociones de manera apropiada. De la misma manera refieren que a través del juego se desarrolla el pensamiento, porque ayudará a desarrollar habilidades funcionales para prosperar como adulto. Este teórico creó una regla: "El gato que juega con la pelota aprende a atrapar un ratón, el pequeño que juega con sus manos aprenderá a dirigir su cuerpo", finaliza señalando que el juego es automático y bilógico. Por otro lado, Freud (1915), Luzzi y Bardi (2007), Carrillo (2016), mencionan otra de las teorías, Freud elaboró un método al que se denominó la psicoanalítico, la cual sostiene que el placer, y satisfacción que siente el niño ya que el juego le permite expresarse y todo ello lo relaciona a lo que el placer que siente el adulto en el descanso que proporciona el

sueño. Así mismo sostienen que la parte lúdica permite que el niño controle su actitud, al manipular la realidad de los impulsos contradictorios de su naturaleza. A medida van creciendo, invierten su energía en sus actividades y desarrollan poco a poco dos soportes psicológicos: el "yo", parte pensante y su conexión directa con el mundo exterior, y "súper-yo".

Para él, los individuos pasan por varias etapas cada una diferente en el transcurso de su maduración. Como apoyo y refuerzo tenemos la teoría de la energía excedente, fue propuesta por Schiller, pero fue Spencer (1861), quien da a conocer esta teoría del surgimiento del juego, él señala que el juego se da por la acumulación de energía que tiene el ser humano, a causa de querer liberarla se da el juego. Además, sostiene que es en las primeras etapas, que se libera con más frecuencia, debido a que el niño o niña al no poseer muchas responsabilidades, dedica sus tiempos libres al juego como una actividad fundamental; en pocas palabras el exceso de energía se convierte en una actividad necesaria, que es en este caso el juego. Así también, Meneses M. (2001), Lacunza y Contini (2015), señalan que el objetivo del juego es desgastar y recuperar energía a la vez, marcar la distancia entre energía física y mental; en el momento que el cerebro se cansa necesita un cambio de actividad para hacer algo físico y que restaure la energía positiva. Esto se debe a la necesidad de grandes actividades recreativas, proporcionando la densidad de energía que utilizan en el aprendizaje de conocimientos y habilidades que son nuevos para él. De la misma manera, Carmona y Villanueva (2006), Determinan que un modo de querer comunicarse con la realidad es el juego, enmarcado por el actuar del jugador mismo y su realidad, como algo intrínseco y no del exterior. En la vida adulta gran parte de las actividades que se realizan tienen un ideal, mientras que en el juego solo tiene un objetivo propio, debido a que produce alegría, diversión, placer y satisfacción, el juego es un arte su finalidad en realizarse en sí mismo.

Por su parte, Piaget (1946), indica que el juego forma parte de la habilidad que demuestra la inteligencia del niño, ello porque lo que condiciona el origen y evolución del juego a través de facultades motrices, simbólicas y las de razonamiento, así mismo aborda fundamentalmente la formación. Además señala que los niños crean mentalmente situaciones no reales y la asimilación es el proceso mental que adaptan y transforman según sus propios intereses. En el desarrollo mental, las teorías constructivistas como las de Piaget

y de Vygotsky, señalan que el juego se plantea con el fin de asimilar el mejor camino para lograr la inteligencia, trata a través de su investigación de reconocer la función que tiene el juego al desarrollar procesos mentales superiores, como el pensamiento lógico, el criterio moral y resolución de situaciones problemáticas. García (2009), indica que hoy más que antes es necesario promover que se investigue los aportes del juego y su impacto, en la expansión mental, social y fortalecimiento físico, agrega que es el medio por el que un niño expresa sus sentimientos, miedos, cariño y fantasía de modo espontáneo, el juego le permite conocer y relacionarse con otras personas, lo cual le ayuda a su inteligencia emocional, la autoestima, desarrollar su vocabulario e imitar roles, es primordial en el aprendizaje durante la infancia, por ello debe particularmente aplicarlo desde la infancia, en la educación preescolar, en este mundo moderno con tantos avances, la creatividad y la imaginación en la niñez se encuentran resquebrajados.

El juego es la forma principal de comunicación que usan los niños para con el mundo, facilitando el desarrollo de habilidades sociales mientras desarrollan habilidades sociales, así como la cooperación, negociación, competencia, respeto por las reglas, respetar turnos, además la inteligencia emocional como: comparación, categorización, conteo, memorización, etc. También le permite decidir, reconocer opciones, seleccionar y obtener resultados, así como asumir consecuencias. Señala también que, en el inicio de la socialización, se observa un debilitamiento en el juego de la edad infantil, ingresando al juego preescolar, se da la integración lo que constituye un colectivo lúdico, donde deberán cumplir lo organizado de lo contrario el juego no se llevará de la mejor manera. Así mismo las reglas van apareciendo de manera temerosa y tímida aproximadamente a los 4 o 5 años, y es bien asimilado no hasta entre los 7 a 12 años aproximadamente, lo cual será la base y lo mantendrán en la mayoría de actividades lúdicas. Se observa un cambio cualitativo importante en las dimensiones del desarrollo infantil. Respecto a las características del juego, Omeñaca y Ruiz (2005), en su libro denominado Juegos cooperativos y educación física, con respecto a las características del juego, Alejandro (2018), destacan que el juego es divertido porque es la actividad libre y voluntaria que toma el niño, porque produce satisfacción para los practicantes y en cualquier caso causa frustración o fracaso, es gratis, y revela ideas diferentes. No es tan necesario definir sus reglas, motivación o preparación, socializando durante el juego con acceso a la comunicación espontánea.

Los hábitos de colaboración, la convivencia y el trabajo en equipo, el juego, la creatividad y el apoyo a la espontaneidad son activos porque el niño está en constante actividad física y cognitiva. Todos los aportes psicopedagógicos forman parte beneficiosa e interesante para reconocer la educación en la infancia, quienes la refuerzan la teoría del aprendizaje significativo tenemos a Ausubel (1983), quien planteaba que la labor de educar no se desarrolla en mentes en blanco, señala que los estudiantes ya tienen un conocimiento previo según sus experiencias, lo cual considera saberes previos, y estos serán usados para el nuevo aprendizaje. Por su parte Piaget, mencionado en MINEDU (2017), con la teoría del desarrollo cognitivo, centra el desarrollo del pensamiento y razonamiento del ser humano, a través de su fundamento nos permite conocer cada paso de los estudiantes, presentando las etapas de las operaciones cognitivas. De la misma manera encontramos a Vygotsky (MED, 2008), a través de su teoría socio-cultural que remarca mayor provecho a esta investigación, resalta el inicio de y paso de los procesos psíquicos de alta demanda, destaca el rol que cumple el lenguaje en relación con la parte social. Él nos menciona la Zona de desarrollo próximo (ZDP), a partir de la reflexión, análisis de prácticas educativas y posteriormente diseñando estrategias para la enseñanza, lo cual determina como un espacio, con interacción y apoyo de otros, para que una persona pueda ser capaz de tener un logro, resolviendo una tarea de una manera más eficaz de lo que podría haber obtenido individualmente.

Se dio un estudio clave en la década de 1920, Parten (1932) Identificó seis tipos de juegos que van desde el menos hasta los más sociales. Descubrió que cuando van creciendo los niños los juegos se tornan más sociables; es decir, más interactivo y colaborativo. Al principio los niños juegan solos, luego al lado de otros y finalmente juegan junto a otros. Por ello es importante resaltar a, Papalia, psicóloga estadounidense, desde muchos años atrás investigaba sobre el desarrollo infantil, así mismo continúa su investigación por varios años más, en el (2009) Señala que los juegos de los niños en el recreo muchas veces son informales y planificados espontáneamente. Dichas actividades recreativas conllevan a un crecimiento en competencia y agilidad social, y con ello se da la adaptación escolar. De acuerdo a toda su información la cual confirma y refuerza en el año (2012) Donde considera importante los indicadores que contribuyen al desarrollo del juego y los aportes que tiene señalando que aporta beneficiosamente a los dominios de desarrollo ya que a través del juego, empiezan a **respetar reglas**, los niños estimulan los sentidos, fortalecen sus músculos,

coordinan la visión con el movimiento, obtienen el control del cuerpo, toman decisiones y aprenden nuevas habilidades. (p. 338)

También señala la importancia del **espacio y tiempo**, ya que los niños necesitan gran cantidad de tiempo y espacio ya que lo hacen en un ambiente libre de peligros, así asimilarán y adoptarán las habilidades y comportamiento adecuados que servirán en su vida adulta. (p. 339). Cabe resaltar que los **tipos de juegos**, de los escolares durante los primeros grados consisten en el juego enérgico, juego rudo donde forcejean, golpean y persiguen, lo cual puede asemejarse a una pelea, y se hace presente en la infancia y poco a poco debe ser orientado. Hasta el momento son varias las aportaciones desde distintos puntos de vista según cada autor, quienes han considerado y se mantienen en que el juego es un factor primordial, y reforzador del desarrollo físico como mental; están cercanos y efectivamente vinculados, por darse de manera espontánea, a la que el niño le da la máxima dedicación que pueda, a través de él, este construye su interior, sus capacidades sociales, intelectuales y psicomotoras, en conclusión permite aprender a partir de las experiencias, siendo parte de, descubriendo sus fortalezas y limitaciones; en pocas palabras la capacidad del niño cual quiera que sea, se desarrolla de manera más eficaz en el juego que sin él.

Así mismo respecto a la variable independiente **Habilidades Sociales**, existen los siguientes fundamentos teóricos que son importantes mencionar; Caballo (1986), Leighton (2015) afirman que las habilidades sociales engloban toda una gama de actitudes que se transmite al relacionarse ya que deja ver sus emociones, forma de actuar, deseos, ideas o derechos de una manera apropiada y respetuosa con la situación. Por lo general, resuelve el problema de inmediato y también reduce la probabilidad de un futuro problemático. Además, Bisquerra (2002), Castro (2016), argumenta, que tienen la capacidad de mantener gracias a ellas buenas relaciones con los demás. Esto significa dominar habilidades sociales básicas, habilidades de comunicación efectiva, respeto, comportamiento social y confianza. Estas habilidades le servirán para la vida y su bienestar. Por otro lado, García (2010), argumenta que estas brindan la capacidad de mostrar conductas, que pueden ser reforzadas positiva o negativamente de acuerdo al nivel de estas. Señala además que son conductas interpersonales que implican la expresión honesta del sentir, buscan, mantienen o mejoran una situación interpersonal. Ciñe su teoría en expresar sentimientos interpersonales positivos o negativos sin pérdida de refuerzo social como el reforzamiento o algunas veces e castigo.

De la misma forma Monjas (2002 - 2007), Afirma que, aprenden habilidades sociales por medio de diferentes mecanismos: Aprendizaje por experiencia directa, las conductas interpersonales se adquieren, en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno. Consideran que son conductas fundamentales para relacionarse, interactuando con sus iguales o los adultos de forma positiva. Aprendizaje por observación, adquiridas como resultado ante modelos significativos. Estas adquieren una importancia mínima, sin confianza en su repercusión en el futuro de la persona, abarcando aspectos muy importantes como el ambiente familiar, con los amigos, en la escuela, trabajo y recreación; desde el momento en que una persona nace pasa toda su vida interactuando con los que lo rodean. Y a través de ello conoce como son los demás, y se alcanzan habilidades sociales que se relacionan con lo esperado y valores de la sociedad donde vive. El niño está en aprendizaje constante, lo vivido en la infancia son en sustento en las que se construyen las relaciones del futuro, además ello permite ser parte de la transformación de la sociedad, logrando que esta sea más justa, democrática y sensiblemente humana. Al final menciona el aprendizaje por reacción interpersonal: considerado como la respuesta por parte de observadores de su comportamiento, ello ayuda a la corrección del mismo.

Rivera (2008) Nos resalta el gran valor que tiene que se desarrollen en la edad escolar, porque depende de ello que los niños puedan tener una buena autoestima y en consecuencia gocen de tranquilidad emocional. El aspecto social en la etapa de la infancia, tiene como resultado triunfos escolares, con beneficio propio y para la sociedad, también de adulto; y de haber incompetencia social se relacionaría con el rechazo; problemas escolares problemas escolares lo cual se presenta con bajo rendimiento, fracaso, ausentismo, y por ultimo abandono escolar, expulsiones, sin dejar de lado o personal, como la baja autoestima, depresión, inadaptación y posteriormente como delincuencia juvenil (p. 5-6). Para Johnson y Johnson (1993), Castro (2016) Para poder enfrentar los conflictos de manera positiva, para ello debe contar con dominio de las habilidades sociales. Los maestros en conflicto pueden ser manipulados y diseñados para tratar positivamente; sin embargo, algunos de estos conflictos espontáneos de los estudiantes son inconsistencias. Para estos estudiantes las habilidades y competencias cognitivas y sociales les ayudan a comprender y resolver la situación. Nos referimos a estas habilidades: respetar el punto de vista del otro sin perder el propio, sin saber escuchar. Cómo analizar y mitigar la importancia del problema, ponerse en el lugar de otro y así sucesivamente, siempre se desarrollarán bajo ejemplos, aquí el rol tanto

de padres como maestros se torna fundamental en estos nuevos tiempos de relaciones familiares no tan buenas. Señalan además que los educadores son quienes establecemos relaciones próximas con sus estudiantes, transmiten valores, enseñan y modelan, conductas, con el diseño de actividades centradas no solo en conocimientos y habilidades sino también actitudinales, dando oportunidad de ratificarse, planteando ambientes y rutinas para que el niño siga reglas, presentando las consecuencias guiando su participación en la sociedad.

Según Caballo (1993), Papalia, Wendkos y Ruth (2009) quienes hacen mención a Goldstein, prestigioso profesor de psicología, señalan las dimensiones: las **básicas** en la que hacen mención a la capacidad del infante para atender a otro y la habilidad para formular sus preguntas, iniciar una conversación y mantenerla, presentarse, así como mencionar qué le gusta de algo. Otra dimensión es respecto a las **Habilidades Sociales avanzadas**, se refiere a que el niño sea capaz de pedir ayuda, así como la capacidad de participar en juegos cooperativos, dar instrucciones, seguirlas y disculparse cuando está mal y su capacidad por convencer cuando se siente seguro de sus ideas. Esto le permite insertarse con asertividad en el entorno social. Así mismo mencionan a la tercera dimensión, **Habilidades relacionadas a los sentimientos**, la cual está relacionada a la expresión de sentimientos, y se refiere sobre las habilidades que tiene para expresar sentimientos, comprender los de los demás, controlar y sobrellevar la ira propia y de los demás. (p. 18)

Se encuentra también a las **Habilidades alternativas a la agresión**, dimensión que refiere las que adapta el niño antes de agredir e incluye las siguientes habilidades: Pide permiso, comparte, ayuda, negocia, todo ello buscando un bien común, aceptar decisiones grupales con respeto y determinación, buscar alternativas para resolver situaciones de conflicto, reconoce y controla sus emociones, mantiene la calma cuando está molesto. En resumen, le permiten al niño enfrentar los estados emocionales negativos de sus compañeros, incluidas las conductas sobre el autocontrol. Así mismo tenemos a **la Habilidad para enfrentar el estrés**, esta dimensión ayuda al niño o niña a afrontar de manera positiva situaciones en las que siente la necesidad expresar disgusto, así mismo resuelve la vergüenza arreglándoselas ante el fracaso, ante la acusación, ante una conversación difícil en la que siente presión del grupo. Resumiendo le permite al niño desarrollar la residencia. Por otro lado encontramos las **Habilidades de planificación**, la cual refiere a un niño que toma

iniciativa resolviendo sensaciones de aburrimiento, capaz de reconocer las causas de un problema, toma decisiones a través de la organización (p. 19)

El Ministerio de Educación (2017) También resalta la importancia del desarrollo del yo, señalando que el acompañamiento tutorial, como proceso permanente, intervienen en la parte personal de los alumnos. Para realizar esta investigación, se plantearon los siguientes problemas: **Problema General** ¿Influyen los patios lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019? **Problema específico 1** ¿Influye la estrategia de patios lúdicos en las habilidades básicas en los niños de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019? **Problema específico 2** ¿Influye la estrategia de patio lúdico en las habilidades avanzadas en los niños de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019? **Problema específico 3** ¿Influye la estrategia de patio lúdico en la expresión de sentimientos positivos de los niños de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019? **Problema específico 4** ¿Influye la estrategia de patios lúdicos en las habilidades Sociales alternativas a la agresión? **Problema específico 5** ¿Influye la estrategia de patio lúdico en las habilidades para afrontar situaciones de estrés? **Problema específico 6** ¿Influye la estrategia de patio lúdico en las habilidades de planificación?

El presente estudio considera como justificación la necesidad de realizar un diagnóstico y una propuesta sobre la estrategia Patios lúdicos en las habilidades sociales, u dar a conocer de qué manera influye la variable independiente sobre la dependiente. Empezando por las teorías y su punto de vista: se verifica si existe una relación entre la Estrategia Patios lúdicos en las habilidades sociales. Si bien es cierto, son elementos decisivos en la vida de las personas. La falta de estas afecta a la persona de diferentes maneras; A la larga, los resultados pueden ser una inhibición social psicológicamente severa, inseguridad y baja autoestima. (Vallés & Vallés, 1996) También resalta la asociación de habilidades sociales con la salud mental, y que los niños que han tenido bajo fortalecimiento de las habilidades sociales, posiblemente tendrán diversas dificultades psicopatológicas en la adultez, de los que destacan la timidez, depresión, problemas de impulsividad, hasta drogadicción y alcoholismo. En las aulas de primer grado se puede percibir en algunos estudiantes un trato poco agradable. Se puede apreciar que algunos de los estudiantes tienden a ser conflictivos, mostrándose en ocasiones agresivos, a pesar del acompañamiento y guía de las docentes; se considera que son también por la ausencia de habilidades sociales, que

no han sido desarrolladas por completo en ellos, es por eso que se considera importante el desarrollo de este estudio ya que podrá darnos una visión de la influencia de estrategias de patios lúdicos mediante el juego pintado en el desarrollo de estas habilidades y así mejorar la convivencia escolar y facilitar el aprendizaje social.

Se consideró como **Hipótesis general** La estrategia de patio lúdico impacta significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de primaria en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 1:** Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en el incremento de habilidades básicas en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 2:** Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades avanzadas en estudiantes del primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 3** Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades de expresión en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 4** Existe impacto positivo de la estrategia del patio lúdico en las habilidades alternativas en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 5:** Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades para afrontar situaciones estresantes en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019. **Hipótesis específica 6:** Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades de planificación en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019.

En lo que concierne al objetivo General, determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019. **Objetivo específico 1,** determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales básicas en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019. **Objetivo específico 2,** determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales avanzadas en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019. **Objetivo específico 3,** determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades de expresión de sentimientos positivos en estudiantes de primer grado de primaria en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019. **Objetivo específico 4,** determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019. **Objetivo específico 5,** determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades para afrontar

situaciones de estrés en estudiantes de primer grado de primaria en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019. **Objetivo específico 6**, determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales de planificación en estudiantes del primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.

II Método

En el diseño, el tipo de estudio realizado fue aplicativo y explicativo, de acuerdo con la teoría de Hernández, Fernández y Bapista (2010) donde señalan que se altera al menos una variable, donde su propósito fue probar la efectividad de la variable independiente estrategia de patio lúdico, como aporte de mejora en las habilidades sociales. (pág. 83)

De acuerdo con Hernández, el estudio es de cuasi-experimental, construido por dos grupos, uno para el control y uno para experimental, dándose la manipulación intencional de la variable independiente donde los grupos ya están determinado por el motivo que el alumno pertenece a un aula, previamente al experimento es decir, se mantienen en grupos intactos (pág. 148), Uno de ellos conformado por 25 estudiantes denominada experimental y el otro por 25 denominado control. En tal sentido la estructura fue:

Diseño cuasi-experimental, con grupo de control y experimental

GE: 01 X 02

GC: 03 - 04

Donde:

01, 03 Representa el cálculo en el Pre-test de acuerdo a sus habilidades sociales previas.

02, 04: Representa el cálculo Post-test de las habilidades sociales desarrolladas.

X: Representa la aplicación-experimentación, de la estrategia de patio Lúdico.

Variables

Variable independiente: Patio Lúdico

Los aportes de las teorías nos señalan que los tipos de juegos de los niños hoy en día, son informales, se dan sin previa organización usualmente se da de manera espontánea. Tales acciones promueven el desarrollo de la agilidad al perseguirse por todo el patio, y con guía y orientación ello puede conducirse hacia el desarrollo del aspecto social y así fomentar la adaptación a la escuela. (Papalia 2009 p. 370) La estrategia aplicada para esta variable es patio lúdico, la cual ayudará al desarrollo de dichas habilidades.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Para esta variable, se elaboró reflexivamente una lista de cotejo considerando cada una de las dimensiones establecidas por Goldstein (2011) prestigioso profesor de psicología, quien refiere que, se dividen en seis partes: básicas, avanzadas, de sentimientos, alternativas a la agresión, de afrontamiento al estrés y planificación. Muñoz, Crespi, y Angrehs (p. 18).

Operacionalización de la Variable 2

Tabla 2

Dimensiones	Indicadores	Ítems	ESCALA DE VALORES	NIVEL DE RANGO
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	RELACIÓN CON SUS PARES	Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares. Inicia y mantiene una conversación con sus pares. Da las gracias a sus pares, cuando recibe ayuda o un favor. Brinda frases de aliento, señala algo que le gusta de otro compañero(a). Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor.	NUNCA (1)	SI DESARROLLA
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	ACERTIVIDAD	Se integra al grupo para participar en una determinada actividad. Se disculpa con sus pares ante un error cometido. Sigue acuerdos para la buena convivencia. Acepta la disculpa de su compañero(a).	ALGUNAS VECES (2)	POR DESARROLLA
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS	EMPATÍA	Sonríe y responde a otras personas dando a conocer sus sentimientos. Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as). Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as).	FRECUENTEMENTE (3)	R (40 - 55)
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	AUTOCONTROL	Conoce sus emociones y regula sus acciones. Ayuda a quien lo necesita. Controla su enojo evitando responder agresivamente. Busca soluciones al resolver conflictos sin tener que pelearse.		NO DESARROLLA (24 - 39)
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS	RESILENCIA	Comprende la razón por la cual ha fracasado. Ayuda a otros niños en actividades y juegos. Controla sus emociones en actividades y juegos. Defiende a un amigo que ha sido tratado injustamente.		
HABILIDADES DE LA PLANIFICACIÓN	AUTOAFIRMACIÓN	Toma iniciativa ante una actividad. Toma decisiones con seguridad. Acepta cuando no quiere o no puede hacer algo, sin sentirse mal. Busca sobresalir ante un fracaso consigo mismo o sus pares.		

Fuente: Elaboración adaptada de la escala de Goldstein.

2.1 Población y muestra

2.1.1 Población

Respecto a ello continuando con Hernández, quien señala que es un conjunto de todos los elementos que se estudiarán, y del cual sacaremos conclusiones, por lo tanto se entiende por población un conjunto de elementos del que se quiere conocer algunas características. Las poblaciones deben ubicarse claramente en torno al contenido, la ubicación y las características de tiempo. (pág. 174)

La población, constituida por 50 alumnos de primer grado de la I.E. 1267 de Cajamarquilla; por lo regular, están entre 6 y 7 años de edad y presentan características regulares en cuanto al contexto socioeconómico. Muchos de estos niños presentan de nivel regular a bajo en cuanto a acciones que demuestren habilidades sociales y ello se aprecia durante los recreos que es cuando afloran su forma de relacionarse al jugar con sus pares. Por ello se consideró una población propicia para realizar la investigación, estableciendo como criterios de selección el estar matriculados oficialmente en la IE, estar cursando el primer grado del nivel primaria.

Tabla 3

Población de estudiantes

I.E. 1267 La Campiña					
GRADO	SECCIÓN	TURNO	M	V	TOTAL
Primero	1° A	mañana	13	12	25
primero	1° B	mañana	12	13	25
Total					50

2.1.2 Muestra

Según Hernández (2010), es el subgrupo tomado del total que pertenece al grupo definido en las características de lo que llamamos la población de la que se recopilará la data que deben definirse y limitarse previamente, y deben representar a esta población. (p. 175 - 176).

Tomando en cuenta sus aportes y el diseño cuasi-experimental, se designa a los participantes de la población, delimitados en 25 estudiantes para grupo control y 25 experimental, de la población conformada por 50 estudiantes.

Tabla 4

Distribución

I.E. 1267 La Campiña				
GRADO	SECCIONES	N° DE ESTUDIANTES	%	GRUPO
Primero	1° A	25	50%	CONTROL
Primero	1° B	25	50%	EXPERIMENTAL

Los criterios de distribución y selección de grupos de la muestra fueron los alumnos de las secciones “A” y “D”, ya que se partió de la situación problemática previo diagnóstico determinando la que tenía mayor necesidad de refuerzo, la asistencia de los alumnos fue permanente, se obtuvo el permiso del director, así como el de los padres de los alumnos.

2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que fue directa, sistemática y estructurada dada por la observación. Según Hernández (2010), permite un registro ordenado, y confiable de la gama de acciones comportamentales que ayudarán a formular y confirmar hipótesis.

Instrumentos

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), "una herramienta de medición que se utiliza para plasmar la información recolectada respecto a variables" (p. 199). En este sentido, la lista de cotejo es una herramienta apropiada para evaluar y verificar y comportamientos individuales y grupales.

El instrumento fue la Lista de Cotejo, para ambas variables las cuales están constituidas por 24 ítems. Que serán aplicadas en un pre y post periodo.

La finalidad de emplear el cuestionario de Habilidades Sociales de los alumnos a las maestras, fue con el objetivo de conocer el nivel con el que se encuentra la población a trabajar el proyecto y a partir de ello conocer si hubo cambios o no. (Anexo 2)

Validez del contenido

Según Hernández (2014) “La validez de un instrumento de medición se valora de acuerdo con todo tipo muestras y/o pruebas, y la validez del cuerpo, los criterios y la validez de la estructura tienen un instrumento de medición más cercano a la representación de variables. lo que desea medir. Se refiere a elementos que responden a indicadores, dimensiones de medición y variables de estudio (p. 204).

Se pudo comprobar que el instrumento utilizado fue elaborado de la concepción de contenidos con bases teóricas, detallándose en dimensiones, indicadores e ítems. Para llevar a cabo la verificación del instrumento, se contó con un grupo de expertos, todos profesores de la Universidad César Vallejo, de la escuela de Posgrado, especialistas en investigación, educación y psicología. Aportaron sus puntos de vista y determinaron si el instrumento estaba de acuerdo y cumple el objetivo de validez.

Tabla 5

Validación de instrumentos

N°	EXPERTOS	VEREDICTOS
1°	Dr. Fredy Ochoa Tataje	Aplicable
2°	Mg. Alex Enrique Ossco Dueñas	Aplicable
3°	Dr. Rosa Lidia Villalba Arbañil	Aplicable

Confiabilidad de los instrumentos

Según Kerlinger (2002), cuando el instrumento proporciona resultados con consistencia y coherencia. Para ello se realizó un estudio piloto con 24 estudiantes de similares características, fueron evaluados a través de la lista de cotejo con el apoyo de su maestra, y luego fueron sometidos a un análisis estadístico. Para ello se hizo uso el coeficiente Alfa de Cronbach quien determina que es confiable. (Anexo 3)

Tabla 5

Confiabilidad de la prueba

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
.939	24

Fuente: SPSS 25.

Métodos de análisis de datos

Se aplicó la lista de cotejo al inicio y otra luego de la aplicación de la estrategia del uso del patio lúdico a los alumnos de la muestra. Se recogieron las listas de cotejo con las observaciones de cada maestra de aula para insertar posteriormente los resultados; para el estudio de cada variable en el programa SPSS 25; se aplicó la estadística descriptiva utilizando un método cuantitativo que implica la organización de datos en resultados observados en la pre-test y el post-test, a ambos grupos. La representación de resultado se presentó mediante los porcentajes en tablas y figuras de cajas para demostrar la distribución de los datos, la estadística descriptiva, para la determinación de acuerdo a la escala de medición. Finalmente se interpretaron los datos recolectados de acuerdo a las hipótesis:

Prueba de hipótesis: Para Torres (2007), es un enfoque para explicar el impacto, acción o interconexión entre variables así describir, si es posible, predecir las características y conexiones que hay entre fenómenos, causas y/o consecuencias respecto del tema en particular.

U de Mann-Whitney, pruebas no paramétricas se aplican a dos muestras independientes y determinan si hay una diferencia entre ellas. Quezada (2010, p. 260)

2.3 Aspectos éticos

Esta investigación se realizó cumpliéndola perspectiva y dirección que indica el diseño de investigación cuantitativa, el que indica a través de su protocolo la universidad César Vallejo, además cumple con mencionar los autores consignados, mencionándolos con los datos solicitados. Los comentarios de los extractos de investigación pertenecen a cada autor que realiza la investigación teniendo en cuenta la autoría. De la forma que también se menciona la base de la herramienta “lista de cotejo” utilizado para la recopilación de datos con la evaluación previa por juicio de expertos para asegurar su confiabilidad y validez, previamente a ser aplicada.

III Resultados

3.1 Análisis Descriptivo

Comparando los niveles de habilidades sociales, según Pre test y Post test en ambos grupos:

Tabla 4

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
Etiquetas de fila				
PRE.TEST - Control - Habilidades Sociales	0%	76%	24%	100%
POST.TEST - Control - Habilidades Sociales	0%	68%	32%	100%
PRE.TEST - Experimental - Habilidades Sociales	20%	72%	8%	100%
POST.TEST - Experimental - Habilidades Sociales	0%	8%	92%	100%
Total general	5%	56%	39%	100%

Interpretación:

Se puede observar de acuerdo a los resultados generales, en un inicio el grupo control tiene el 0% y el experimental 20% de estudiantes, en situación no desarrolló, posteriormente a la aplicación de la estrategia de patio lúdico, se observa al 92% del grupo experimental, y al 32% del control en un nivel de sí desarrolló, ello indica que la aplicación la estrategia de patio lúdico ha tiene efecto significativo.

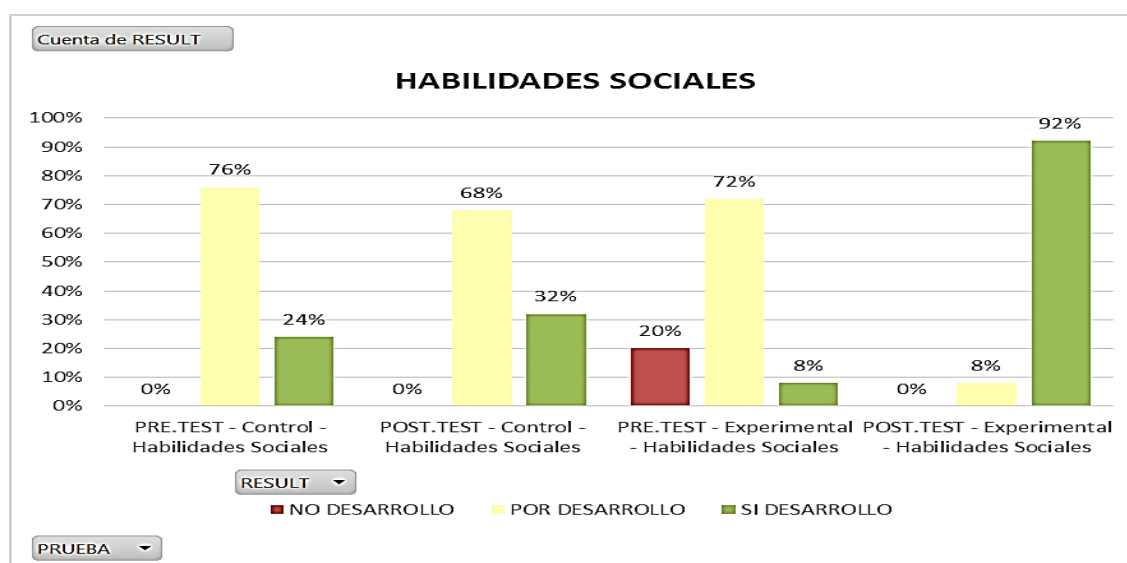


Figura 1. Diagrama de barras

De igual manera, en la figura 1 se puede observar de manera gráfica las frecuencias de niveles en no desarrolló, por desarrollo, sí desarrolló. Se nota visiblemente una mejora del pre test al pos test en el grupo experimental, en relación al grupo control. De forma detallada, podremos observar los resultados en cuanto a cada dimensión, en forma gráfica (anexo 10).

3.2 Prueba de Hipótesis

Hipótesis General (HG): La estrategia de patio lúdico impacta significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Nula (Ho): La estrategia de patio lúdico no impacta significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I. E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Tabla 11

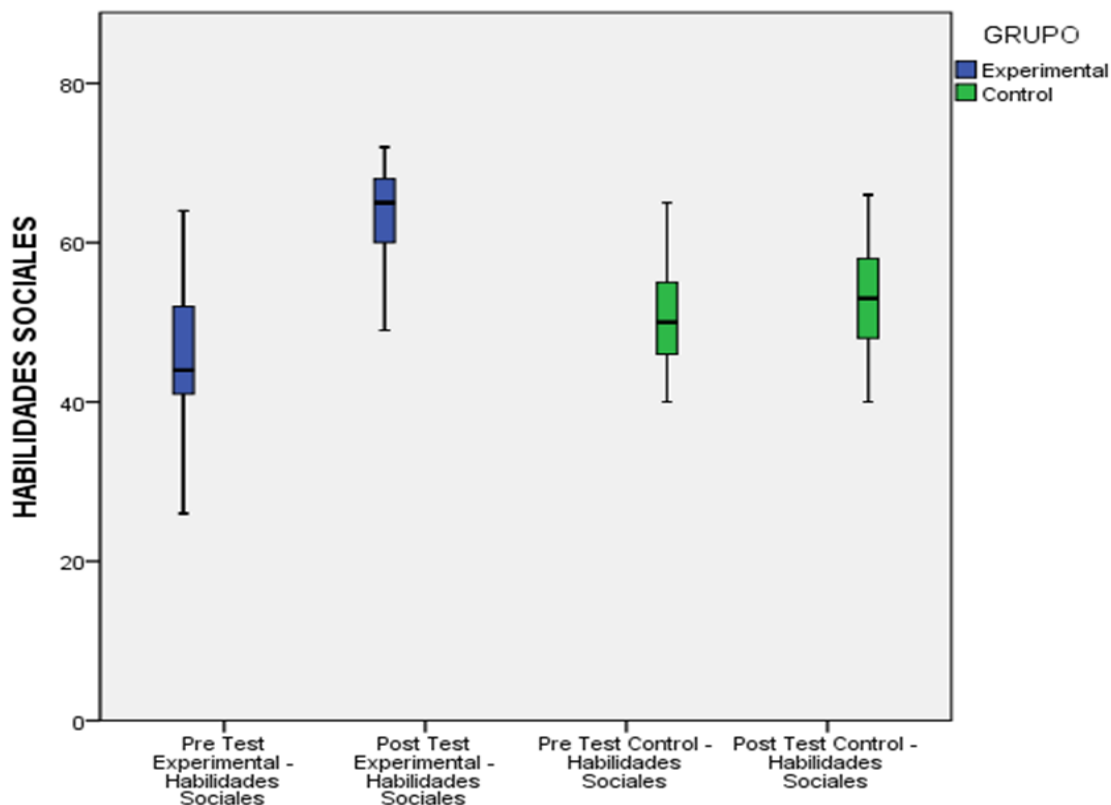
Rangos				
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
RESULT	Post Test Experimental - Habilidades Sociales	25	33.00	825.00
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	18.00	450.00
	Total	50		

Estadísticos de contraste	
	RESULT
U de Mann-Whitney	125.000
W de Wilcoxon	450.000
Z	-4.326
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Sabiendo que el nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la **HG**. Por lo que se determina que: La estrategia de patio lúdico tiene impacto

significativo en las habilidades sociales de los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



En la figura 8, se observa que las Habilidades Sociales de los estudiantes de primer grado, tienen valores regulares en el pre test con mayor notoriedad en el grupo experimental. Sin embargo, al compararlos con el post test, se ve un mejor resultado, en el desarrollo de las habilidades sociales tras la aplicación de la estrategia de patio lúdico, en la institución educativa N° 1267 La Campiña, 2019.

Hipótesis Específica 1 (H1): Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en el desarrollo de habilidades básicas en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en el desarrollo de habilidades básicas en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Tabla 12
Rangos

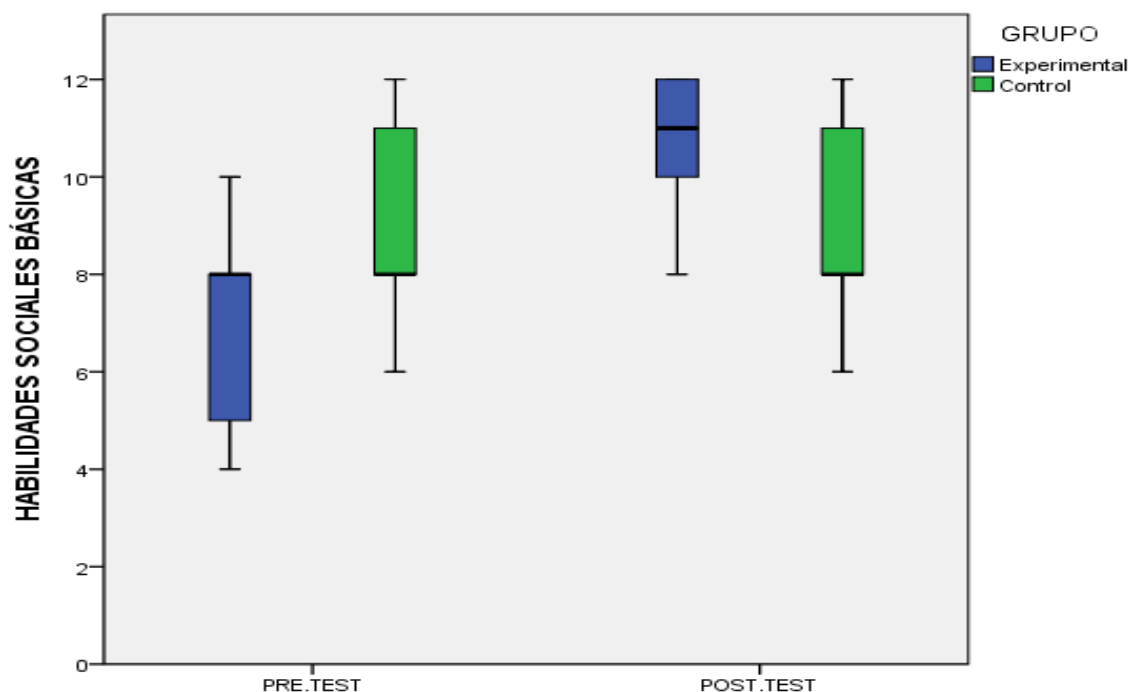
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL BÁSICAS	Post Test	25	31.50	787.50
	Experimental - Habilidades Sociales			
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	19.50	487.50
	Total	50		

Estadísticos de contraste

HABILIDAD SOCIAL BÁSICAS	
U de Mann-Whitney	162.500
W de Wilcoxon	487.500
Z	-3.010
Sig. Asintót. (bilateral)	.003

a. Variable de agrupación: Test

Sabiendo que el nivel de significancia $p = 0.003 < 0.05$ se acepta la **H1**. Por lo que se puede señalar que, la estrategia de patio lúdico tiene un efecto de acrecentar las habilidades básicas en los alumnos en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 9, se observa que, en cuanto a las habilidades básicas, los educandos tienen valores bajos a regulares en el pre test lo cual se aprecia con mayor notoriedad en el grupo experimental. Posteriormente con el post test, se observa un mejor resultado, en el que sí se desarrolló, tras la aplicación de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Específica 2 (H2): Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades avanzadas en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades avanzadas en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Tabla 13
Rangos

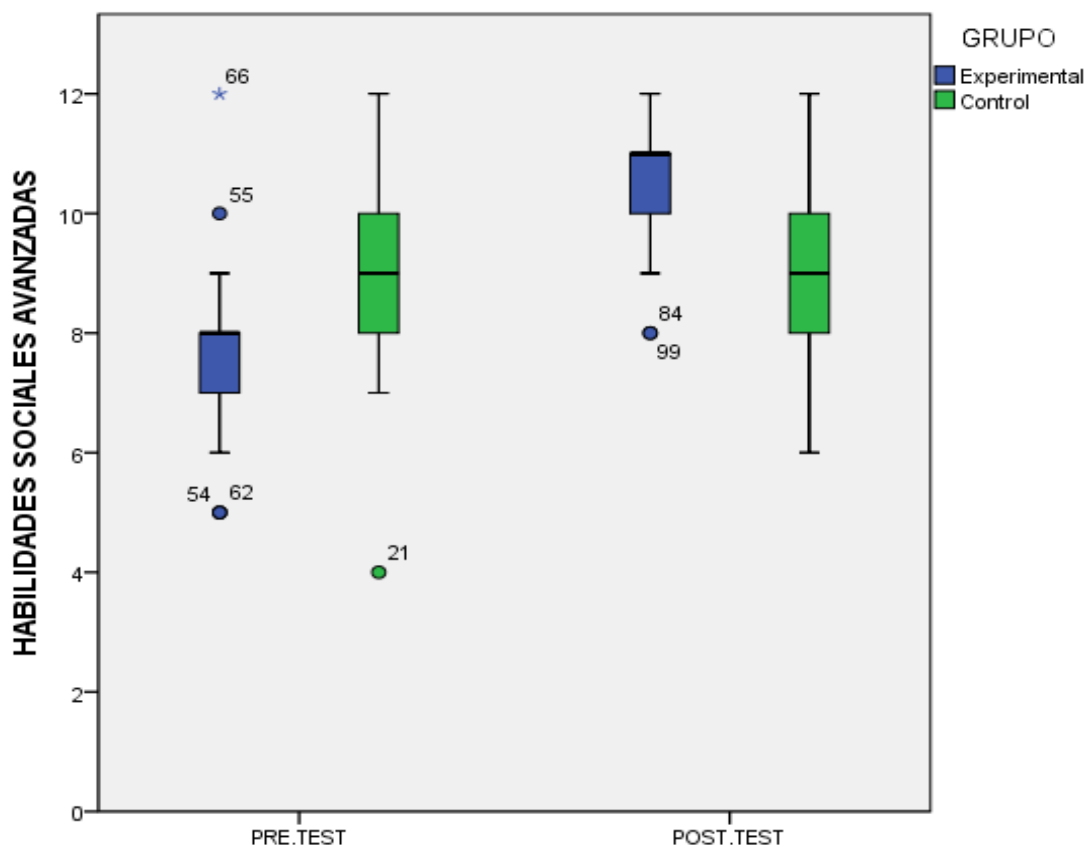
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL AVANZADAS	Post Test Experimental - Habilidades Sociales	25	32.32	808.00
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	18.68	467.00
	Total	50		

Estadísticos de contraste

	HABILIDAD SOCIAL AVANZADAS
U de Mann-Whitney	142.000
W de Wilcoxon	467.000
Z	-3.379
Sig. asintót. (bilateral)	.001

a. Variable de agrupación: Test

Siendo el nivel de significancia $p=0.001<0.05$ se acepta la **H2**. Por Tanto: La implementación de la estrategia de patio lúdico tiene un efecto de acrecentar el desarrollo de las habilidades avanzadas de los estudiantes en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 10, se observa que en cuanto a las habilidades avanzadas, los educandos tienen valores bajos a regulares en el pre test, en el grupo experimental. Posteriormente al ser compararlos con el post test, se observa un mejor promedio, en el sí se desarrolló, tras la aplicación de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Específica 3 (H3): Existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y la expresión de sentimientos positivos en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y la expresión de sentimientos positivos en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Tabla 14

Rangos

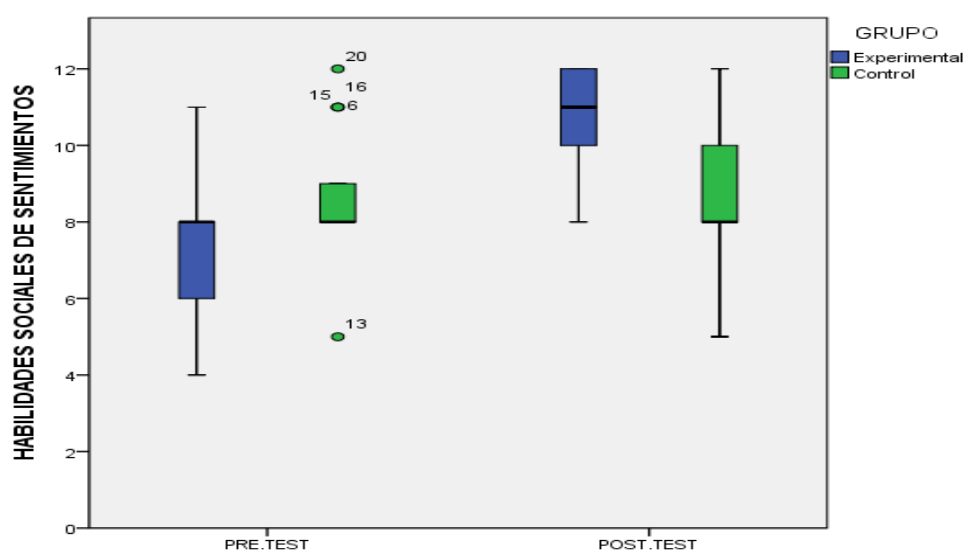
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL DE SENTIMIENTOS	Post Test Experimental - Habilidades Sociales	25	33.36	834.00
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	17.64	441.00
	Total	50		

Estadísticos de contraste

HABILIDAD SOCIAL DE SENTIMIENTOS	
U de Mann-Whitney	116.000
W de Wilcoxon	441.000
Z	-3.906
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Siendo el nivel de significancia $p=0.000 < 0.05$ se acepta la **H3**. Por Tanto: Implementar la estrategia de patio lúdico tiene un efecto de acrecentar el desarrollo de las habilidades de expresión de sentimientos en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 11, se observa que, en cuanto a las habilidades en relación a expresión de sentimientos, hay valores bajos y regulares en el pre test, con mayor notoriedad en el grupo a experimentar. Luego al ser comparados con los post test, se observa un incremento, en el que sí se desarrolló, con valores más altos, tras la aplicación de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 Cajamarquilla, 2019.

Hipótesis Específica 4 (H4): Existe impacto positivo de la estrategia del patio lúdico en las habilidades alternativas a la agresión en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo de la estrategia del patio lúdico en las habilidades alternativas a la agresión en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.

Tabla 15

Rangos

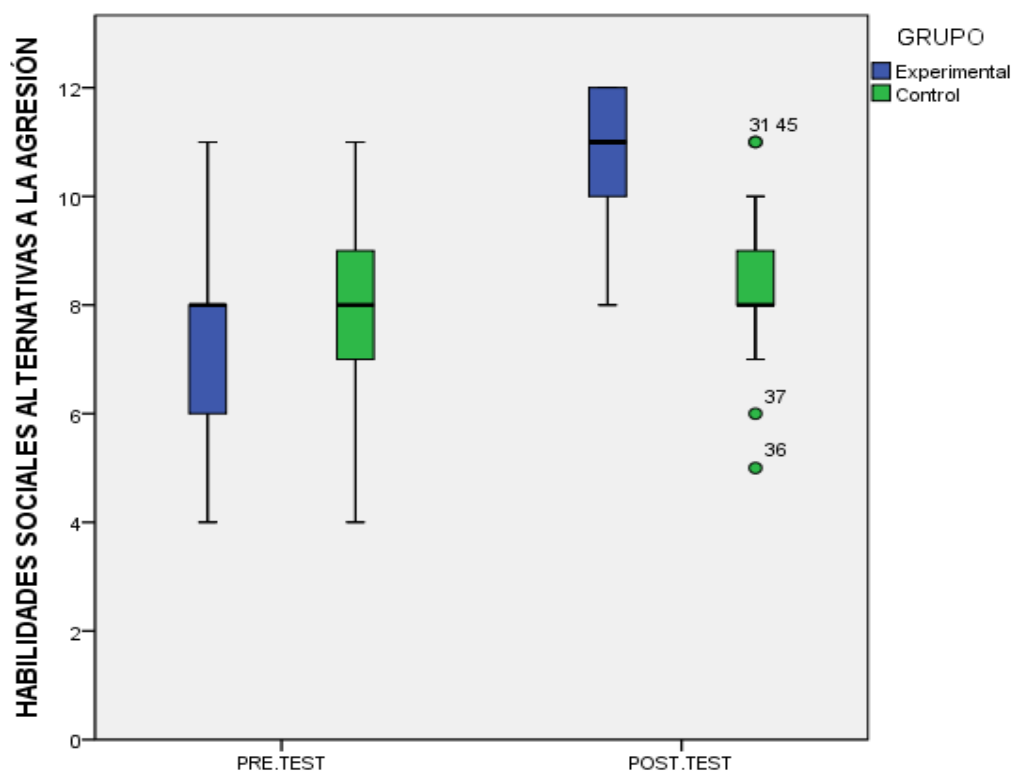
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	Post Test Experimental - Habilidades Sociales	25	34.10	852.50
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	16.90	422.50
	Total	50		

Estadísticos de contraste

HABILIDAD SOCIAL ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	
U de Mann-Whitney	97.500
W de Wilcoxon	422.500
Z	-4.343
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Teniendo en cuenta de significancia $p=0.000<0.05$ se acepta la **H4**. Por Tanto: la implementación de la estrategia de patio lúdico tiene un efecto de acrecentar las habilidades alternativas a la agresión en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 12, se observa que las habilidades alternativas a la agresión, tienen valores de bajos a regulares en el pre test. Pero, al compararlos con el post test, se observa un mejor promedio, en el grupo experimental, tras la puesta en práctica de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 La Campiña, 2019.

Hipótesis Específica 5 (H5): Existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y las habilidades Sociales para afrontar situaciones de estrés en la I. E. 1267 Cajamarquilla, 2019

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y las habilidades Sociales para afrontar situaciones de estrés en la I. E. 1267 Cajamarquilla, 2019

Tabla 16
Rangos

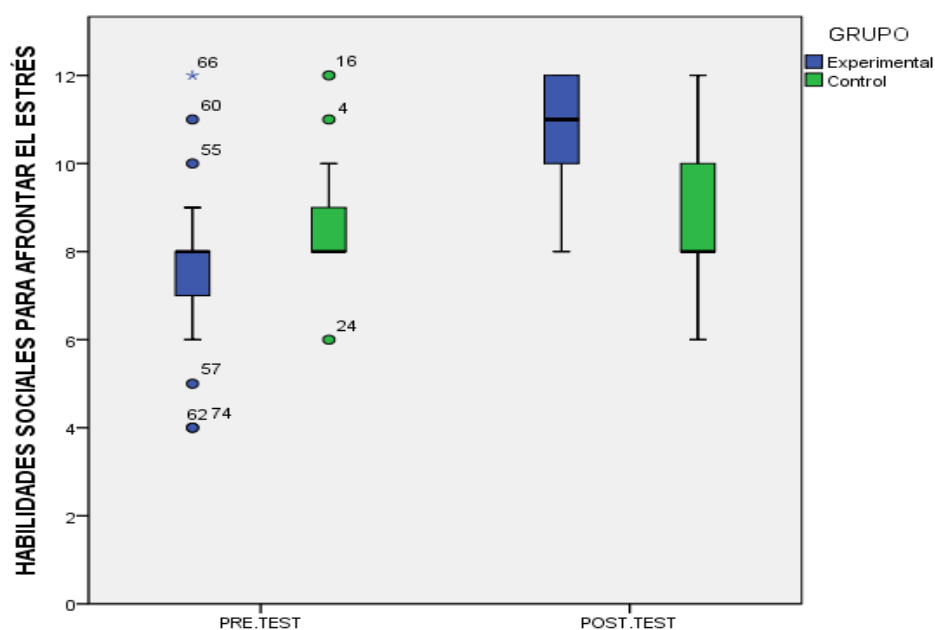
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL PARA AFRONTAR EL ESTRÉS	Post Test	25	33.96	849.00
	Experimental - Habilidades Sociales			
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	17.04	426.00
	Total	50		

Estadísticos de contraste

	HABILIDAD SOCIAL PARA AFRONTAR EL ESTRÉS
U de Mann-Whitney	101.000
W de Wilcoxon	426.000
Z	-4.210
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Sabiendo que el nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ se acepta la **H5**. Por lo que se puede determinar que, la estrategia de patio lúdico un efecto de acrecentar las habilidades para afrontar el estrés de los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 13, podemos observar que, las habilidades para afrontar el estrés, al inicio tiene valores regulares en el pre test con mayor notoriedad en el grupo experimental. Pero, al compararlos con el post test, se observa en el grupo experimental que se acrecentaron las habilidades para sobrellevar el estrés, tras la aplicación de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 La Campiña, 2019.

Hipótesis Específica 6 (H6): Existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y las habilidades para afrontar situaciones de estrés en la I. E. 1267 Cajamarquilla, 2019

Hipótesis Nula (Ho): No existe impacto positivo entre la estrategia de patio lúdico y las habilidades para afrontar situaciones de estrés en la I. E. 1267 1267 Cajamarquilla, 2019

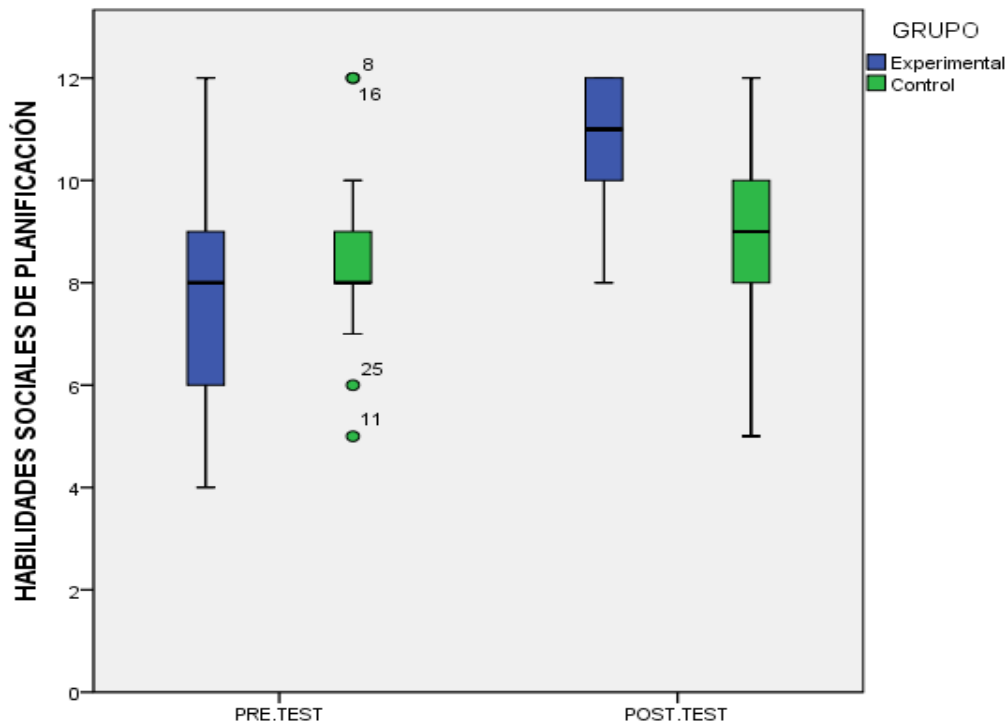
Tabla 17
Rangos

	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDAD SOCIAL DE PLANIFICACIÓN	Post Test Experimental - Habilidades Sociales	25	31.34	783.50
	Post Test Control - Habilidades Sociales	25	19.66	491.50
	Total	50		

Estadísticos de contraste^a

	HABILIDAD SOCIAL DE PLANIFICACIÓN
U de Mann-Whitney	166.500
W de Wilcoxon	491.500
Z	-2.901
Sig. asintót. (bilateral)	.004

Conociendo el nivel de significancia $p = 0.004 < 0.05$ se acepta la **H6**. Por lo que se determina que, la estrategia de patio lúdico un efecto de acrecentar las habilidades de planificación en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.



De la figura 14, se observa que, en el caso de las habilidades de planificación, los educandos, tienen valores de bajos a regulares en el pre test en ambos grupos, pero con mayor notoriedad en el grupo experimental. Pero, al compararlos con el post test, se logra ver un incremento en mejora del grupo experimental tras la puesta en práctica de la estrategia de patio lúdico, en la I.E. N° 1267 La Campiña, 2019.

IV Discusión

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al primer objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.003 < 0.05$ se rechazó la hipótesis nula y se acepta la HE1. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico tiene un impacto positivo en las habilidades básicas; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos, en el que se tiene que el grupo control el 16% y en el grupo experimental el 0% de alumnos se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 76% del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 36% de los estudiantes alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a las habilidades básicas.

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al segundo objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.001 < 0.05$ se acepta la HE2. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico influye significativamente en las habilidades avanzadas; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos por niveles, en el que se tiene que el grupo control el 8% y en el grupo experimental el 0% de alumnos se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 44% de los estudiantes alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a las habilidades avanzadas.

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al tercer objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ se acepta la HE3. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico tiene un impacto positivo en las habilidades de expresión de sentimientos; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos por niveles, en el que se tiene que el grupo control el 12% y en el grupo experimental el 0% de educando se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% de estudiantes del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 20% de los estudiantes alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la

influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a dichas habilidades de expresión de sentimientos positivos.

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al cuarto objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ se acepta la HE4. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico impacta positivamente significativamente en las habilidades sociales alternativas; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos por niveles, en el que se tiene que el grupo control el 4% y en el grupo experimental el 0% de educandos se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% de educandos del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 16% de educandos alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a las habilidades que le permiten tomar otras acciones antes que la agresión.

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al quinto objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ se acepta la HE5. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico impacta positivamente en las habilidades sociales para afrontar el estrés; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos por niveles, en el que se tiene que el grupo control el 4% y en el grupo experimental el 0% de educandos se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% de educandos del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 16% de educandos alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a las habilidades que le permiten afrontar situaciones difíciles.

Determinando a través de la evaluación de resultados, con relación al sexto objetivo, siendo el nivel de significancia $p = 0.004 < 0.05$ se acepta la HE6. De acuerdo a ello se determina que: La estrategia de patio lúdico impacta significativamente en las habilidades de planificación; esto se observa en cuanto a los resultados obtenidos por niveles, en el que se tiene que el grupo control el 4% y en el grupo experimental el 0% de alumnos se encuentran en nivel de no desarrolló, pero luego de llevar a cabo el desarrollo de la estrategia

de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% de alumnos del grupo experimental se encuentra en un nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo 16% de alumnos alcanzó de sí desarrolló, lo que apoya la afirmación en cuanto a la influencia positiva a partir de la aplicación de la estrategia patio lúdico en cuanto a las habilidades sociales que le permiten planificar y llevar de manera adecuada sus conversaciones mejorando así su relación con los que le rodean.

Para Córdoba (2015), Quispe (2018) y Flores (2018), la adquisición de habilidades sociales ayuda a manejar conflictos, tanto a mejorar el nexo interpersonal como el clima en la escuela; ellos lograron ello mediante el juego reconociendo su función formadora en la niñez, dicen que es el medio por el que un niño expresa sus sentimientos, miedos, cariño y fantasía de modo espontáneo, el juego le permite conocer y relacionarse con otras personas, lo cual le ayuda a su inteligencia emocional, la autoestima, desarrollar su vocabulario e imitar roles, es primordial en el aprendizaje durante la infancia, por ello debe particularmente aplicarlo. Buscaron brindar datos descriptivos, utilizando el método de investigación acción a profundidad y observación, obteniendo finalmente estudiantes más empáticos y asertivos, previniendo agresiones, las arrogancias y las diferencias, y de acuerdo con los resultados de esta investigación hay similitud.

Así mismo coinciden en los resultados, Pérez y Colazos (2007), Cisneros (2014), Rodríguez, Pereyra y otros (2019), quienes presentaron proyectos de patios, a ser desarrollados para mejorar y aprovechar los espacios de tiempos de los recreos. Señalan que es necesaria la incorporación de proyectos de patios que solucionen los problemas de relación entre pares, que permita mejorar la convivencia, la inclusión de alumnado, y entretenimiento, además refieren que el tiempo del recreo, permite observar el comportamiento real de los estudiantes. Por ultimo resaltan a gran importancia y necesidad que hay de sensibilizar a los docentes para observar, prevenir y enriquecer el desarrollo de los estudiantes.

De igual manera coincido con, Arias y Muñoz (2014), Carrasco (2017), De la Ossa y García (2019), y otros investigadores teóricos como Zapata (1990), Krauss (1995) y Vargas (1995), quienes señalan que hay una necesidad en el niño de jugar, por lo que se determina que los

espacios o zonas de juego son importantes, además que señalan que las actividades lúdicas no solo brindan satisfacción, y diversión sino que además ayudan en la formación de la persona, logrando en ella más seguridad, autoexpresión, logrando aportar valores, por lo que es muy importante en la infancia.

También coinciden los resultados con Nuñez y Nuñez (2011), Olivares (2015), Ccorahua (2016), Gonzaga (2017) y Dávila (2017), Quienes presentan estrategias de actividades lúdicas para acrecentar habilidades sociales. Pudieron afirmar que antes de aplicar su investigación los estudiantes presentaban problemas para manifestar habilidades básicas, y si lo hacían solo era entre amigos, sin integrarse a pares extraños o no muy familiares, se trabaja en espacios de la escuela como el patio por medio del uso de pintura de colores y materiales reciclables, se buscó mejorar con la implementación de actividades lúdicas y recreativas, enfocándose en transformar el lugar y promover los valores, actitudes y comportamientos básicos. Concluyendo que esto genera cambios que aportan a la formación de personas con responsabilidad social, todos resaltando la gran importancia y relevancia que tuvo, observándose un proceso efectivo en las habilidades sociales en todas sus dimensiones.

Cabe resaltar que Sonsoles (2018), D'Angelo (2017), De la Ossa y García (2019) y Ccorahua (2016), utilizaron como estrategia los juegos pintados, lo que puedo señalar que con guía o no ayudan en la mejora del progreso social ya que pude observar a través de esta investigación que muchos niños buscaban un momento para acercarse a los espacios pintados y compartían juegos en grupos, lo cual satisface mi pensar respecto a la idea de aplicarlo en la I.E. 1267 en Cajamarquilla. Es necesario resaltar y no disminuir la importancia que tiene el acompañamiento y la observación de los docentes ya que con la guía se observan mejores resultados.

Lo mismo ocurrió con Hurtado (2018), Gonzaga (2017), Castro (2016), quienes tenían como objetivo determinar en qué nivel se encontraban en cuanto a las habilidades sociales que tenían los alumnos, centrados **en** prevenir problemas de adaptación y hacer posible el desarrollo de recursos personales **en** diferentes contextos; encontraron que el nivel tanto en las habilidades de sentimientos y planificación se encuentran en un nivel bajo por lo que recomienda diseñar un programa de intervención dirigida a incrementar las

habilidades en las dos dimensiones más complejas señaladas. Además, sus resultados les permitieron afirmar que, por más que sean de contexto económico bajo, los niños de su población presentaban habilidades sociales, lo que considera positivo para su salud. Con relación a los resultados finales, así como los presentados, coincidimos en que es necesario buscar la influencia significativamente en el desarrollo de estas, esto debe ser considerado por diversas instituciones educativas para la mejora en la convivencia escolar ya que los estudiantes son el futuro de nuestra sociedad.

V Conclusiones

Primero:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto de acuerdo con los resultados en el post test, se observó la significancia sig.= 0,0010 y al ser menor que alfa = 0,05, se rechazó la H0 y se aceptó la Hi, demostrándose la diferencia reveladora entre los grupos.

Segundo:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en el desarrollo de habilidades básicas, ello se concluye debido a que según los resultados en el post test, la significancia sig.=0,003, y al ser menor que alfa = 0,05, se aceptó la H1, demostrándose la diferencia reveladora entre los grupos.

Tercero:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en el desarrollo de habilidades avanzadas, ya que los resultados en el post test, mostraron una significancia sig.= 0,001 menor que alfa = 0,05 por lo tanto, se aceptó la H2, demostrándose la diferencia reveladora entre los grupos.

Cuarto:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales de la expresión de sentimientos, de acuerdo a los resultados en el post test, se observó que la significancia sig.= 0,000 era menor que alfa = 0,05 por lo tanto, se aceptó la H3, demostrándose que existieron diferencia reveladora entre los grupos.

Quinto:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en las habilidades alternativas a la agresión, brinda como resultados en el post test, que la significancia sig.= 0,000 es menor que alfa = 0,05 por lo tanto, se aceptó la H4, demostrándose que existieron diferencias reveladoras entre los grupos.

Sexto: La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en el desarrollo de habilidades para afrontar e estrés; ello de acuerdo a los resultados del post test, ya que se observó que la significancia sig.=0,000, era menor que alfa=0,05 por lo que, se aceptó la H5, demostrándose que existieron diferencias reveladoras entre los grupos.

Séptimo:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene impacto positivo en el desarrollo de habilidades de planificación; de acuerdo a resultados en el post test, se observó que la significancia sig. = 0,004 es menor que alfa = 0,05 por lo tanto, se aceptó la H6, demostrándose que existieron diferencias reveladoras entre los grupos.

VI Recomendaciones

Primero:

Se recomienda la aplicación de la estrategia patio lúdico ya que se puede afirmar que hay un impacto significativo en la evolución del incremento de habilidades básicas como saludar y presentarse en los estudiantes, por ello es fundamental su aplicación para lograr interacciones saludables entre los estudiantes.

Segundo:

La aplicación de la estrategia patio lúdico tiene un efecto positivo en el incremento de habilidades avanzadas en los alumnos, por ello es fundamental su aplicación, para lograr en el estudiante la capacidad de pedir ayuda cuando lo necesita, así como participar en juegos cooperativos, dar y seguir instrucciones, y disculparse cuando está equivocado.

Tercero:

La aplicación de la estrategia patio lúdico tiene influye significativamente en progreso de habilidades en la expresión de sentimientos en los educandos, por ello es fundamental su aplicación ya que hace referencia al comprender los sentimientos propios y el de los demás, lo cual permitirá formar seres humanos sensibles con el prójimo y la naturaleza.

Cuarto:

La aplicación de la estrategia patio lúdico tiene efecto positivo en las habilidades alternativas a la agresión, por ello es fundamental su aplicación ya que logra que los estudiantes controlen sus emociones y mantengan la calma cuando está molesto(a).

Quinto:

La aplicación de la estrategia patio lúdico influye en el progreso de habilidades para afrontar el estrés, en los alumnos, lo que le permite desarrollar la resiliencia, y desenvolverse con seguridad, por ello es fundamental su aplicación, para lograr en el estudiante la capacidad de sobrellevar situaciones difíciles.

Sexto:

La aplicación de la estrategia patio lúdico influye de manera significativa en las habilidades de planificación, lo que le permite al niño tomar iniciativa, ser capaz de

reconocer las causas de un problema, y tomar decisiones a través de la organización, por ello es fundamental su aplicación.

Séptimo:

La observación y acompañamiento de los docentes se considera fundamental en el proceso del incrementar el aspecto social de los educandos, es por ello que se recomienda a los docentes implementar la estrategia de patios lúdicos con el apoyo de los padres y comunidad; de esa manera estarán aportando a que el niño pueda desarrollar su personalidad, a través de la interrelación entre pares en el juego y a la vez estarán direccionando hacia los juegos organizados que le generen aprendizajes sociales.

Referencias

Alejandro, C. R. (2018). *Habilidades sociales y clima del aula en estudiantes del tercer grado de primaria, instituciones educativas*, Red 18, Comas 2017.

Andrés, M. R. (2017). The Schoolyard Based On Montessori Pedagogy. Master of Montessori Pedagogy. Education Faculty Education Faculty- Central University of Cataluña (UVic-UCC)

Arias, Y. N. y Muñoz, Q. N. (2014). *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes que viven en contextos de vulnerabilidad social.* Trabajo Social - Santiago de Chile

Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): *El desarrollo infantil. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. Barcelona. Paidós.

Bisquerra, R. (2002). Emotional education: the development of emotional competencies in ESO. Investigación para el concurso de catedrático de universidad – Barcelona.

Briones, F. Y. (2017). *Habilidades sociales según el género en estudiantes del nivel secundario del Colegio Adventista Puno - Juliaca*, julio de 2017.

Caballo, V. E. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales en Fernández Ballesteros y J.A. Carrobes. Evaluación conductual: metodología y aplicaciones* (3era edición). Madrid. Pirámide.

Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entretenimiento de las habilidades sociales*. Departamento de personalidad, evaluación y tratamiento psicológico. 1ra ed. España. Editorial Siglo Veintiuno S.A. 1993.

CABALLO, V. E. (1993). *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. Siglo XXI de España. S.A.

Carmona, M. y Villanueva, C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.

Carrasco, Z. (2017). *El juego: una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicial*. Facultad de teología pontificia y civil de Lima.

Carrillo, G. G. (2016). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 A 12 años*. Universidad de Granada. <https://Digibug.Ugr.Es/Handle/10481/43024>

Castro (2016). *Project of intervention in social skills in Early Childhood Education*. Oviedo University.

Ccorahua, L. J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. Angelitos de Jesús*, Huachipa, 2016.

Córdoba (2015). *Adquisición de habilidades sociales para el manejo de conflictos a través de la estrategia interactiva del juego de roles en estudiantes de 5° de educación básica primaria*. Tecnológico De Monterrey Sincelejo, Sucre, Colombia

Córdova (2017) *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208*, Ate- Vitarte, 2017
[repositorio.ucv.edu.pe › bitstream › handle › UCV › Córdova_SRE](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/Cordova_SRE)

Cisneros (2014). *Red Internacional de Educación “PROYECTO DE PATIOS”*. Para contactar con RIE: microproyectos@rieduccion.org www.rieduccion.org

Dávila (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 1° grado de la institución educativa n° 81905 “Cesar Acuña Peralta” de la provincia de Chepén*. La Libertad, 2016.” Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo facultad

de ciencias histórico sociales y educación sección de postgrado - unidad de maestría en ciencias de la educación.

D'Angelo, M. L. (2017). *Proyecto Patios Divertidos: Programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos*. Educ@ción en Contexto, Vol. III, N° Especial, Diciembre, 2017. ISSN 2477-9296 - Asociación Cultural Activa-t España

De La Ossa, Velásquez, L. M. Y García, S. E. (2019). Sincelejo is painted colors. Creative and sustainable interventions. Bitácora Urbano Territorial, Volumen 29, Número 3, p. 193-200, 2019. ISSN electrónico 2027-145X. ISSN impreso 0124-7913. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v29n3.67322>

Flores (2018). Programa “*Jugando me relaciono con los demás*” en las habilidades sociales básicas de estudiantes de inicial de la I.E.I Los Libertadores, Los Olivos – 2018

Freud, S. (1915-1920). *Obras completas*. Tomo VIII. Madrid: Biblioteca Nueva.

García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

García, A. D. (2010). *Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social*. Revista de Educación, 12, 225 - 240.

Groos, K. (1912). *The play of man*. Nueva York and London. D. Appleton and Company.

Guerra (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I*. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016
[repositorio.ucv.edu.pe › bitstream › handle › UCV › Guerra RMS](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/Guerra_RMS)

Guevara, P. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de la Granja Querocoto, 2014*. Tesis para optar el grado de Maestría en ciencias con mención en Gestión de la Educación. Universidad Nacional de Cajamarca, Perú.

Gómez, J. F. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, 10 (4), 5-13.

Gonzaga (2017). *Estrategias socializadoras para mejorar las habilidades interpersonales en estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la I.E. 16135 – Tambillo – Pomahuaca*, 2017. Chiclayo – Perú

Grados, M. (2014). *Aplicación del Programa Aprendiendo en las Habilidades Sociales de los Estudiantes del tercer Año de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Vicente Ferre, Covida*. (Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú.)
[repositorio.ucv.edu.pe › handle › UCV](https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. (5a ed.). Distrito Federal, México: Mc. Graw-Hill. Interamericana.

Hurtado (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de quinto año de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana*, Vitarte Lima - Perú
[repositorio.uigv.edu.pe › bitstream › handle › TRAB.SUF.PROF. Rocio de...](https://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/TRAB.SUF.PROF./Rocio%20de...)

Jimenez, E. (2006). *La importancia del juego*. *Revista digital I+E Investigación y Educación*, 2-8, 11.

Kerlinger (2002). *Investigación de comportamiento: Método de investigación en ciencias sociales*. (4ta. ed). Distrito Federal, México: Trillas.

Krauss, R. (2005). *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4ª edición).

Krauss, R. (2015). *Recreation and Leisure in Modern Society* / Daniel D. McLean, PhD, University of Nevada, Las Vegas, Amy R. Hurd, PhD, CPRE, Illinois State University. - Tenth edition.

Lacunza y Contini (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Fundamentos en Humanidades ISSN: 1515-4467 Universidad Nacional de San Luis – Argentina

Luzzi, A. M. y Bardi, D. (2007). *La hora de juego diagnóstica: Importancia de su estudio a los fines pronósticos*. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Secretaría de Ciencia y Técnica. Beca Estímulo. Programación UBACyT 2004-2007

Leighton (2015). *Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral*. **El Mercurio**; Santiago, Chile [Santiago, Chile] 26 July 2015

Lessena, A., Agüera, Z. y otros (compiladoras) (2015) *Cuando el juego no es juego ¿Es una adicción?* Investigaciones y clínica – Edili, Buenos Aires – Argentina. Pág. 95-97

Meneses, M. M. y Monge, A. M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. vol. 25 pp. 113-124 Revista Educación ISSN: 0379-7082 revedu@gmail.com Universidad de Costa Rica

MINEDU (2017). *Orientaciones Para El Desarrollo Del Año Escolar en Instituciones Educativas y Programas Educativos De La Educación Básica*. Perú. www.minedu.gob.pe <https://bit.ly/2ZBBFnl>.

Monjas, M.I. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid: CEPE.

Monjas, M.I. (Dir.) (2007) *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. Madrid: CEPE.

Muñoz, C., Crispi, P. y Anghers, R. (2011). *Las habilidades sociales* Madrid, editorial Panaifo: España.44 ISBN 9788 497328258

Nuñez y Nuñez (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca –Abancay 2011*

Olivares (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/EDUC_033

Ormeñaca, R. y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y Ed. Física*, 3era Edición, Barcelona. ISBN: 84-8019-433-2 (pág. 7-9)

Peñañiel y Serrano (2010) *Habilidades Sociales*. ISBN: 978-84-9771-660-4 IBN eBook: 978-84-9771-752-6 Getafe – Madrid- España. Depósito Legal: M-3055-2010

Papalia, D., Wendkos, O., Duskin, F. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia* (undécima edición) México pág. 370

Papalia.(2012). *Desarrollo humano*. Duodécima edición. McGRAW-HILL/ Interamericana editores, S.A. de C.V. 2012. México.

Parten, M. B. (1932). *Social Participation among Preschool Children..* Journal of Abnormal and Social Psychology. **27** (3): 243–269. [doi:10.1037/h0074524](https://doi.org/10.1037/h0074524) - ISSN 0096-851X .

Pavía, V. (2005). *El patio escolar: El juego en libertad controlada*. (1ª ed.) Buenos Aires: Noveduc. <https://doi.org/10.1037/h0074524>

Pérez y Collazos (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo sexto en el municipio de Dosquebradas*. Universidad tecnológica de Pereira facultad ciencias de la educación, Colombia. repositorio.utp.edu.co/bitstream

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

Programa Curricular de Educación Primaria (2017)
www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr

Quezada, L. (2010). *Metodología de la investigación-Estadística aplicada a la Investigación*. Lima, Perú: Editora Macro.

Quispe (2018). *Aplicación del programa patio recreativo para la convivencia escolar de la I. E. "sagrado corazón de Jesús". Villa María del triunfo*. Repositorio.ucv.edu.pe › handle › UCV

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Diccionario de la lengua española:
<http://dle.rae.es/?id=JvGWgMw/>

Rivera (2008). *Desarrollando Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas A Traves Del Juego* - Mexico, Monterrey, Nuevo Leon. p. 5 y 6

Rodríguez. F. J. E., Pereira V., Pereira B. y Condessa I. (2019). *Analysis of peer interaction during recess in 1st cycle of basic education in Portugal* - Universidad de Santiago de Compostela (España), *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041*

Rodríguez, E., (2019). *The Mind is Wonderful*. Magazine about psychology, philosophy and reflections on life – Publicación digital. C/ Concejo 13 Salamanca, España 37002
<https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil>

Sonsoles, H. V. (2018). "Patiovivo": Participatory Project in the Transformation of a Schoolyard. University of Valladolid- Department of pedagogy.

Spencer, H. (1861). *Essays on Pedagogy (Intellectual, moral and physical education)* (Madrid, Akal, 1983).

Monjas (2006). *Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales (PEHIS)*, Editorial CEPE, Octava Edición, 2006.

Uribe B. L. M., Taborda P. A. Y. y Vélez A. P. (20017). *Playful spaces as a pedagogical strategy to strengthen healthy coexistence in school break*. Los libertadores University Foundation - Pedagogy of the Lúdica - Medellín

Vallés, A., y Vallés, C. (1996) *Las habilidades sociales en la escuela*. Madrid: EOS ISBN: 84-85851-80-3

Vargas, Z. O. (1995) *Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”*. Álbum *Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes*, Universidad de Costa Rica.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo - El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. - Crítica.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edición por Michael Cole, Vera Steiner, Scribner y Souberman Primera edición 1978 Grupo Editorial Grijalbo - Barcelona

Woolfolk (2010). *Psicología Educativa*. Décimo primera edición, Pearson educación, México, 2010 ISBN: 978-607-442-503-1

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. 1990.

Anexos.

Título: *Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla- 2019*

Autor: MIRIAM VILCA GAMBOA

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema		Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores
Problema General: ¿Influyen los patios lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de primer grado en la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla 2019?		Objetivo general: Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla 2019.	Hipótesis general: La estrategia de patio lúdico impacta significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.	Variable Independiente: Programa "Estrategia de patio lúdico"
Problemas Específicos: 1) ¿Influye la estrategia de patios lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019? 2) ¿Influye la estrategia el patio lúdico en las habilidades Sociales avanzadas en los estudiantes		Objetivos específicos: 1) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019. 2) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019?	Hipótesis específicas: 1) Existe impacto positivo de la estrategia del patio lúdico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019. 2) Existe impacto positivo de la Estrategia de patio lúdico en las habilidades Sociales avanzadas en los	Sesiones del programa: Sesión de aprendizaje N° 1 "Dialogamos y exploramos el espacio conociéndonos mejor" Sesión de aprendizaje N° 2 "Descubrimos nuestras habilidades, gustos y preferencias" Sesión de aprendizaje N° 3 "Jugamos a la Rayuela, respetando turnos" Sesión de aprendizaje N° 4 "Jugamos michi, aceptando y respetando nuestras diferencias" Sesión de aprendizaje N° 5 "Jugamos para conocernos mejor" Sesión de aprendizaje N° 6 "Me acepto con mis virtudes y defectos" Sesión de aprendizaje N° 7 "Demostramos que nos queremos, siendo respetuosos" Sesión de aprendizaje N° 8 "Yo tengo la palabra y puedo participar" Sesión de aprendizaje N° 9 ¿Qué harías tú? Sesión de aprendizaje N° 10 ¡Juego con libertad, y sin problemas!

ESTRATEGIA DE PATIO PINTADO Y SESIONES					
Variable 2: HABILIDADES SOCIALES					
Según Goldstein					
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
BÁSICAS	RELACIÓN CON SUS PARES	• 1;2;3;4		SI DESARROLLA (56 - 72)	
AVANZADAS	ACERTIVIDAD	• 5; 6;7;8	NUNCA (1)		
SENTIMIENTOS	EMPATÍA	• 9;10;11; 12	ALGUNAS VECES (2)	POR DESARROLLA R (40 - 55)	
ALTERNATIVAS A LA AGRESION	AUTOCONTROL	• 13;14;15; 16	FRECUENTEMENTE (3)	NO DESARROLLA (24 - 39)	
ENFRENTAR EL ESTRÉS	RESILENCIA	• 17;18;19; 20			
DE PLANIFICACION	AUTOAFIRMACIÓN	• 21;22; 23;24			
de primer grado en la I.E. 1267 La Campaña?	Institución educativa 1267 Cajamarquilla 2019.	estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.			
3) ¿Influye la estrategia de patio lúdico en la expresión de sentimientos positivos de estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019?	3) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales de expresión de sentimientos positivos en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019.	3) Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en la expresión de sentimientos positivos en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.			
4) Influye la estrategia de patios lúdicos en las habilidades Sociales alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado en la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla 2019?	4) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 1267, Cajamarquilla 2019.	4) Existe impacto positivo de la estrategia del patio lúdico en las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.			
5) ¿Influye la estrategia de patio lúdico en las habilidades Sociales para afrontar situaciones de estrés en estudiantes de primer grado en la Institución	5) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales para afrontar situaciones de estrés en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019.	5) Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades Sociales para afrontar situaciones de estrés en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.			

<p>Educativa 1267 Cajamarquilla 2019?</p> <p>6) ¿Influye la estrategia de patio lúdico en las habilidades Sociales de planificación en estudiantes de primer grado en la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla 2019?</p>	<p>6) Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales de planificación en estudiantes de primer grado de la I. E. 1267, Cajamarquilla 2019.</p>	<p>6) Existe impacto positivo de la estrategia de patio lúdico en las habilidades Sociales de planificación en estudiantes del primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.</p>	
<p>Nivel - diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>	<p>Estadística a utilizar</p>

<p>NIVEL: Explicativo</p> <p>DISEÑO: Experimental</p> <p>Esta investigación corresponde al diseño experimental debido a que se utiliza este tipo de diseño cuando se pretende determinar el efecto de una causa que se manipula. (Hernández y otros 2010, pág. 122)</p> <p>Esta investigación corresponde al diseño experimental debido a que "los experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula" (Hernández y otros, 2010, p. 122).</p> <p>CLASE: Cuasi experimental</p> <p>Con dos grupos: 1 experimental y otro control, la muestra fue determinada de forma intencional.</p> <p>Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) "En los diseños cuasi- experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del</p>	<p>Población:</p> <p>50 ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA I.E. 1267 LA CAMPIÑA - CAJAMARQUILLA</p> <p>Tipo de muestreo:</p> <p>NO PROBABILISTICO Intencional</p> <p>Grupos innatos</p> <p>Tamaño de muestra:</p> <p>25 estudiantes – Control</p> <p>25 estudiantes – experimental</p>	<p>Variable 1 independiente:</p> <p>Programa "Estrategia de patio lúdico"</p> <p>Aplicación de sesiones</p> <p>Variable 2 Dependiente: Habilidades Sociales</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Encuesta (Lista de cotejo)</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Autor: Adaptado de Arnold P. Golstein (1988) Citado por Muñoz, Crespi y Angrehs (2011)</p> <p>Año: 2019</p> <p>Monitoreo: Setiembre - Diciembre</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p> <p>Forma de Administración: Directa</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>De distribución de frecuencia, tablas de contingencia, figuras.</p> <p>DE PRUEBA:</p> <p>Prueba hipótesis</p> <p>Para Torres (1997) "La hipótesis es un planteamiento que establece una relación entre dos o más variables para explicar y, si es posible, predecir probabilísticamente las propiedades y conexiones internas de los fenómenos o las causas y consecuencias de un determinado problema" (p. 129)</p> <p>U de Mann-Whitney Respecto a esta, es una prueba no paramétrica aplicada a dos muestras independientes, y determinar si existen diferencias entre ellas. Quezada (2010, pág. 260)</p>
		<p>Variable 2: Habilidades Sociales</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Encuesta (Lista de cotejo)</p> <p>Escala de Goldstein</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación (Lista de cotejo)</p> <p>Lista de Cotejo: básicas, avanzadas, de sentimientos, alterna a la agresión, frente al estrés y de planificación.</p> <p>Autor: Adaptado por Miriam Vilca Gamboa</p>	

<p>experimento: son grupos intactos". (pág. 148)</p> <p>TIPO: APLICADO</p> <p>El tipo de investigación es aplicada, al respecto Murillo (2008), refiere que: la investigación aplicada recibe el nombre de "investigación práctica o empírica", que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación.</p> <p>El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.</p> <p>Método:</p> <p>APLICATIVO.</p> <p>EXPLICATIVO</p>	<p>Año:</p> <p>Monitoreo:</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p> <p>Forma de Administración:</p>	
---	--	--

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

NOMBRES.....

APELLIDOS.....

De las siguientes afirmaciones señale cual es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales del niño. Elija solo una de las opciones indicadas para ser evaluado por la docente. Las opciones de respuesta son las siguientes: N (nunca), AV (a veces), y F (frecuentemente)

	N°	ÍTEMS	N	AV	F
D1	1	Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares.			
	2	Tiene el hábito de saludar y despedirse al ingresar y salir de la I.E.			
	3	Da las gracias a sus pares, cuando recibe ayuda o un favor.			
	4	Brinda frases de aliento, señala algo que le gusta de otro compañero(a).			
D2	5	Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor.			
	6	Se integra al grupo para participar en una determinada actividad.			
	7	Se disculpa con sus pares ante un error cometido.			
	8	Sigue acuerdos para la buena convivencia.			
D3	9	Acepta la disculpa de su compañero(a).			
	10	Sonríe y responde a otras personas dando a conocer sus sentimientos.			
	11	Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as).			
	12	Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as).			
D4	13	Conoce sus emociones y regula sus acciones.			

	14	Ayuda a quien lo necesita a pesar de la situación.			
	15	Controla su enojo evitando responder agresivamente.			
	16	Busca soluciones al resolver conflictos sin tener que pelearse.			
D5	17	Comprende la razón por la cual ha fracasado.			
	18	Ayuda a otros niños en actividades y juegos.			
	19	Controla sus emociones en actividades y juegos.			
	20	Defiende a un amigo que ha sido tratado injustamente.			
D6	21	Toma iniciativa ante una actividad.			
	22	Toma decisiones con seguridad			
	23	Acepta cuando no quiere o no puede hacer algo, sin sentirse mal.			
	24	Busca sobresalir ante un fracaso consigo mismo o sus pares.			

* Adaptado de Golstein.

LEYENDA

Escala	Símbolo	Valor
Nunca	N	1
Algunas veces	AV	2
Frecuentemente	F	3

VALORACIÓN	
NIVEL	ESCALA/RANGO
Bueno	3
Regular	2
Malo	1

ANEXO 3: VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICA							
1	Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares.	✓		✓		✓		
2	Inicia y mantiene una conversación con sus pares.	✓		✓		✓		
3	Da las gracias a sus pares, cuando recibe ayuda o un favor.	✓		✓		✓		
4	Brinda frases de aliento, señala algo que le gusta de otro compañero(a).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
5	Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor.	✓		✓		✓		
6	Se integra al grupo para participar en una determinada actividad.	✓		✓		✓		
7	Se disculpa con sus pares ante un error cometido.	✓		✓		✓		
8	Sigue acuerdos para la buena convivencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: HABILIDADES SOCIALES RELACIONADA CON LOS SENTIMIENTOS							
9	Acepta la disculpa de su compañero(a).	✓		✓		✓		
10	Sonríe y responde a otras personas dando a conocer sus sentimientos.	✓		✓		✓		
11	Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
12	Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN							
13	Conoce sus emociones y regula sus acciones.	✓		✓		✓		
14	Ayuda a quien lo necesita.	✓		✓		✓		
15	Controla su enojo evitando responder agresivamente.	✓		✓		✓		
16	Busca soluciones al resolver conflictos sin tener que pelearse.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS							
17	Comprende la razón por la cual ha fracasado.	✓		✓		✓		
18	Ayuda a otros niños en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
19	Controla sus emociones en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
20	Defiende a un amigo que ha sido tratado injustamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6 HABILIDADES DE LA PLANIFICACIÓN							
21	Toma iniciativa ante una actividad.	✓		✓		✓		

22	Toma decisiones con seguridad.								
23	Acepta cuando no quiere o no puede hacer algo, sin sentirse mal.	✓							
24	Busca sobresalir ante un fracaso consigo mismo o sus pares.	✓							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Mg. OSCO DUEÑAS ALEX ENRIQUE

DNI: 10323802

10323802

Especialidad del validador:

19 Oct. del 2019



Mg. Alex Enrique Osco Dueñas
C.P.S. 8840

Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICA							
1	Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares.	✓		✓		✓		
2	Inicia y mantiene una conversación con sus pares.	✓		✓		✓		
3	Da las gracias a sus pares, cuando recibe ayuda o un favor.	✓		✓		✓		
4	Brinda frases de aliento, señala algo que le gusta de otro compañero(a).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
5	Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor.	✓		✓		✓		
6	Se integra al grupo para participar en una determinada actividad.	✓		✓		✓		
7	Se disculpa con sus pares ante un error cometido.	✓		✓		✓		
8	Sigue acuerdos para la buena convivencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: HABILIDADES SOCIALES RELACIONADA CON LOS SENTIMIENTOS							
9	Acepta la disculpa de su compañero(a).	✓		✓		✓		
10	Sonríe y responde a otras personas dando a conocer sus sentimientos.	✓		✓		✓		
11	Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
12	Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN							
13	Conoce sus emociones y regula sus acciones.	✓		✓		✓		
14	Ayuda a quien lo necesita.	✓		✓		✓		
15	Controla su enojo evitando responder agresivamente.	✓		✓		✓		
16	Busca soluciones al resolver conflictos sin tener que pelearse.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS							
17	Comprende la razón por la cual ha fracasado.	✓		✓		✓		
18	Ayuda a otros niños en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
19	Controla sus emociones en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
20	Defiende a un amigo que ha sido tratado injustamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6 HABILIDADES DE LA PLANIFICACIÓN							
21	Toma iniciativa ante una actividad.	✓		✓		✓		

22	Toma decisiones con seguridad.	✓		✓	
23	Acepta cuando no quiere o no puede hacer algo, sin sentirse mal.	✓		✓	
24	Busca sobresarlar ante un fracaso consigo mismo o sus pares.	✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Dña. Rosa Lidia Velloso Arbáiz

DNI: 26574016

Especialidad del validador: Docentes de la Educación

26 de octubre del 2019

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICA							
1	Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares.	✓		✓		✓		
2	Inicia y mantiene una conversación con sus pares.	✓		✓		✓		
3	Da las gracias a sus pares, cuando recibe ayuda o un favor.	✓		✓		✓		
4	Brinda frases de aliento, señala algo que le gusta de otro compañero(a).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
5	Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor.	✓	No	✓	No	✓	No	
6	Se integra al grupo para participar en una determinada actividad.	✓		✓		✓		
7	Se disculpa con sus pares ante un error cometido.	✓		✓		✓		
8	Sigue acuerdos para la buena convivencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: HABILIDADES SOCIALES RELACIONADA CON LOS SENTIMIENTOS							
9	Acepta la disculpa de su compañero(a).	✓	No	✓	No	✓	No	
10	Sonríe y responde a otras personas dando a conocer sus sentimientos.	✓		✓		✓		
11	Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
12	Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN							
13	Conoce sus emociones y regula sus acciones.	✓	No	✓	No	✓	No	
14	Ayuda a quien lo necesita.	✓		✓		✓		
15	Controla su enojo evitando responder agresivamente.	✓		✓		✓		
16	Busca soluciones al resolver conflictos sin tener que pelearse.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS							
17	Comprende la razón por la cual ha fracasado.	✓	No	✓	No	✓	No	
18	Ayuda a otros niños en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
19	Controla sus emociones en actividades y juegos.	✓		✓		✓		
20	Defiende a un amigo que ha sido tratado injustamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6 HABILIDADES DE LA PLANIFICACIÓN							
21	Toma iniciativa ante una actividad.	✓	No	✓	No	✓	No	

22	Toma decisiones con seguridad.								
23	Acepta cuando no quiere o no puede hacer algo, sin sentirse mal.	✓				✓			✓
24	Busca sobresalir ante un fracaso consigo mismo o sus pares.	✓				✓			✓

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DR. OCHOA TATAJE FREDDY

DNI: 07015123

Especialidad del validador: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

..... 19 de Octubre del 2019.

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.
 Dr. Freddy Ochoa Tataje
 METODOLOGIA INVESTIG. C.

ANEXO 4: PROGRAMA Y SESIONES APLICADAS

PROGRAMA DE APLICACIÓN

Programa: “Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|------------------|---------------------------------------|
| 1.1. I.E. | : N° 1267 Cajamarquilla |
| 1.2. UGEL | : N° 06 – Ate |
| 1.3. NIVEL | : Primaria |
| 1.4. GRADO | : 1° |
| 1.5. SECCIONES | : “A” y “B” |
| 1.6. TURNO | : MAÑANA |
| 1.7. DIRETORA | : Lic. Moisés Rodríguez V. |
| 1.8. RESPONSABLE | : Lic. Miriam Vilca Gamboa |
| 1.9. DURACIÓN | : Del 28 de Octubre al 9 de Diciembre |

II. FUNDAMENTACIÓN:

El presente programa “Estrategia de patio lúdico”, es un instrumento importante para la investigación, debido a que a través de este se realizarán diversas sesiones de aprendizaje que promuevan junto con los juegos pintados el incremento del desarrollo de habilidades sociales en todas sus dimensiones en la I.E. N° 1267 “La Campiña” – Cajamarquilla 2019.

Muchos estudiantes reflejan problemas para manifestar habilidades sociales básicas, desde saludar, ser empáticos, usar palabras mágicas, siéndoles un poco difícil el relacionarse con otros niños que no son sus amigos.

Las habilidades sociales son comportamientos básicos que toda persona debe desarrollar, para su buena relación con sus pares y otros. Aunque muchas veces no le damos la importancia que realmente requiere, estas permitirán tener al niño formarse y tener salud mental, ya que no tendrá problemas más adelante

con respecto a su lado emocional y social; esta estrategia brindará espacios de juegos pintados que irán promoviendo además la sana convivencia y se reforzará para que cumpla su objetivo con sesiones de aprendizaje.

III. OBJETIVO DEL PROGRAMA

Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019

3.1. Objetivos específicos:

- **Objetivo específico 1.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades sociales básicas en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.
- **Objetivo específico 2.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales avanzadas en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.
- **Objetivo específico 3.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades de expresión de sentimientos positivos en estudiantes de primer grado de primaria en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019.
- **Objetivo específico 4.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 1267, Cajamarquilla 2019.
- **Objetivo específico 5.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en las habilidades para afrontar situaciones de estrés en estudiantes de primer grado de primaria en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.

- **Objetivo específico 6.-** Determinar el efecto de la estrategia de patio lúdico en habilidades sociales de planificación en estudiantes del primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla 2019.

IV. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS:

Con principal consiga que el niño adquiera habilidades sociales desde las básicas hasta las de planificación, teniendo la oportunidad de aprender a través del recurso presentado. El desarrollo del programa “Estrategias lúdicas”, se desarrollarán las siguientes actividades:

4.1. Secuencia metodológica

- 1.- Aplicación de una lista de cotejo previa con el apoyo de maestras de la muestra (control y experimental).
- 2.- Aplicación de las 10 sesiones de aprendizajes de 45 minutos cada una.
- 3.- Aplicación de la segunda lista de cotejo posteriormente a la aplicación del programa, con apoyo de las maestras de la muestra (control y experimental)

V. SESIONES DEL PROGRAMA:

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN	PROPÓSITO	RECURSOS MATERIALES Y	FECHA
1	“Dialogamos y exploramos el espacio conociéndonos mejor”	Identificar situaciones y espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.	Cartulinas, colores, plumones y crayolas. Patio escolar	30/10/19
2	“Descubrimos nuestras habilidades, gustos y preferencias”	Identificar sus cualidades y características, y las de los demás, explorando el patio.	Imágenes, papelografos, plumones y patio lúdico	04/11/19
3	“Jugamos a la Rayuela, respetando turnos”	Identificar espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.	Chapas de colores, Juego la rayuela patio.	06/11/19
4	“Jugamos michi, aceptando y respetando nuestras diferencias”	Identificar situaciones y espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.	Jugamos michi, aceptando y respetando nuestras diferencias.	11/11/19

5	“Jugamos para conocernos mejor”	Que las y los estudiantes identifiquen sus cualidades y características, y el de los demás.	Sector del patio juego “mundo”, fichas (chapas o piedritas)	13/11/19
6	“Me acepto con mis virtudes y defectos”	Identificar gustos y lo que le caracteriza poco a poco a presentarse.	Sector del patio, serpiente del abecedario. Tabla “Así soy”	18/11/19
7	“Demostramos que nos queremos, siendo respetuosos”	Identificar frases de apoyo para alegrar a un compañero.	Sector del patio: Juego tres en raya	20/11/19
8	“Yo tengo la palabra y puedo participar”	Desarrollar la habilidad de hablar en público y afrontar la situación con confianza.	Gusanito de números, pelota, imágenes variadas (animales, personas, objetos)	25/11/19
9	¿Qué harías tú?	Que las y los estudiantes identifiquen y afronten situaciones difíciles.	Chapas de colores, Juego la rayuela patio	27/11/19
10	¡Juego con libertad, y sin problemas!	Desenvolverse con libertad demostrando autonomía pero teniendo en cuenta los sentimientos de los demás y fundamenten críticamente sus acciones.	Juegos de mundo, michi, tres en raya, la rayuela.	02/12/19

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDAD	CRONOGRAMA														
		OCTUBRE				NOVIEMBRE								DICIEMBRE		
		28	29	30	31	01	4	6	11	12	18	20	25	27	02	04
1.	Presentación al director de la I.E.	X														
2.	Presentación y sensibilización a las maestras del grado.		X													
3.	Aplicación del Pre test.		X													
4.	Pintado de juegos en el patio.				X	X										
5	Aplicación de sesiones.			X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	
6	Aplicación del Post test.															X

VII. RECURSOS:

7.1. HUMANOS:

- ✓ Director
- ✓ Sub directora
- ✓ Docentes
- ✓ Estudiantes de primer grado

7.2. MATERIALES:

- ✓ Esmalte de colores
- ✓ Brochas y rodillos delgados
- ✓ Copias e impresiones: Sesiones de aprendizaje y lista de cotejo
- ✓ Pandereta
- ✓ Chapas, tizas y otros.

VIII. RESPONSABLE:

Lic. Miriam Vilca Gamboa

SESIÓN 1

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		MIÉRCOLES 30 de Octubre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Dialogamos y exploramos el espacio conociéndonos mejor.			


¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen situaciones y espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.

MATERIALES	Cartulinas, colores, plumones y crayolas
-------------------	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Iniciamos el trabajo saludándonos cantando “Cómo están amigos” y presentándonos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicamos que vamos a realizar una caminata dentro de la institución educativa, para reconocer los lugares agradables, donde verdaderamente da gusto estar, así como los lugares desagradables que necesitan ser mejorados. 	- Papelote, plumones
Desarrollo	<p>En el aula, luego de la caminata, realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la caminata?, ¿Qué pudieron observar durante el recorrido?, ¿Existen lugares bonitos que nos motiven a venir al colegio? ¿Cuáles son?, ¿Qué lugares creen que necesitan ser arreglados o mejorados? ¿Cómo podríamos hacerlo?</p> <p>Vamos registrando las respuestas en la pizarra. Es necesario resaltar en las niñas y niños la importancia de fomentar espacios agradables, limpios y saludables que estimulen el deseo de asistir al colegio y sentirse a gusto en él.</p> <p>Seguidamente formamos seis grupos de trabajo y los invitamos a observar y evaluar imágenes de patios de escuela.</p>	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	 <ul style="list-style-type: none"> • A continuación, anotamos en la pizarra las observaciones de los estudiantes. • Una vez ordenadas las ideas, preguntamos ¿a cuál se parece el patio de esta escuela? ¿Qué te parece? ¿Qué te gustaría que mejore? ¿Alguna de las imágenes te da una idea de qué patio quisieras para tu escuela? ¿por qué? Vamos anotando sus respuestas. • Finalmente, leemos las conclusiones de los estudiantes, sus aportes en la mejora de nuestro patio escolar. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Entregamos a cada grupo de trabajo una cartulina y crayolas, y les solicitamos que se dibujen un juego que les gustaría tener pintado en su patio, pegamos sus aportes en la pizarra para hacer un museo de futuro patio de escuela que tendremos. 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 2

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		LUNES 4 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Descubrimos nuestras habilidades, gustos y preferencias.			

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen sus cualidades y características, y las de los demás, explorando el patio.

MATERIALES	Imágenes, papelografos, plumones y patio lúdico
-------------------	---

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Participan en el juego “Juguemos a la ronda”. Para ello utilizaremos un globo. Se indica que el juego habrá terminado cuando cada estudiante de la clase haya mencionado tres de sus cualidades. - Responden preguntas: ¿les gustó el juego? ¿Qué han mencionado durante el juego? ¿Por qué son cualidades? ¿han mencionado características físicas? ¿Las personas solo tenemos cualidades y características físicas? ¿Qué más nos caracteriza? - Problematizamos con las siguientes interrogantes: ¿Qué otras cosas aparte de las físicas y las cualidades dicen cómo somos? se espera que respondan habilidades (en el juego) - Registramos sus respuestas en la pizarra. - Presentamos el propósito de la sesión: En esta sesión seguiremos descubriendo cómo somos, y será en relación a nuestras habilidades y gustos. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión: Hablar en voz alta pero sin gritar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote, plumones

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se sientan en círculo y realizamos una actividad llamada: “soy y ...” - Observan las siguientes imágenes de niños jugando, por turnos cada niño sacará un papelito de una caja colocada en el centro del círculo: se explica las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si el papel es azul deberán decir su nombre y algo en lo que son buenos(as), algo que les sale muy bien. Por ejemplo: “Soy Ana y soy buena saltando”, o “Soy Luis y soy bueno en equilibrio”. ➤ Si el papel es verde deberán decir su nombre y algo que les guste. Por ejemplo: “Soy María y me gusta pasear con mis amigas”, o “Soy Andrés y me gusta jugar con mis amigos y amigas”. ➤ Si el papel es amarillo deberán decir su nombre y algo que prefieran hacer. Por ejemplo: “Soy Jimena y prefiero salir a jugar a mundo”, o “Soy Pablo y prefiero jugar michi” - Según van saliendo anotamos todas sus respuestas en un papelografo. - Colocamos en el papelografo el título Jugamos entre amigos. - Problematiza la situación a través de las siguientes preguntas: ¿A todos nos gusta jugar? ¿Con quiénes juegan? ¿Podrían jugar solos? ¿Cómo debemos actuar en un juego? Anotamos sus respuestas. <p>Las personas tenemos diferentes cualidades, habilidades, gustos e intereses. Demos respetar para ser respetados.</p> <p>Les comunicamos que tendrán tiempo libre para explorar el patio lúdico que se implementó en su escuela.</p>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos a partir de las siguientes preguntas: ¿qué han aprendido hoy sobre las habilidades, gustos y preferencias?, ¿por qué es importante? ¿Qué les pareció el nuevo patio y sus juegos? 	

SESIÓN 3


IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		MIÉRCOLES 6 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Jugamos a la Rayuela, respetando turnos.			

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen situaciones y espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.

MATERIALES	Chapas de colores, Juego la rayuela patio.
-------------------	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Iniciamos el trabajo recordando brevemente la última actividad de la sesión anterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Saludamos a las y los niños, y les preguntamos ¿qué opinan del nuevo patio lúdico de su escuela?, ¿han jugado en tiempos libre y su han visto jugar a otros niños?</i> 	- Papelote, plumones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Observamos las siguientes imágenes por equipos de trabajo</i> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les planteamos las siguientes preguntas y brindamos papeles de colores para sus respuestas de acuerdo a la imagen que les tocó:</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué hacen los niños? ❖ ¿Cómo se sentirán? ❖ ¿Viste niños haciendo lo mismo? 	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Crees que están junado o peleando? • Vamos registrando las respuestas en la pizarra. Y comentamos brevemente. <p>A partir de la última imagen señalamos que esos niños tienen una actitud de respeto y buena actitud. Salimos al patio y aprendemos a jugar “La rayuela” respetando turnos.</p>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula, y compartimos como nos sentimos. • Reflexionamos ¿Qué aprendimos? ¿Qué son juegos y qué no? ¿Cómo nos sentimos? ¿Nos justa que nos respeten? ¿Te sentiste bien cuando te hicieron barra? 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 4

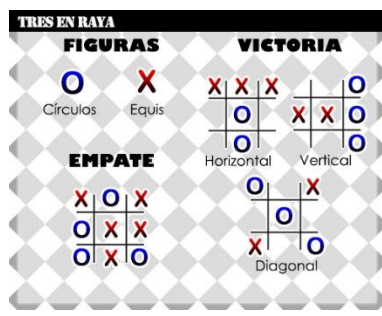
IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		LUNES 11 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugamos michi, aceptando y respetando nuestras diferencias.				

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen situaciones y espacios que contribuyen a su formación integral de manera positiva.

MATERIALES	Chapas de colores, tiza y Juego michi.
-------------------	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Iniciamos el trabajo recordando la actividad de la sesión anterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a las y los niños, y libremente les pedimos que comenten cómo se han ido sintiendo en estos últimos días, que juegos ya conocen y cuales les falta conocer. (esperamos que algunos señalen que no conocen el juego michi) • Señalamos el propósito de hoy: Hoy jugaremos Michi demostrando respeto a los demás 	- Papelote, plumones
Desarrollo	<p>❖ Cantamos juntos la canción: Respetarnos es genial https://www.youtube.com/watch?v=fd2aBa1ugWc</p> <p>❖ Señalamos que el día de hoy aprenderemos a compartir el juego michi</p> <p>Damos una explicación breve del juego con apoyo de la pizarra</p>  <p>El diagrama muestra un tablero de tres en raya con los siguientes ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> FIGURAS: Un círculo azul (Círculos) y una X roja (Equis). VICTORIA: Una línea horizontal con tres X rojas y una línea vertical con tres X rojas. EMPATE: Una línea horizontal con X roja, O azul y X roja, y una línea vertical con O azul, X roja y O azul. Diagonal: Una línea diagonal con X roja, O azul y X roja. 	
	❖ Damos las indicaciones antes de salir al patio, con ayuda de ellos.	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esperamos nuestros turnos ✓ Apoyamos a nuestros compañeros ✓ Nos divertimos ✓ Pedimos disculpas si es necesario <p>Anotamos sus normas propuestas y nos comprometemos a cumplirlas.</p> <p>Nos agrupamos en parejas para jugar y apoyarse.</p>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula y dibujamos en un papel lo que hicimos, escribimos detrás como se sintieron (alegres, tristes, enojados, etc). 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 5

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		MIÉRCOLES 13 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Jugamos para conocernos mejor			

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen sus cualidades y características, y el de los demás.

MATERIALES	Sector del patio juego “mundo”, fichas (chapas o piedritas)
-------------------	---

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Nos saludamos e indicamos que formaremos nuevos equipos a través de fichitas con iconos de cariño (beso, abrazo, sonrisa, saludo) señalando que formamos nuevos equipos para conocernos y compartir esta clase con otros amigos y amigas.</p> <p>Compartimos el propósito de hoy: “Hoy dialogaremos y compartiremos jugando mundo”</p> <p>Juntos elegimos 3 acuerdos que deben ser respetados durante el juego y toda la sesión.</p>	<p>- Papelote, plumones</p>
Desarrollo	<p>Salimos, al patio y organizados en equipos empezamos el juego, organizados por turnos, y los que no estén jugando participaremos observando y animando a nuestros compañeros.</p> <p><i>Vamos compartiendo en modo de diálogo que características observamos de cada compañero que participa, sus destrezas y habilidades en el juego. El acompañamiento se da de manera permanente ya que es necesario monitorear que todo marche bien y aprovechar alguna situación que merezca ser reflexiva.</i></p>	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Regresamos al aula y hacemos la reflexión: ¿Qué hicimos hoy? - ¿Cómo participamos? - ¿Demostramos respeto? - ¿Nos respetaron? - ¿Cómo nos sentimos al dialogar con los demás? <p>Finalizamos indicando que cada día nuestra relación con los demás debe ser mejor, el dialogo debe darse con respeto, escuchando y esperando nuestro turno para hablar, aceptando los errores de cada uno y perdonando de corazón.</p>	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 6

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		LUNES 18 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Me acepto con mis virtudes y defectos			

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen gusto y lo que le caracteriza poco a poco a presentarse.

MATERIALES	Sector del patio, serpiente del abecedario. Tabla “Así soy”
-------------------	---

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos										
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Nos saludamos. • Empezamos recordando la sesión anterior y compartiendo brevemente su sentir. Les indico que hoy jugaremos a conocernos a sí mismos. • El propósito de hoy: Hoy aprenderemos a conocernos mejor y aceptarnos como somos” 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote, plumones 										
Desarrollo	<p>Presentamos algunas preguntas a os estudiantes en una tabla “Así soy”</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Me llamo ...</td> <td style="padding: 5px;">Me gusta ...</td> <td style="padding: 5px;">Me asusta...</td> <td style="padding: 5px;">Me enoja...</td> <td style="padding: 5px;">Me divierte...</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Mi amigo...</td> <td style="padding: 5px;">Mi amiga...</td> <td style="padding: 5px;">Mi comida...</td> <td style="padding: 5px;">Mi color...</td> <td style="padding: 5px;">Mi fruta...</td> </tr> </table> <p>Señalamos que vayan pensando en las respuestas que darían. Damos unos minutos.</p> <p>Luego indicamos que saldremos al patio y participaremos en parejas (niño y niña, reforzando el desenvolvimiento libre perdiendo la timidez entre varones y mujeres)</p> <p>Nos dirigimos al juego la serpiente del abecedario, y damos las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada pareja participará por turnos, uno será el locutor y el otro el entrevistado, el cual debe pasar por la serpiente saltando en un pie, a la vez escuchando y respondiendo de la manera más rápida a las preguntas de su locutor o locutora. 	Me llamo ...	Me gusta ...	Me asusta...	Me enoja...	Me divierte...	Mi amigo...	Mi amiga...	Mi comida...	Mi color...	Mi fruta...	
Me llamo ...	Me gusta ...	Me asusta...	Me enoja...	Me divierte...								
Mi amigo...	Mi amiga...	Mi comida...	Mi color...	Mi fruta...								

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula, y compartimos como nos sentimos al compartir como somos y detalles personales. • Reflexionamos ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Cómo te sientes al saber que los demás ya conocen más de ti? ¿Te gusta cómo eres? Nos damos un fuerte aplauso por la participación de hoy. 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 7

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		MIÉRCOLES 20 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN	Demostramos que nos queremos, siendo respetuosos.				

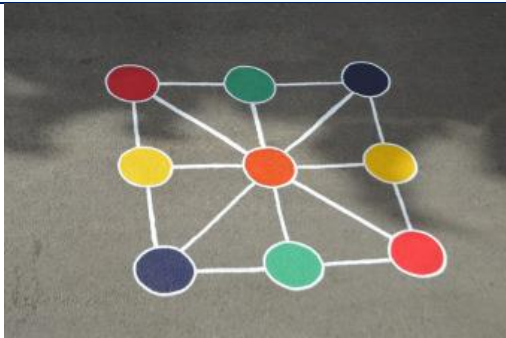
¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen frases de apoyo para alegrar a un compañero.

MATERIALES	Sector del patio: Juego tres en raya
-------------------	--------------------------------------

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Nos saludamos cordialmente entre todos, recordamos que la sesión anterior compartimos información a través del juego el gusanito del abecedario. • Salimos al patio ordenadamente, formamos un círculo alrededor del juego tres en raya, comentamos una experiencia agradable que hayamos pasado en la semana. (ejemplo: me aplaudieron cuando presenté un tema, o participé en una clase) • Compartimos el propósito de hoy: “Hoy daremos frases motivadoras a los demás, para alegrarnos unos a otros” Juntos elegimos dos acuerdos para el desarrollo adecuado de la sesión de hoy: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Soy amable ✓ Me esfuerzo a pesar de las dificultades. 	- Papelote, plumones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Indicamos que iremos participando intercaladamente un niño, una niña, vamos compartiendo una frase que nos gustaría que nos digan o que hayamos dicho a algún compañero para alegrarlo, señalamos que después de participar deberán colocarse en uno de los círculos del juego tres en raya. 	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	 <p data-bbox="379 734 1206 882">Al completarse todos los espacios observaremos si los niños o las niñas lograron formar un tres en raya. Los aplaudimos, y damos frases de ánimo. Seguimos con los demás.</p> <p data-bbox="379 958 1206 1160">Preguntamos: ¿Qué frases compartimos? ¿Cuál nos gustó más? ¿Hemos dicho alguna de estas a alguien? ¿Cómo se sintió esa persona? ¿Será importante ser amables también con nuestras palabras además de las acciones?</p>	
Cierre	<ul data-bbox="354 1182 1206 1330" style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula y en un papel escribimos la frase que más nos gustó y cada uno la pegará en un corazón grande cartulina que diga, Quiero y me quieren como soy. 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 8


IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		LUNES 25 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		Yo tengo la palabra y puedo participar			

¿Qué buscamos?

Desarrollar la habilidad de hablar en público y afrontar la situación con confianza.

MATERIALES	Gusanito de números, pelota, imágenes variadas (animales, personas, objetos)
-------------------	--

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos alegremente y de manera acogedora a los estudiantes, haciéndolo de manera lúdica, utilizando nuestro cuadro de elige un saludo.  <p>Invitamos a los estudiantes a salir al patio y sentarnos en círculo alrededor del gusanito de números. Les comunicamos el propósito de la clase: Hoy jugaremos a seguir una historia, eligiendo a nuestro equipo.</p>	- Papelote, plumones
Desarrollo	<p>Luego de dar las indicaciones respectivas del juego, y ya estén las normas claras y precisas para el desarrollo del juego. Posteriormente colocamos las imágenes en una caja y el primer niño seleccionará una de ellas al meter su mano sin ver. Empezamos dando un breve ejemplo, eligiendo como primer participante al niño que hemos observado durante las sesiones</p>	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	<p>anteriores que no se relaciona mucho con los demás estudiantes, esto para motivarlo e invitarlo a ser partícipe.</p> <p>Toma la pelota y empieza a contar la primera parte de la historia, todos los demás escuchan atentos porque les puede tocar continuar. Al finalizar su primera parte deberá elegir a un compañero y pasarle la pelota, este debe colocarse en el siguiente número del gusanito y continuar la historia, así sucesivamente hasta tener un final. Y volvemos a empezar con otro niño o niña.</p>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la narración se dialoga sobre cómo se sintieron los niños al tener la palabra ante los demás, se resalta la importancia de cómo enfrentaron a situación, algunos quizá tuvieron mayor dificultad que otros, además resaltaremos la importancia de escuchar y estar atentos ya que nos servía para poder continuar con la historia. • Procuramos que todos opinen y compartan su sentir y cuál le pareció la parte más entretenida o graciosa. 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 9

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		MIÉRCOLES 27 de Noviembre			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN		¿Qué harías tú?			

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes identifiquen y afronten situaciones difíciles.

MATERIALES	Chapas de colores, Juego la rayuela patio.
-------------------	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Nos saludamos alegremente utilizando nuestro cuadro de elige un saludo.</p> <p>Presentamos la siguiente imagen, señalando que esta niña se llama Ramona.</p> <p>Ante la imagen realizamos preguntas como:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué creen que está haciendo Ramona?</p> <p>¿Cómo la ves? ¿Cómo te diste cuenta? ¿Por qué estará así? ¿Qué le ha podido pasar?</p> <p>Señalamos el propósito de hoy: Brindaremos soluciones ante situaciones difíciles.</p>	<p>- Papelote, plumones</p>
Desarrollo	<p>Nos agrupamos de a tres estudiantes y presentamos la situación de Ramona:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramona estaba en el patio de la escuela y quiso acercarse a jugar a uno de los espacios pintados, pero ahí estaban varios niños, y Ramón dijo con voz seca y poniendo la mano “Tú no juegas” Ramona se siente muy enojada y triste. <p>Ahora indicamos que cada grupo tiene que intentar ponerse en el lugar de Ramona y señalar ¿Qué puede hacer Ramona?</p>	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	Salimos al sector del juego mundo y pedimos a cuatro voluntarios a representar la situación. (Unos jugando, uno Ramón y una niña Ramona). Ante la representación empezamos con las propuestas de solución ante esa situación, resaltamos cómo creen que se sintió Ramona, y qué hubieran dicho en ese momento si fueran ella.	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Damos un tiempo libre para que los estudiantes puedan jugar y observamos cómo afrontan las situaciones difíciles de presentarse. 	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

SESIÓN 10

IE	Nivel	Grado	Sección	Alumnos	Ugel
1267	Primaria	1°	B	25	06
FECHA		LUNES 2 DE DICIEMBRE			
DIRECTOR		MOISES RODRIGUEZ			
SUBDIRECTORA		SONIA GRANDE VARGAS			
DOCENTE		MIRIAM VILCA GAMBOA			
TÍTULO DE LA SESIÓN	¡Juego con libertad, y sin problemas!				

¿Qué buscamos?

Que las y los estudiantes se desenvuelvan con libertad demostrando autonomía pero haciéndolo de manera ética teniendo en cuenta los sentimientos de los demás y fundamenten críticamente sus acciones.

MATERIALES	Juegos de mundo, michi, tres en raya, la rayuela.
-------------------	---

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos saludándonos alegremente y recordamos rápidamente la sesión anterior, preguntamos si alguna o alguno de los estudiantes pasaron por una situación similar en estos días, y compartimos de qué forma actuamos y el por qué. • Comunicamos el propósito de hoy: “Hoy expresaremos nuestros acuerdos o desacuerdos en situaciones de juego libre” • Elegimos los acuerdos previos que nos servirán para salir al patio. 	- Papelote, plumones
Desarrollo	<p>Los estudiantes ya organizados en grupos de 4 o 5 se desplazan a los sectores de juego libremente, ellos pueden elegir libremente el material como, chapas, tizas, palitos o piedritas de acuerdo al tipo de juego.</p> <p>Monitoreamos las acciones promoviendo el diálogo, nos acercamos si hubiera alguna situación que requiera atención para que pueda expresarse y explicar sus razones al actuar de determinada manera, expresando su agrado o desagrado.</p>	
Cierre	En el aula se promueve la reflexión : ¿las motivaciones o intenciones de las actitudes que percibimos como buenas o malas	

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
	<p>son siempre las mismas? ¿Qué podríamos hacer antes de percibir una acción como buena o mala? Entonces ¿Qué debemos hacer antes de actuar?</p> <p>Los felicitamos por la autonomía y desenvolvimiento durante el juego libre.</p>	

SUB DIRECTORA

PROFESORA

ANEXO 5: BASE DE DATOS

PRUEBA PILOTO

IDCUEST	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22	ITEM23	ITEM24	PUNT	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	49
2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	47
3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	50
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	52
5	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	53
6	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	65
7	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	55
8	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	60
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	48
10	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	46
11	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	46
13	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	50
14	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	55
15	1	2	2	1	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
16	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	64
17	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	45
18	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	57
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	53
20	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	63
21	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	47
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	50
23	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	46
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	43

ANEXO 6 (CONSTANCIA EMITIDA POR I.E.)



I INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1267
Casa Huerta La Campiña – Lurigancho. UGEL 06.
Correo: moises1140@hotmail.com - Tel.999609309

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

La Campiña, 29 de Octubre de 2019

OFICIO N°214- 2019 D.I.E.N°1267 - UGEL 06

Lic. MIRIAM VILCA GAMBOA

Docente Maestría

Presente.

ASUNTO: Autorización para aplicación del proyecto “Estrategia de patio lúdico y habilidades sociales” en la I.E. N° 1267 - La Campiña.

Previo cordial saludo:

A través del presente, se da respuesta a la Carta mediante el cual su persona, en calidad de estudiante de MAESTRÍA de la Universidad Cesar Vallejo, solicita autorización para la realización de su proyecto de investigación de tesis denominada: “Estrategia de patio lúdico y habilidades sociales en estudiantes de primer grado”. Al respecto AUTORIZO dicha implementación en la institución Educativa a la cual represento.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada.

Atentamente,

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN UGEL 06
MOISES GUILLELMO RODRÍGUEZ VALLEJOS
DIRECTOR
I.E. N° 1267 - UGEL 06

ANEXO 7: ARTÍCULO CIENTÍFICO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la
I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019

AUTORA:

Br. Miriam Vilca Gamboa (<https://orcid.org/0000-0002-9005-2474>)

Escuela de Posgrado

Universidad César Vallejo Sede Ate

LIMA – PERÚ

2020

Artículo científico

1. TÍTULO: “Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019”

2. AUTOR: Br. Miriam Vilca Gamboa

3. RESUMEN: Esta investigación permitirá conocer la gran importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en la edad escolar, de ello depende tanto el presente, como el desarrollo futuro del niño y la niña, ya que debido a la falta de estas se da la incompetencia social, lo cual se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales; problemas escolares como bajo rendimiento, fracaso, ausentismo; baja autoestima, desajustes psicológicos, psicopatología infantil como depresión, inadaptación y delincuencia juvenil. Además problemas en la adolescencia y en la vida adulta. Por lo cual el objetivo de esta investigación es determinar la influencia de la Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado. El estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental. Teniendo una población de 50 estudiantes de los cuales se determinó la muestra conformada por 25 estudiantes de la sección “A” como grupo control y 25 estudiantes de la sección “D” quienes conforman el grupo experimental, de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019.

Fueron evaluados a través de una lista de cotejo con relación a sus habilidades sociales la cual fue validada por juicio de expertos y se ha determinado su confiabilidad mediante el estadístico de Alpha de Cronbach, del mismo modo se tomó el método de análisis de prueba no paramétrica, por ello el análisis se realiza con la prueba de U de Man de Witney, ello se dio tanto al inicio y al finalizar con ambos grupos, luego de aplicar la estrategia de patio lúdico y las sesiones programadas. Los resultados en el post test aplicado mostraron que hay influencia en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; ello debido a que se observó que la significancia sig. = ,008 (Resultados en %) es mayor que alfa=0,05 por lo tanto, se rechazó la H0 y se aceptó a H1, demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

4. PALABRAS CLAVES: Estrategia, patio lúdico, habilidades sociales, influencia.

5. ABSTRACT: This research will reveal the great importance of the development of social skills at school age, it depends on both the present and the future development of the child and the child, because due to lack of these social incompetence is given, which relates to low acceptance, rejection, ignorance or social isolation by the same; school problems such as poor performance, failure, absenteeism; low self-esteem, psychological imbalances, child psychopathology such as depression, maladjustment and juvenile delinquency. Also problems in adolescence and adult life. Therefore, the objective of this research is to determine the influence of the Playground Strategy on social skills in first grade students. The study was conducted under the quantitative approach and quasi-experimental design. Given a population of 50 students who determined the sample comprised 25 students section "A" as a control group and 25 students 'D' who make the experimental group, the S.I. 1267 Cajamarquilla, 2019.

They were assessed through a checklist with regard to their social skills which was validated by expert judgment and determined their reliability through statistic Alpha Cronbach, in the same way the method of analysis nonparametric test was taken therefore the analysis is performed with Man U test of Witney, this gave both the beginning and the end with both groups, after applying the strategy of recreational yard and scheduled sessions. The results in the applied post test showed that there is influence in the improvement of the development of social skills in the first grade students of the I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; This is because it was observed that the sig sig significance. = 008 (% results) is greater than alpha = 0.05 therefore rejected the H0 and H1 accepted, showing that significant differences between groups.

6. KEYWORDS: Strategy, playground, social skills, influence.

7. INTRODUCCIÓN: El presente trabajo de investigación se basa en la realidad problemática que hoy en día se observa en la niñez, el comportamiento de los estudiantes entre pares y grupos, respecto a los juegos que estos prefieren realizar y su relación con los demás seres vivos no es la adecuada; el problema se genera cuando hay ausencia de un buen nivel de habilidades sociales, esto se pierde de vista y muchas veces no recibe la importancia que realmente tiene, ya que depende de cómo se desarrolle ese ser social, es decir, de cómo esté su relación con los demás, para que el bienestar tanto de él como de los demás se vea favorecido o desfavorecido, todo esto porque nos hace sentir bien cuando percibimos que

los demás nos aceptan, aprecian y respetan, de no ser así, se suscitarán desajustes en la convivencia social. Frente a esta situación encuentro la necesidad de encontrar estrategias lúdicas que permitan al niño o niña desarrollar su lado recreacional por un motivo muy importante, desarrollar su salud emocional y social, que le permita relacionarse con los demás de manera saludable. El recreo es el único espacio del centro educativo donde podemos observar cómo actúa el alumnado de forma real, ya que es allí donde dispone de más libertad y donde interactúa con sus pares, aflorando su personalidad y sus gustos. Por lo tanto, se convierte no solo en un espacio donde podemos obtener interesante información, ya que se presentan una fuente de conflictos y aprendizajes que deben ser bien aprovechados.

Habiéndose realizado un diagnóstico en el ámbito del estudio se observó como problemática que, el comportamiento de los estudiantes entre pares y grupos, respecto a los juegos que prefieren realizar y en su relación con los seres vivos como las plantas, no son los adecuados ya que no cuentan con habilidades sociales desde las más básicas, son niños que empujan, halan de los demás, golpean, y no respetan turnos, juegan en los servicios higiénicos, ingresan a las áreas verdes sin ningún cuidado a pesar que se encuentran cercadas para su protección, las pisan y se cuelgan de las ramas de los árboles, ocasionando que estas se rompan y muchas mueran. Todo esto con más notoriedad durante el periodo del recreo, por ello a través de esta investigación implementaré una estrategia que permita mejorar la condición social encontrada. Por las consideraciones expuestas anteriormente se propone el presente estudio “Estrategia de Patios lúdicos en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado, en la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019”, con el cual se pretende efectuar aportes conducentes a mejorar y dar solución a la problemática señalada con la perpetuación de juegos pintados en el patio, como por ejemplo los tradicionales que tanto han aportado al crecimiento de generaciones enteras.

Se han considerado como Trabajos previos a los antecedentes internacionales, como el caso de la Ossa y García (2019) quienes en su investigación Intervenciones creativas en el patio de una escuela, en la cual, se trabaja en espacios de la escuela como el Patio por medio del uso de pintura de colores y materiales reciclables, se buscó mejorar con la implementación de actividades lúdicas y recreativas, enfocándose en transformar el lugar y promover los valores, actitudes y comportamientos básicos requeridos para la interacción social. Así también Rodríguez, Pereyra y otros (2019) Nos hablan sobre la Interacción entre

pares en los recreos, señalando que el recreo escolar es un espacio muy favorable para establecer las relaciones sociales entre el alumnado, ya que estas interacciones marcarán su formación personal. Concluyendo que el recreo es un espacio óptimo para promover interacciones sociales, en las que los docentes podemos observar aspectos de las relaciones tanto positivas como negativas, previniendo, corrigiendo y minimizando posibles casos de violencia y acoso escolar.

Para Hernangomez (2018) Con su proyecto “Patiovivo” Nos señala que existe un interés común entre los estudiantes de distintas clases de nivel primario; su necesidad de espacios con una distribución equitativa en los que no haya desigualdad en los que todos puedan disfrutar. Asimismo D’Angelo (2017) en su investigación científica, Patios Divertidos, e Interacción social en los recreos, concluye destacando el gran aporte que tienen los juegos pintados al desarrollo social que ha logrado, y que muchos centros educativos en España, se han ido sumando a esta iniciativa de mejorar los espacios para el recreo, con apoyo de los profesores/as, quienes se encargan de guiar a los niños/as para que aprendan las normas y sobre todo, ayudar y animar a participar a todos. Para Uribe, Tabora y Vélez (2017) Los espacios lúdicos como estrategia para la sana convivencia, fue la investigación que, buscaba desarrollar espacios lúdicos que aporten al mejoramiento de la sana convivencia esto a partir de los conflictos observados en el tiempo de descanso, señalan que a partir de la implementación el espacio del descanso escolar mejoró en un alto porcentaje, los alumnos disfrutaban de cada espacio.

Además, Fernández (2018), en su investigación Intervención en Habilidades Sociales, concluyó que, consiguió mejorar las habilidades sociales en los niños y obtuvo resultados destacables. Asimismo, Castro (2016) en su tesis para master universitario, intervención en habilidades sociales, concluye que las habilidades sociales son un aspecto importante para conseguir la aceptación de los compañeros y formar así parte activa en la dinámica de su grupo. Además, Carrillo (2016) Presentó su investigación para obtener su grado en doctorado sobre un Programa Lúdico y las Habilidades Sociales, sustentada en la Universidad de Granada, realizada con niños y niñas de Educación Primaria; con el objetivo de aplicar el programa a clases conflictivas y comprobar su eficacia en la mejoría de las habilidades sociales (principalmente comportamientos asertivo, agresivo y pasivo). Los resultados de su estudio eran los esperados, mostrando comportamientos más asertivos,

disminuyendo los comportamientos no asertivos (los participantes del grupo experimental muestran menos comportamientos agresivos). Por otro lado, Córdoba (2015) en su investigación en el tema adquisición de habilidades Sociales y el juego en estudiantes de educación básica primaria; buscó brindar información sobre la adquisición de habilidades sociales a través del juego; en la cual concluye que, el desarrollo de habilidades sociales favorece a su vez, el mejoramiento del clima escolar, ya que al ser empáticos y asertivos se evitaron las agresiones, las arrogancias y las diferencias entre los estudiantes.

Lacunza y Contini (2015) De la Universidad Católica del Uruguay, con su estudio de las habilidades sociales, el objetivo de este trabajo fue describir una serie de habilidades sociales en niños de Tucumán (Argentina). Los resultados permiten afirmar que a pesar del contexto de pobreza, los niños participantes mostraron una serie de habilidades sociales positivas, por lo que se las considera un recurso de salud. También Cisneros (2014) presentó el Proyecto de Patios presentado a través de Red Internacional de Educación, el cual está destinado a ser desarrollado para mejorar a los recreos con el pintado de juegos para alumnado de 6 a 12 años, Señala que es necesaria la incorporación a los centros educativos de un proyecto de patios que solucione los problemas, permita mejorar la convivencia, la inclusión de alumnado.

Así también Arias y Muñoz (2014) En su investigación sobre Desarrollo de habilidades Sociales, en Santiago de Chile; señala como conclusión que la socialización es fundamental para el desarrollo de las personas, ya que en las relaciones interpersonales es donde se ponen en juego todas las habilidades sociales, rescatan la importancia del juego en esta etapa de los niños, ya que ocupa un rol fundamental en la interacción con las personas, específicamente con sus pares, es con ello que se desarrollan habilidades sociales básicas, como el respeto de turnos, organización, acatar reglas, definir roles y tareas a cumplir, toma una importancia de regulador social. Sin dejar de lado a quienes se antecedieron con su investigación, Pérez y Collazos (2007) Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en todas las dimensiones de desarrollo del niño(a) en el Municipio de Dosquebradas, en la Universidad tecnológica de Pereira, tenían como objetivo observar los recreos ya que este es un escenario en el que se originan la mayor cantidad de conductas sociales a través del establecimiento de normas, concluyen recomendando que debemos crear conciencia en los docentes acerca de la importancia de los patios de recreo y la

incidencia en el proceso de aprendizaje y desarrollo social de los alumnos (as), generando experiencias de enriquecimiento integral con relación a las competencias ciudadanas.

De la misma forma tenemos a los antecedentes nacionales, en los que encontramos a Flores (2018) con su investigación jugando en las habilidades sociales básicas, realizada en los Olivos, concluye que la aplicación de su investigación influye significativamente en las habilidades sociales básicas, como saludar, hablar con los demás de lo que se siente, ser cortez y amable, según los resultados eso ayudará en la escuela a mejorar las relaciones interpersonales. Además encontramos a Quispe (2018) quien desarrolló la investigación Patio recreativo para la convivencia en Villa María del Triunfo; el cual tuvo un efecto significativo en la mejora de la convivencia escolar, en las relaciones sociales, en la participación, normas de convivencia; demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos. Por otro lado Guerra (2018) Con su investigación actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales; del cual su objetivo era determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades sociales; concluyendo que se lograron los objetivos señalados y se contrastaron las hipótesis formuladas, llegando a la conclusión que existe influencia directa y significativa. Por otro lado Hurtado (2018) Habilidades sociales en estudiantes de una I.E. particular de Lima metropolitana; quien tenía como objetivo determinar el nivel de habilidades sociales que tenían los estudiantes, encontrando que el nivel tanto en las habilidades relacionadas con los sentimientos y de planificación se encuentran en un nivel bajo por lo que recomienda diseñar un programa de intervención dirigida a incrementar las habilidades sociales en las dos dimensiones más complejas señaladas.

Además Córdova (2017) Presenta actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales; con relación a su objetivo general que fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en niños y niñas de la I.E. 208, concluye que la aplicación de estas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales. Asimismo, las actividades lúdicas ayudan a mejorarlas, dinamizando además las clases y mejorando su rendimiento escolar. Por otro lado Carrasco (2017) El Juego como herramienta educativa para el desarrollo de habilidades sociales, tiene la finalidad de preparar a los estudiantes en habilidades sociales para lo cual encontraron la forma lúdica para lograrlo, concluyendo que el juego es muy importante en la infancia, e interviene en el ámbito emocional, **social**, cultural, sensorial y motora del niño.

Así también Gonzaga (2017) En su investigación, Habilidades interpersonales en estudiantes de educación primaria Chiclayo, señala que la mayoría de estudiantes presentaba problemas en sus habilidades interpersonales, es decir, no demostraban actitud empática y asertiva, es por ello que diseñaron y aplicaron estrategias socializadoras, basadas en las teorías del aprendizaje social e inteligencia emocional; lográndose desarrollar con los estudiantes técnicas como el juego, determinando que la mayoría de ellos, superó sus limitaciones en las habilidades interpersonales, gracias a la efectividad de las estrategias socializadoras se logró mejorar significativamente el nivel de habilidades interpersonales en los niños y niñas.

Cabe mencionar que, Dávila (2017) Presenta actividades lúdicas y habilidades sociales en niños de 1° grado de la institución educativa N° 81905 “Cesar Cuña Peralta” de la provincia de Chepén. La Libertad, a través de la cual pudo afirmar que antes de aplicar su investigación los estudiantes reflejaban problemas para manifestar habilidades básicas, expresar sus sentimientos, ser empáticos, usar las palabras mágicas, demostrando así que solo el 33,3%, correspondiente a regular, lo expresaban entre amigos, sin integrarse a los demás, determinando la importancia de su intervención debido al proceso significativo en las habilidades sociales en todas sus dimensiones. Según Briones (2017) Respecto a las habilidades sociales según el género, su objetivo era determinar si había diferencia en cuanto a sus comportamientos sociales, concluyendo que la diferencia es mínima y que tanto varones como mujeres pueden desarrollar habilidades que le permitan, relacionarse con los demás. Asimismo, Ccorahua (2016) En su tesis para obtener el grado académico de Magíster en Psicología Educativa Estrategias Lúdicas en las habilidades sociales.; el diseño de investigación fue el cuasi; y señala como conclusión, que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales, la expresión de sentimientos positivos, y en la autoafirmación de los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús.

Según Olivares (2015) En su investigación, El juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños en la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura en la universidad de Piura, quería lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas, utilizando el juego como estrategia educativa, concluye que: “Los niños de tienen adquiridas habilidades sociales en diversos niveles de logro. El 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social, y que luego

de su intervención se observaron mejoras favorables”. Cabe resaltar que Grados (2014) en su tesis Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades sociales en una institución educativa parroquial, la cual estuvo orientada al desarrollo de las habilidades sociales por medio de la aplicación de un programa que tenía como fin desarrollar estas. Señala que los resultados mostraron un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos. Por lo tanto, se demostró que la aplicación del programa influye positivamente en las habilidades sociales de los estudiantes desarrollando la asertividad y la relación social como la comunicación entre pares. Analizando la problemática a nivel internacional, nacional y de la institución educativa donde se realiza el presente estudio, se ha encontrado que la estrategia de los juegos pintados se ha ido implementando en varias escuelas a fin de que realmente sirva para mejorar la relación social es decir las habilidades sociales de los niños y niñas, Por ello se formula la siguiente interrogante general: ¿Influyen los patios lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de primer grado de la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla? De esta forma, se plantea la siguiente hipótesis general: La estrategia de patio lúdico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla. Y el objetivo general es: Determinar la influencia de la Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 1267 Cajamarquilla.

8. METODOLOGÍA: El tipo de estudio realizado fue aplicativo y explicativo, de acuerdo con la teoría de Hernández, Fernández y Bapista (2010) donde señalan que se altera al menos una variable, donde su propósito fue probar la efectividad de la variable independiente estrategia de patio lúdico, en la mejora de las habilidades sociales de los alumnos de primer grado de educación primaria de la institución educativa 1267 La Campiña.

El diseño es el experimental del tipo cuasi experimental, de acuerdo con Hernández, el estudio es de cuasi- experimental, con grupo de control y otro experimental y la manipulación intencional de la variable independiente donde los grupos ya están formados previamente al experimento ya que se mantienen en grupos intactos; se tomó a un grupo de estudiantes de primer grado de primaria de manera intacta dividiendo en dos grupos uno de ellos conformado por 25 estudiantes denominada experimental y el otro por 25 estudiantes denominado control. Con una población total de 50 estudiantes. El instrumento para la recolección de datos es la Lista de Cotejo, para ambas variables las cuales están constituidas

por 24 ítems. Que serán aplicadas en un pre y post periodo. La finalidad de aplicar el cuestionario de Habilidades Sociales fue con el objetivo de conocer el nivel de habilidades con el que se encuentra la población a trabajar el proyecto y a partir de ello conocer si hubo cambios o no.

9. RESULTADOS: Se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 0% de los estudiantes y en el grupo experimental el 20% de los estudiantes se encuentran en no desarrolló habilidades sociales, y luego de la aplicación de la estrategia de patio lúdico, se tiene un logro donde el 96% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo el 24% de los estudiante alcanzo el nivel de sí desarrolló, lo que significa que la aplicación la estrategia de patio lúdico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla – 2019.

10. DISCUSIÓN: Luego de obtener los resultados de la presente investigación y después de haberlos comparado con los de los antecedentes, se pudo verificar que éstos confirman las hipótesis planteadas. Dichos antecedentes coinciden con los resultados, en el sentido que la estrategia de patios lúdicos influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales. Una adecuada aplicación del trabajo lúdico generará un buen desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, desde las básicas hasta las de planificación, favoreciendo de esta manera el nivel de relación entre estudiantes.

11. CONCLUSIONES: La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia $\text{sig.}=0,001$ (Resultados en %) es menor que $\text{alfa}=0,05$ por lo tanto, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_i , demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Segundo:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia

sig.=0,001 (Resultados en %) es menor que $\alpha=0,05$ por lo tanto, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Tercero:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia sig.=0,001(Resultados en %) es menor que $\alpha=0,05$ por lo tanto, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Cuarto:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales de la expresión de sentimientos en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia sig.=0,000(Resultados en %) es menor que $\alpha=0,05$ por lo tanto, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Quinto:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia sig.=0,000(Resultados en %) es menor que $\alpha=0,05$ por lo tanto, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Sexto:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales para afrontar e estrés en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia sig.=0,000(Resultados en %) es menor que $\alpha=0,05$ por lo tanto, se rechazó

la H0 y se aceptó la Hi, demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

Séptimo:

La aplicación de la estrategia de patio lúdico tiene influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales de planificación en estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; esto según los resultados obtenidos en el post test, se observó que la significancia sig.=0,000(Resultados en %) es menor que alfa=0,05 por lo tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la Hi, demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos.

12. REFERENCIAS:

Alejandro, C. R. (2018). *Habilidades sociales y clima del aula en estudiantes del tercer grado de primaria, instituciones educativas*, Red 18, Comas 2017.

Andrés, M. R. (2017). *The Schoolyard Based On Montessori Pedagogy*. Master of Montessori Pedagogy. Education Faculty Education Faculty- Central University of Cataluña (UVic-UCC)

Arias, Y. N. y Muñoz, Q. N. (2014). *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes que viven en contextos de vulnerabilidad social.*” Trabajo Social - Santiago de Chile

Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): *El desarrollo infantil. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. Barcelona. Paidós.

Bisquerra, R. (2002). *Emotional education: the development of emotional competencies in ESO*. Investigación para el concurso de catedrático de universidad – Barcelona.

Briones, F. Y. (2017). *Habilidades sociales según el género en estudiantes del nivel secundario del Colegio Adventista Puno - Juliaca*, julio de 2017.

Caballo, V. E. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales en Fernández Ballesteros y J.A. Carrobes. Evaluación conductual: metodología y aplicaciones* (3era edición). Madrid. Pirámide.

Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entretenimiento de las habilidades sociales*. Departamento de personalidad, evaluación y tratamiento psicológico. 1ra ed. España. Editorial Siglo Veintiuno S.A. 1993.

CABALLO, V. E. (1993). *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. Siglo XXI de España. S.A.

Carmona, M. y Villanueva, C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.

Carrasco, Z. (2017). *El juego: una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicial*. Facultad de teología pontificia y civil de Lima.

Carrillo, G. G. (2016). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 A 12 años*. Universidad de Granada. <https://Digibug.Ugr.Es/Handle/10481/43024>

Castro (2016). *Project of intervention in social skills in Early Childhood Education*. Oviedo University.

Ccorahua, L. J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016*.

Córdoba (2015). *Adquisición de habilidades sociales para el manejo de conflictos a través de la estrategia interactiva del juego de roles en estudiantes de 5° de educación básica primaria*. Tecnológico De Monterrey Sincelejo, Sucre, Colombia

Córdova (2017) *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208*, Ate- Vitarte, 2017
[repositorio.ucv.edu.pe › bitstream › handle › UCV › Córdova_SRE](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/Cordova_SRE)

Cisneros (2014). *Red Internacional de Educación “PROYECTO DE PATIOS”*. Para contactar con RIE: microproyectos@rieducacion.orgwww.rieducacion.org

Dávila (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 1º grado de la institución educativa n° 81905 “Cesar Acuña Peralta” de la provincia de Chepén*. La Libertad, 2016.” Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo facultad de ciencias histórico sociales y educación sección de postgrado - unidad de maestría en ciencias de la educación.

D’Angelo, M. L. (2017). *Proyecto Patios Divertidos: Programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos*. Educ@ción en Contexto, Vol. III, N° Especial, Diciembre, 2017. ISSN 2477-9296 - Asociación Cultural Activa-t España

De La Ossa, Velásquez, L. M. Y García, S. E. (2019). Sincelejo is painted colors. Creative and sustainable interventions. Bitácora Urbano Territorial, Volumen 29, Número 3, p. 193-200, 2019. ISSN electrónico 2027-145X. ISSN impreso 0124-7913.
<https://doi.org/10.15446/bitacora.v29n3.67322>

Flores (2018). Programa “*Jugando me relaciono con los demás*” en las habilidades sociales básicas de estudiantes de inicial de la I.E.I Los Libertadores, Los Olivos – 2018

Freud, S. (1915-1920). *Obras completas*. Tomo VIII. Madrid: Biblioteca Nueva.

García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

García, A. D. (2010). *Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social*. Revista de Educación, 12, 225 - 240.

Groos, K. (1912). *The play of man*. Nueva York and London. D. Appleton and Company.

Guerra (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I.* UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016
[repositorio.ucv.edu.pe › bitstream › handle › UCV › Guerra_RMS](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/Guerra_RMS)

Guevara, P. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de la Granja Querocoto, 2014*. Tesis para optar el grado de Maestría en ciencias con mención en Gestión de la Educación. Universidad Nacional de Cajamarca, Perú.

Gómez, J. F. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, 10 (4), 5-13.

Gonzaga (2017). *Estrategias socializadoras para mejorar las habilidades interpersonales en estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la I.E. 16135 – Tambillo – Pomahuaca, 2017*. Chiclayo – Perú

Grados, M. (2014). *Aplicación del Programa Aprendiendo en las Habilidades Sociales de los Estudiantes del tercer Año de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Vicente Ferre, Covida*. (Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú.)
[repositorio.ucv.edu.pe › handle › UCV](https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. (5a ed.). Distrito Federal, México: Mc. Graw-Hill. Interamericana.

Hurtado (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de quinto año de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana*, Vitarte Lima - Perú
[repositorio.uigv.edu.pe › bitstream › handle › TRAB.SUF.PROF. _Rocio de...](https://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/TRAB.SUF.PROF._Rocio_de...)

Jimenez, E. (2006). *La importancia del juego*. *Revista digital I+E Investigación y Educación*, 2-8, 11.

Kerlinger (2002). *Investigación de comportamiento: Método de investigación en ciencias sociales*. (4ta. ed). Distrito Federal, México: Trillas.

Krauss, R. (2005). *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4ª edición).

Krauss, R. (2015). *Recreation and Leisure in Modern Society* / Daniel D. McLean, PhD, University of Nevada, Las Vegas, Amy R. Hurd, PhD, CPRE, Illinois State University. - Tenth edition.

Lacunza y Contini (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Fundamentos en Humanidades ISSN: 1515-4467 Universidad Nacional de San Luis – Argentina

Luzzi, A. M. y Bardi, D. (2007). *La hora de juego diagnóstica: Importancia de su estudio a los fines pronósticos*. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Secretaría de Ciencia y Técnica. Beca Estímulo. Programación UBACyT 2004-2007

Leighton (2015). *Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral*. **El Mercurio**; Santiago, Chile [Santiago, Chile] 26 July 2015

Lessena, A., Agüera, Z. y otros (compiladoras) (2015) *Cuando el juego no es juego ¿Es una adicción?* Investigaciones y clínica – Edili, Buenos Aires – Argentina. Pág. 95-97

Meneses, M. M. y Monge, A. M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. vol. 25 pp. 113-124 Revista Educación ISSN: 0379-7082 revedu@gmail.com Universidad de Costa Rica

MINEDU (2017). *Orientaciones Para El Desarrollo Del Año Escolar en Instituciones Educativas y Programas Educativos De La Educación Básica*. Perú. www.minedu.gob.pe
<https://bit.ly/2ZBBFnl>.

Monjas, M.I. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid: CEPE.

Monjas, M.I. (Dir.) (2007) *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. Madrid: CEPE.

Muñoz, C., Crispi, P. y Anghers, R. (2011). *Las habilidades sociales* Madrid, editorial Panaifo: España.44 ISBN 9788 497328258

Núñez y Núñez (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca –Abancay 2011*

Olivares (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/EDUC_033

Ormeñaca, R. y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y Ed. Física*, 3era Edición, Barcelona. ISBN: 84-8019-433-2 (pág. 7-9)

Peñañiel y Serrano (2010) *Habilidades Sociales*. ISBN: 978-84-9771-660-4 IBN eBook: 978-84-9771-752-6 Getafe – Madrid- España. Depósito Legal: M-3055-2010

Papalia, D., Wendkos, O., Duskin, F. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia* (undécima edición) México pág. 370

Papalia.(2012). *Desarrollo humano*. Duodécima edición. McGRAW-HILL/ Interamericana editores, S.A. de C.V. 2012. México.

Parten, M. B. (1932). *Social Participation among Preschool Children..* Journal of Abnormal and Social Psychology. **27** (3): 243–269. [doi:10.1037/h0074524](https://doi.org/10.1037/h0074524) - [ISSN 0096-851X](https://doi.org/10.1037/h0074524) .

Pavía, V. (2005). *El patio escolar: El juego en libertad controlada*. (1ª ed.) Buenos Aires: Noveduc. <https://doi.org/10.1037/h0074524>

Pérez y Collazos (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo sexto en el municipio de Dosquebradas*. Universidad tecnológica de Pereira facultad ciencias de la educación, Colombia. [repositorio.utp.edu.co › dspace › bitstream](https://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream)

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

Programa Curricular de Educación Primaria (2017)

[www.minedu.gob.pe › curriculo › pdf › programa-nivel-primaria-ebr](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr)

Quezada, L. (2010). *Metodología de la investigación-Estadística aplicada a la Investigación*. Lima, Perú: Editora Macro.

Quispe (2018). *Aplicación del programa patio recreativo para la convivencia escolar de la I. E. "sagrado corazón de Jesús". Villa María del triunfo*. Repositorio.ucv.edu.pe › handle › UCV

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Diccionario de la lengua española:
<http://dle.rae.es/?id=JvGWgMw/>

Rivera (2008). *Desarrollando Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas A Traves Del Juego* - Mexico, Monterrey, Nuevo Leon. p. 5 y 6

Rodríguez. F. J. E., Pereira V., Pereira B. y Condessa I. (2019). *Analysis of peer interaction during recess in 1st cycle of basic education in Portugal* - Universidad de Santiago de Compostela (España), *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041*

Rodríguez, E., (2019). *The Mind is Wonderful*. Magazine about psychology, philosophy and reflections on life – Publicación digital. C/ Concejo 13 Salamanca, España 37002
<https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil>

Sonsoles, H. V. (2018). "Patiovivo": Participatory Project in the Transformation of a Schoolyard. University of Valladolid- Department of pedagogy.

Spencer, H. (1861). *Essays on Pedagogy (Intellectual, moral and physical education)* (Madrid, Akal, 1983).

Monjas (2006). *Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales (PEHIS)*, Editorial CEPE, Octava Edición, 2006.

Uribe B. L. M., Taborda P. A. Y. y Vélez A. P. (20017). *Playful spaces as a pedagogical strategy to strengthen healthy coexistence in school break*. Los libertadores University Foundation - Pedagogy of the Lúdica - Medellín

Vallés, A., y Vallés, C. (1996) *Las habilidades sociales en la escuela*. Madrid: EOS ISBN: 84-85851-80-3

Vargas, Z. O. (1995) *Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño"*. *Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes*, Universidad de Costa Rica.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo - El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. - Crítica.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edición por Michael Cole, Vera Steiner, Scribner y Souberman Primera edición 1978 Grupo Editorial Grijalbo - Barcelona

Woolfolk (2010). *Psicología Educativa*. Décimo primera edición, Pearson educación, México, 2010 ISBN: 978-607-442-503-1

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. 1990.

ANEXO 8: DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN PARA ARTÍCULO

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo, Miriam Vilca Gamboa, estudiante del Programa Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 43971152, con el artículo titulado: “Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267” Cajamarquilla – 2019, declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría.
- 2) El artículo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, la publicación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Lurigancho-Chosica, enero del 2020



Miriam Vilca Gamboa

DNI 43971152

ANEXO 9: TABLAS, GRÁFICOS DE BARRAS E INTERPRETACIONES.

Tabla 5

Comparación de **habilidades sociales básicas** en los estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajamarquilla, 2019; según el Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
PRE.TEST - Control	4%	60%	36%	100%
POST.TEST - Control	4%	52%	44%	100%
PRE.TEST - Experimental	36%	60%	4%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	24%	76%	100%
Total general	11%	49%	40%	100%

Interpretación:

Se puede observar de acuerdo a los resultados en las habilidades sociales básicas, que el grupo de control el 4% y en el grupo experimental el 36% de estudiantes, se encuentran en el nivel de no desarrolló, y luego de la aplicación de la estrategia de patio lúdico, se observa que el 76% de estudiantes del grupo experimental están en nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo el 44% alcanzó el nivel de sí desarrolló, ello indica que la aplicación la estrategia de patio lúdico tiene efecto significativo.

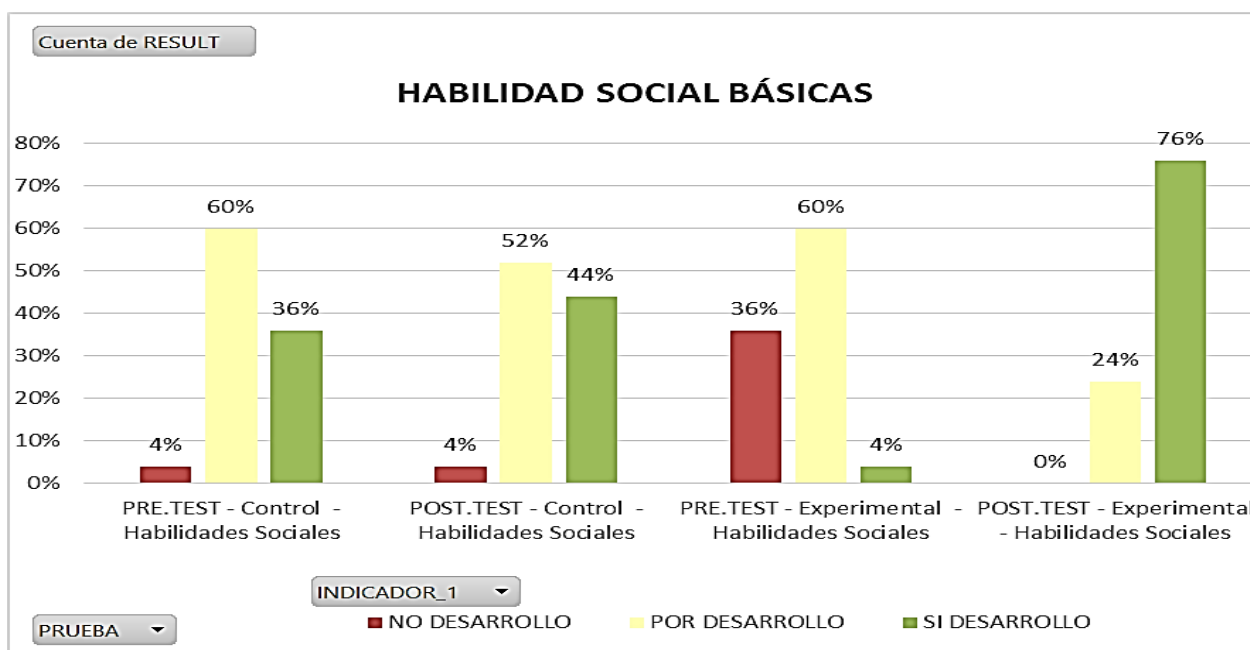


Figura 2. Diagrama de barras, comparación habilidades sociales básicas

De igual manera, en la figura 2, se puede observar de manera gráfica las frecuencias de niveles en cuanto a las habilidades básicas. Se afirma que visiblemente hay mejora en el grupo experimental, en relación al grupo control.

Tabla 6

Comparación de las **habilidades sociales avanzadas**; según Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
PRE.TEST - Control	4%	60%	36%	100%
POST.TEST - Control	4%	52%	44%	100%
PRE.TEST - Experimental	16%	76%	8%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	16%	84%	100%
Total general	6%	51%	43%	100%

Interpretación:

De la tabla anterior, se puede señalar que, en el grupo de control el 4% y en el grupo experimental el 16% de los estudiantes se encuentran en nivel de no desarrolló, luego de la aplicación de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 84% del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrollo, mientras que el grupo control solo el 44% de los estudiantes alcanzó el nivel de sí desarrollo, lo que significa que la aplicación de la estrategia planteada influye en cuanto a que el estudiante incremente el desarrollo de sus habilidades sociales avanzadas.

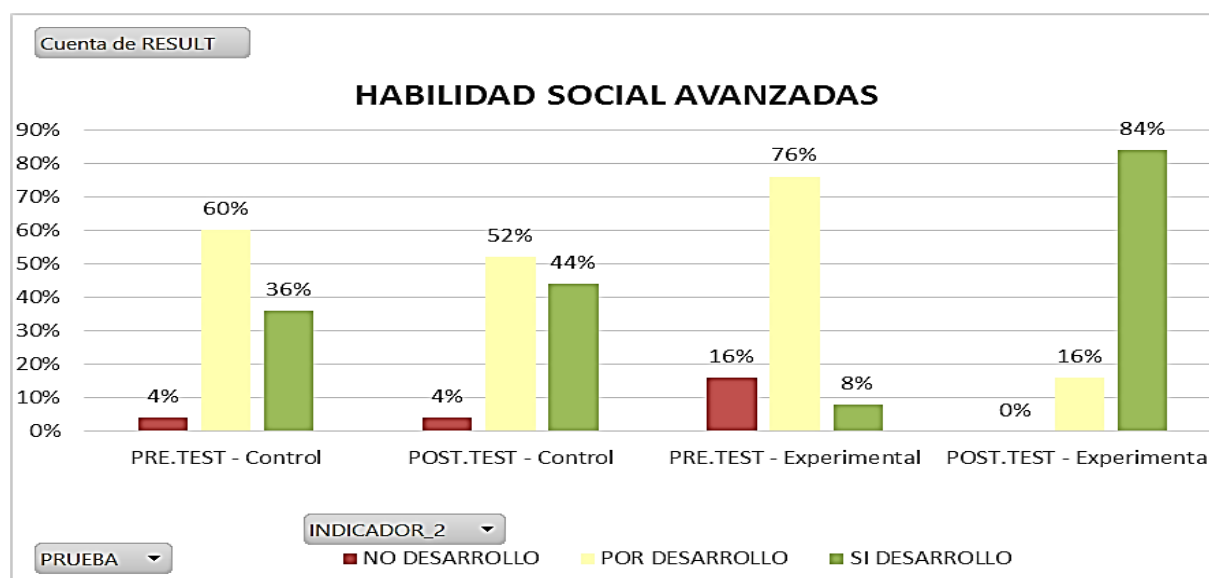


Figura 3. Diagrama de Barras; comparación de las habilidades avanzadas.

En el gráfico de barras se aprecia que la frecuencia de niveles, mejoró del pre test al post test de manera significativa en el grupo experimental, en comparación al grupo control que fue mínima.

Tabla 7

En comparación a las **habilidades sociales de expresión** en los estudiantes de primer grado de la I.E. 1267 Cajarmarquilla, 2019; según Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
Etiquetas de fila	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	total general
PRE.TEST - Control	4%	80%	16%	100%
POST.TEST - Control	4%	68%	28%	100%
PRE.TEST - Experimental	28%	68%	4%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	20%	80%	100%
Total general	9%	59%	32%	100%

Interpretación:

De la tabla se puede identificar que en cuanto a los resultados por niveles, se tiene, en el grupo de control el 4% de estudiantes y en el grupo experimental el 28% en nivel de no desarrolló al inicio de la investigación, y luego de aplicar la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora en la que el 80% del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrollo, mientras que el grupo control solo el 28% de estudiantes alcanzó el nivel de sí desarrollo, lo que significa que la aplicación de la estrategia planteada influye en cuanto a que el estudiante incremente el desarrollo de sus habilidades de expresión de sentimientos.

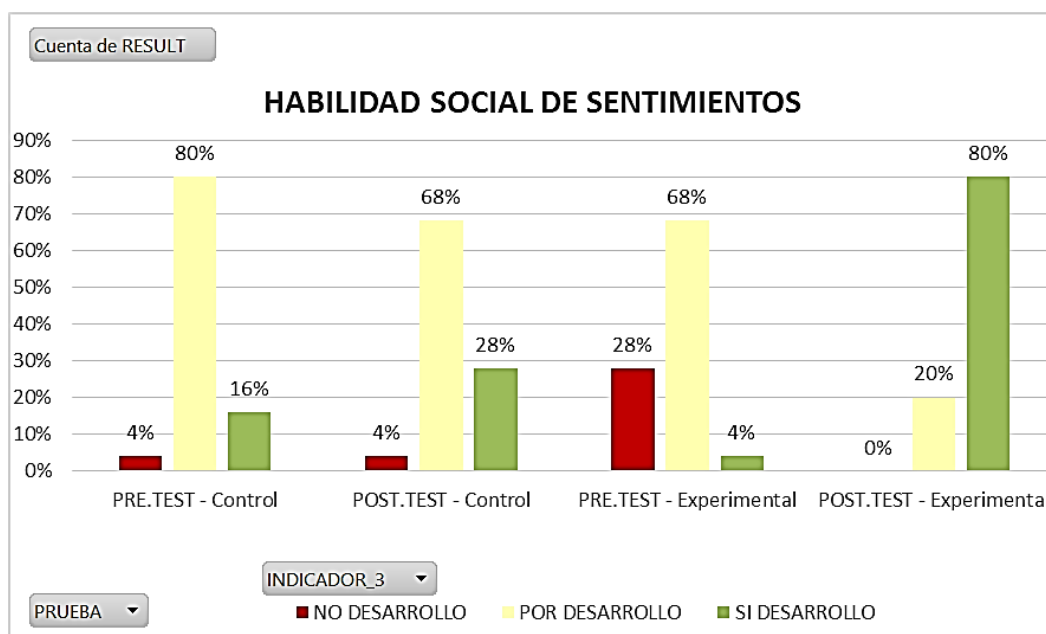


Figura 4. Diagrama de barras; comparación de las habilidades de expresión de sentimientos.

De la misma forma en la figura 4, observamos que hay mejora con mayor notoriedad en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

Tabla 8

Comparación de las **habilidades alternativas a la agresión** en los estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajarmarquilla, 2019; según Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
PRE.TEST - Control	24%	60%	16%	100%
POST.TEST - Control	8%	72%	20%	100%
PRE.TEST - Experimental	32%	60%	8%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	24%	76%	100%
Total general	16%	54%	30%	100%

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 8, se aprecia en cuanto a los resultados por niveles, que, en el grupo de control el 24% de estudiantes y en el grupo experimental el 32% se encuentran en nivel de no desarrolló, y luego de la aplicación de la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 76% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrollo, mientras que el grupo control solo el 20% de estudiantes alcanzó el nivel de sí desarrollo, lo que afirma que, la aplicación de la estrategia planteada influye en cuanto a que el estudiante incremente el desarrollo de sus habilidades alternativas a la agresión.

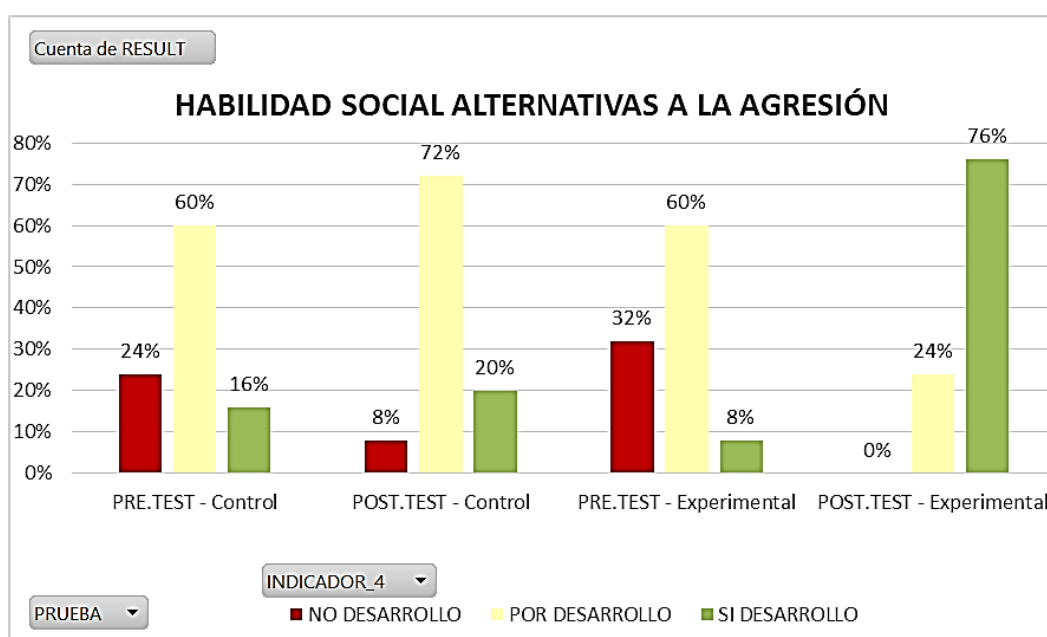


Figura 5. Diagrama de barras; comparación de las habilidades alternativas a la agresión.

Igualmente en la figura 5 se observa las frecuencias de los niveles de no desarrolló, por desarrollo y sí desarrolló, progresaron del pre test al post test en el grupo experimental, en comparación al grupo control donde fue mínimo.

Tabla 9

En comparación a las habilidades para afrontar el estrés en la I.E. 1267 Cajarmarquilla, 2019; según Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
Etiquetas de fila	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	total general
PRE.TEST - Control	4%	76%	20%	100%
POST.TEST - Control	4%	68%	28%	100%
PRE.TEST - Experimental	24%	64%	12%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	12%	88%	100%
Total general	8%	55%	37%	100%

Interpretación:

De acuerdo a la tabla anterior, se tiene, en el grupo de control el 4% y en el grupo experimental el 24% de estudiantes están en nivel de no desarrolló, y luego de aplicada la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 88% del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiantes alcanzó el nivel de sí desarrolló, lo que significa que la aplicación de la estrategia planteada influye en cuanto a que el estudiante incremente sus habilidades para afrontar el estrés.

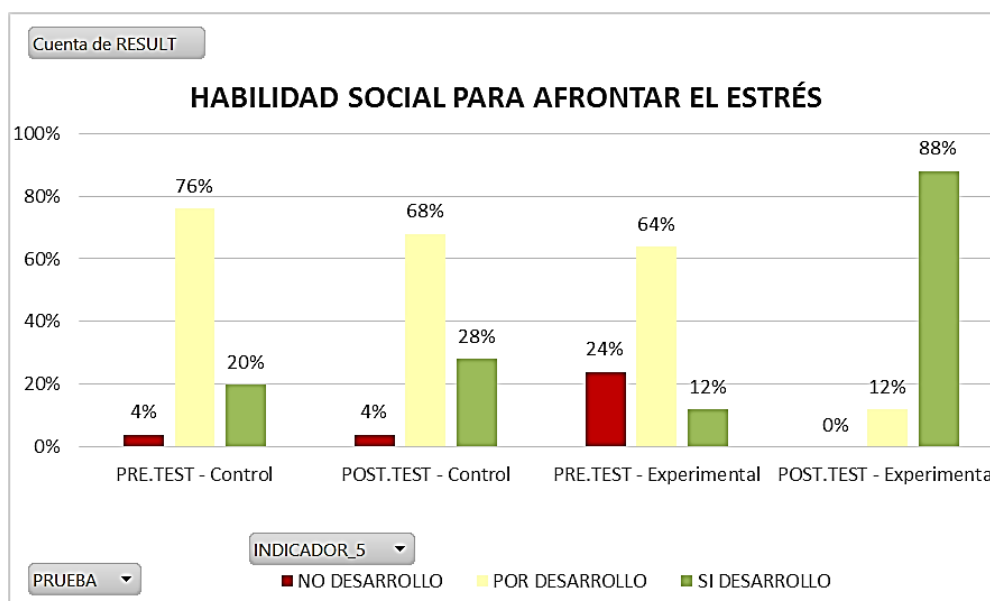


Figura 6. Diagrama de barras; comparación de habilidades sociales ante el estrés.

En la figura 6 se observa las frecuencias de los niveles de no desarrolló, por desarrollo y sí desarrolló, progresaron en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

Tabla 10

En comparación a las habilidades de planificación, en la I.E. 1267 Cajarmarquilla, 2019; según Pre test y Post test en ambos grupos.

Cuenta de RESULT	Etiquetas de columna			Total general
	NO DESARROLLO	POR DESARROLLO	SI DESARROLLO	
PRE.TEST - Control	8%	76%	16%	100%
POST.TEST - Control	8%	64%	28%	100%
PRE.TEST - Experimental	36%	52%	12%	100%
POST.TEST - Experimental	0%	24%	76%	100%
Total general	13%	54%	33%	100%

Interpretación:

En la tabla anterior se aprecia que, el grupo de control el 8% y en el grupo experimental con el 36% de estudiantes se encuentran en nivel de no desarrolló habilidades sociales de planificación, pero después de aplicada la estrategia de patio lúdico, se tiene una mejora donde el 76% del grupo experimental se encuentran en nivel de sí desarrolló, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiantes logró es decir, sí desarrolló estas habilidades, lo que significa que la aplicación de la estrategia planteada influye en cuanto a que el estudiante incrementa el desarrollo de sus habilidades de planificación.

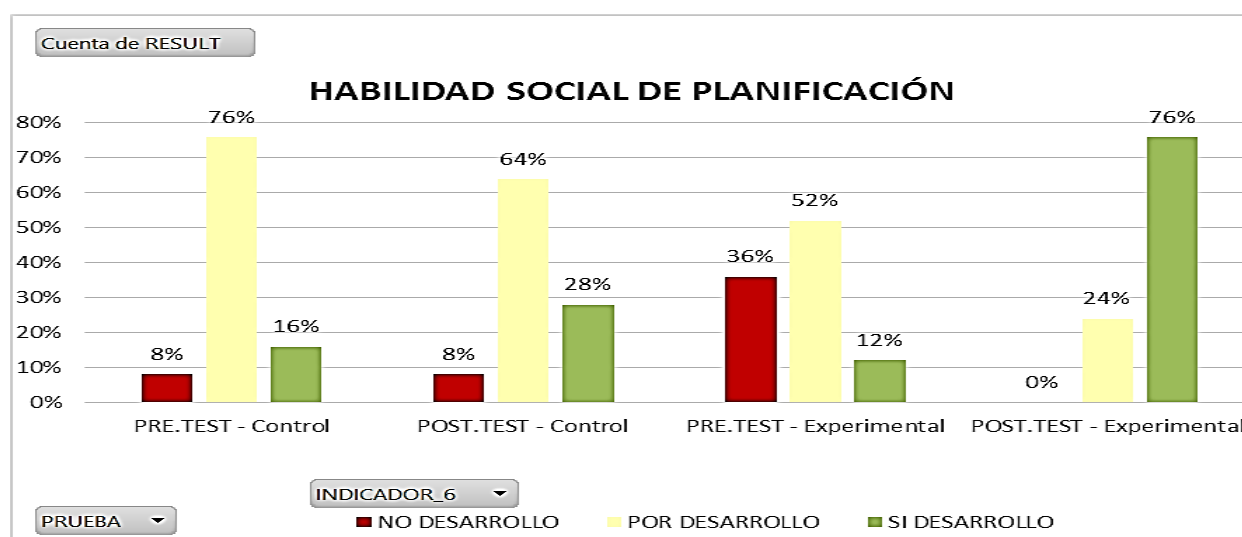


Figura 7. Diagrama de barras; comparación de las habilidades de planificación.

Igualmente en la figura 7 se observa que las frecuencias de los niveles de no desarrolló, mejoraron en el grupo experimental observándose un nivel más alto en el de sí desarrolló, en comparación al grupo control que se observa de manera mínima.

ANEXO 10: PRUEBA DE NORMALIDAD

Hipótesis de normalidad

Ho: La distribución de la variable de estudio no difiere de la distribución normal.

Ha: La distribución de la variable de estudio difiere de la distribución normal.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho). Y, se acepta Ha

Tabla 1

Pruebas de normalidad						
Test				Shapiro-Wilk		
				Estadístico	gl	Sig.
Datos	Pre Test Experimental -	Habilidades Sociales	.726	25	.000	
	Pre Test Control -	Habilidades Sociales	.667	25	.000	
	Post Test Experimental -	Habilidades Sociales	.625	25	.000	
	Post Test Control -	Habilidades Sociales	.709	25	.000	

a. Significación de Lilliefors.

Decisión

El *p_valor* obtenido (Shapiro–Wilk $n \leq 30$) en todos los casos ($p^* < 0.05$) entonces se rechaza la Ho y se acepta la Ha es decir la distribución de los datos no tienen distribución normal.

Constancia de registro del proyecto de tesis

Revisado el proyecto de Tesis para Maestría:

**“ESTRATEGIA DE PATIO LÚDICO EN HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO
EN LA I.E. 1267 CAJAMARQUILLA - 2019”**

Y, luego de la verificación de los criterios básicos exigidos en el Reglamento, para el registro de Proyecto de Tesis del participante:



Br. VILCA GAMBOA MIRIAM

Y, conforme a lo dispuesto por los artículos N° 10, 11 y 13 del Reglamento de Investigación para la Elaboración y Registro del Proyecto de Tesis- 2013. Se hace CONSTAR:

Que, el presente Proyecto de Tesis se encuentra registrado oficialmente en la base de datos de la Escuela de Posgrado.

Se expide la presente.

Ate, 7 de noviembre del 2019



Dra. Helga Ruth Majo Marrón
Jefa de Investigación
Universidad César Vallejo – Filial Lima Campus Ate

Escuela de Posgrado

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Lima, 28 de octubre de 2019

Carta de Presentación N° 15 – 2019 II EPG – UCV ATE

Señor(a):

Lic. MOISES GUILLERMO RODRIGUEZ VALLEJOS

Director de la Institución Educativa N° 1267 La Campiña

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MIRIAM VILCA GAMBOA; identificado (a)** con **DNI N° 43971152** y código de matrícula N° 7001235536; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**, quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación relacionado con **ESTRATEGIA DE PATIO LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES**

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro (a) estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



28/10/19



Dra. Helga Ruth, Majo Marrubio
Jefe de la Escuela de Posgrado – Campus Ate
Universidad César Vallejo

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

ANEXO 11: ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Freddy Antonio Ochoa Tataje, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, revisor de la tesis titulada **“ESTRATEGIA DE PATIO LÚDICO EN HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO EN LA I.E. 1267 CAJAMARQUILLA - 2019”** de la estudiante Miriam VILCA GAMBOA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin. (Aprobado en Lima Norte)

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye 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.

Lima, 15 de enero del 2020.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Freddy Ochoa", is written over a horizontal line.

Dr. Freddy Antonio Ochoa Tataje

DNI: 07015123



ANEXO 12: PANTALLAZO DEL SOFTWARE TURNITIN

Aprobado por Lima Norte

feedback studio

Estadística de plagio: 0 / 0

11 de 11

Resumen de coincidencias

15 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Concordancias

1	Entregado a Universidad...	9 %
2	repositorio ucv.edu.pe	5 %
3	Entregado a Universidad...	1 %
4	medic7.uab.es	<1 %
5	repositorio.una.edu.pe	<1 %
6	0.hera.uq.es	<1 %
7	e-spacio.uned.es	<1 %
8	zaguan.unizar.es	<1 %
9	www.ape-platform.org	<1 %
10	docplayer.es	<1 %
11	repositorio.uned.es	<1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarquilla - 2019

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

JEFE CAMPUS ATE POSGRADO

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestría en Psicología Educativa

AUTORA:

Bc. Miriam Ylica Gamboa (ORCID: 0000-0002-9005-2474)

ASESOR:

Dr. Freddy Antonio Ochoa Tarajó (ORCID: 0000-0002-1410-1588)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA - PERÚ

2020

Text-only Report High Resolution Activado

Página 1 de 45 Número de palabras: 13370

1502 24/07/2020

ANEXO 13: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE LA TESIS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Vilca Gamboa Miriam

D.N.I. : 43971152

Domicilio : Mz. C Lt. 12 Alto Perú - Naña

Teléfono : Fijo : Móvil : 995375672

E-mail : mvilcagamboa@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría Doctorado

Grado : Maestra

Mención: Maestra en Psicología Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Vilca Gamboa Miriam

Título de la tesis:

Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarguilla - 2019

Año de publicación : 2020

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 05/02/2020

ANEXO 14: AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO 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

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Vilca Gamboa Miriam

INFORME TÍTULADO:

Estrategia de patio lúdico en habilidades sociales en estudiantes de primer grado en la I.E. 1267 Cajamarguilla - 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 24 de Enero del 2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por excelencia

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

