



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGIA EDUCATIVA**

"El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de
4 años de una institución educativa de Piura 2023".

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTOR:

Merino Abanto, Rosaura (orcid.org/0000-0003-4880-1096)

ASESOR:

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)

Dr. Castillo Hidalgo, Efrén Gabriel (orcid.org/0000-0002-0247-8724)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LINEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

PIURA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado principalmente a Dios, agradeciendo por haberme dado la vida y permitirme llegar a este momento tan importante de mi formación profesional. También quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi esposo, quien ha sido apoyo incondicional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme dado la fuerza para perseverar en mi camino.

Expreso mi gratitud a la Universidad Cesar Vallejo por brindarme la oportunidad de formarme y capacitarme.

Quiero reconocer y agradecer a mi Asesora, Dra. Geovana Linares Purisaca, cuya paciencia y generosidad en la enseñanza me permitieron encontrar un modelo de excelencia en la elaboración de esta tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Variables y Operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Métodos de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	20
4.1. Resultados descriptivos.....	20
4.2 Resultados inferenciales.....	34
V. DISCUSIÓN.....	45
VI. CONCLUSIONES.....	51
VII. RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS.....	55
ANEXOS.....	61

Índice de tablas

Tabla 1.....	20
Tabla 2.....	21
Tabla 3.....	22
Tabla 4.....	23
Tabla 5.....	24
Tabla 6.....	25
Tabla 7.....	26
Tabla 8.....	27
Tabla 9.....	28
Tabla 10.....	29
Tabla 11.....	30
Tabla 12.....	30
Tabla 13.....	32
Tabla 14.....	32
Tabla 16.....	34
Tabla 17.....	35
Tabla 19.....	36
Tabla 20.....	36
Tabla 21.....	38
Tabla 22.....	38
Tabla 23.....	39
Tabla 24.....	40
Tabla 25.....	41
Tabla 26.....	41
Tabla 27.....	42
Tabla 28.....	43
Tabla 29.....	43
Tabla 30.....	44

Índice de figuras

Figura 1.....	20
Figura 2.....	21
Figura 3.....	22
Figura 4.....	23
Figura 5.....	24
Figura 6.....	25
Figura 7.....	26
Figura 8.....	27
Figura 9.....	28
Figura 10.....	29
Figura 11.....	30
Figura 12.....	31
Figura 13.....	32
Figura 14.....	33

RESUMEN

El estudio actual fue realizado con el objetivo general de investigar los efectos del juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en niños que cursan el nivel inicial de una Institución Educativa en Piura. Para abordar esta cuestión, se adoptó una tipología aplicada, un enfoque cuantitativo y se empleó un diseño cuasi-experimental, la muestra estudiada consistió en un grupo de 54 estudiantes, todos ellos de 4 años de edad. Para ejecutar la recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo que permitió evaluar y medir las habilidades sociales de los niños en seis dimensiones específicas.

Los resultados obtenidos tras el procesamiento de los datos utilizando el estadístico U de Mann-Whitney arrojaron resultados altamente significativos. Con un valor de $p=0,00 < 0,05$, se demostró de manera concluyente que el juego libre tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños evaluados.

En última instancia, se pudo concluir que el juego libre desencadena una mejora significativa en las habilidades sociales de los niños de 4 años que asisten a esta institución educativa en Castilla - Piura.

Palabras clave: Niños, juego libre, sectores, habilidades sociales, dimensiones.

Abstract

The present study was conducted with the overarching goal of investigating the effects of free play on the development of social skills in children attending the preschool level of an Educational Institution in Piura. To address this issue, an applied typology was adopted, utilizing a quantitative approach and employing a quasi-experimental design. The studied sample comprised a group of 54 students, all aged 4 years. Data collection was carried out using a checklist that enabled the evaluation and measurement of children's social skills across six specific dimensions.

The results obtained from data processing, using the Mann-Whitney U statistical test, yielded highly significant outcomes. With a p-value of $p=0.00 < 0.05$, it was conclusively demonstrated that free play has a positive and significant impact on the development of social skills in the evaluated children.

In conclusion, it can be inferred that free play triggers a meaningful improvement in the social skills of 4-year-old children attending this educational institution in Castilla - Piura.

Keywords: Children, free play, sectors, social skills, dimensions.

I.INTRODUCCIÓN

Hoy en día, se valora cada vez más la relevancia de impartir y estimular las habilidades sociales desde una edad temprana. Los niños que adquieren estas habilidades tienen mayores oportunidades de lograr éxito académico, emocional y social a lo largo de su existencia. Asimismo, el progreso de habilidades sociales en las primeras etapas sienta las bases para el crecimiento de habilidades más avanzadas en las etapas posteriores de su vida. Ontoria, M. (2018).

En el contexto internacional, especialmente en España en estos tiempos, las distintas actividades extracurriculares han experimentado un impacto negativo. Se han registrado situaciones de agresividad tanto dentro del entorno escolar como en su entorno más amplio, lo cual es preocupante a medida que se retoma la presencialidad y se supera la emergencia sanitaria del COVID-19. La pandemia ha tenido consecuencias significativas, y los padres de familia manifiestan una gran preocupación por el deporte y los juegos en relación a sus hijos. Se ha observado que un 68% de los padres señalan que la actividad física y las prácticas o destrezas sociales de los infantes han experimentado una marcada disminución como resultado de la pandemia (INFOCOPOLINE, 2021).

Los problemas en el Perú observa que algunos infantes no consiguen desarrollar capacidades necesarias sociales según su edad bien por factores sociales, familiares y culturales, se tiene que señalar sus valores, características y desarrollar autonomía, se da a conocer del cómo se siente y sus sentimientos en el juego con ayuda de la profesora del aula y se relaciona con los individuos de su alrededor, construir y respetar acuerdos y las normas de convivencia sin embargo algunos infantes no pueden desarrollar sus emociones y autonomía. (MINEDU, 2019)

Mendoza (2019) delegada de Unicef en el Perú del periódico El Comercio en su interfaz web, sostuvo que llegó a reflexionar sobre la actual situación de numerosos infantes especialmente de Lima, Trujillo y Piura, los departamentos con más deficiencias de las habilidades sociales. Además, enfatizó que se deben reforzar virtudes como empatía, sobre todo, respeto por el otro, reflejó que el colegio y familia son elementales espacios que se encarga tanto al niño a mejorar sus habilidades sociales, frente a esta situación se presenta la posibilidad de implementar un programa de juegos libres como la variable independiente, que

permitirá dar solución a las acciones un tanto agresivas de algunos niños y lograr que ellos puedan interactuar con otros niños de la mejor forma.

En el colegio Inicial en Piura, se encuentra ubicado en el (asentamiento humano) AAHH el Indio del distrito de Castilla, es un colegio de construcción de material noble, cuenta con los servicios de luz, agua potable e internet, tiene una población de ciento cuarenta y un niños. Se observa, que los niños de cuatro años en la hora del juego libre los alumnos poseen dificultades grandes para mutuamente relacionarse, competencias sociales y dar a conocer sus destrezas, les gusta realizar juegos individuales, mostrando egoísmo y poseen falta de solidaridad, se les hace complicado compartir con sus amigos los diversos materiales con los que cuenta el aula les cuesta respetar los acuerdos, generalmente el individualismo no es positivo, ya que los individuos son considerados agentes sociales que logran actuar de manera colectiva. En diversos casos, los padres de familia son el inicio y encargados de la educación de los hábitos, en la casa no se logra enseñar el compartir, consecuentemente, le son complicados hacer actividades en grupo y compartir.

Así mismo se conoce mejor las variables viendo especialmente la interacción de una sobre otra, planteando para ello el problema general: ¿Cuál es el efecto del juego libre en las habilidades sociales de los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Piura 2023?

En este trabajo de investigación se logra justificar en forma práctica, en el sentido que los logros que se alcancen contribuirá en la Institución Educativa notablemente, permitiendo implementar modelos o programas, con el único fin de lograr un fortalece las habilidades sociales en los niños de cuatro años, estos logros será posible con el apoyo incondicional de la autoridad educativa, esta investigación servirá como base para posteriores trabajos relacionados con el tema motivo de investigación y finalmente esta investigación sin duda alguna ayudará a los niños, pues se realizará actividades durante la hora del juego libre, enfocadas a mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de una I.E de Castilla Piura, a través del juego libre

Este estudio se fundamenta teóricamente, considerando la parte de la teoría de Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein, (1989) la cual se utilizó como fuente de este trabajo de investigación, para garantizar su validez y relevancia en la

investigación. Además, amplía la información sobre la variable cuyos resultados podrían tener una utilidad práctica, lo que los convierte en un punto focal bibliográfico para futuros estudios.

Posee justificación metodológica, en razón de que los instrumentos elaborados y aplicados tienen confiabilidad y legitimidad otorgando un nivel alto de confiabilidad para aplicarlo, se realizará en un primer momento la evaluación a través de un pre test que se realizará mediante una ficha de observación la cual me va a permitir el recojo de información y de la misma forma un pre test de salida.

Dicho problema está íntimamente relacionado tanto al objetivo general como a los específicos tales como: En el objetivo general se plantea: Determinar los efectos del juego libre en las habilidades sociales de infantes de cuatro años de una institución educativa de castilla Piura, en los objetivos específicos son: examinar el estado inicial de las habilidades sociales a través del juego libre en los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura. Diseñar un modelo de juegos libres que permita perfeccionar las habilidades sociales en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura. Desarrollar el modelo de juegos libres que permita mejorar las habilidades sociales en infantes de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura. Evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura, después de aplicarse el modelo de juegos libres. Determinar si el juego libre mejora diversas dimensiones de habilidades sociales, incluyendo habilidades básicas y avanzadas, manejo de sentimientos, alternativas a la agresión, estrés y planificación.

De esta manera los objetivos tienen coherencia directa con la hipótesis general planteada así: El juego libre mejora las habilidades sociales a través del juego libre en pequeños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura.

Las hipótesis específicas son: El juego libre mejora en la dimensión de habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023. El juego libre mejora en la dimensión de habilidades sociales avanzadas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023. El juego libre mejora en la dimensión habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de cuatro años de una institución

educativa de Castilla Piura 2023. El juego libre mejora la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Analizando trabajos a nivel internacional se encontró a Rocafuerte (2022) quien en su tesis tuvo como fin principal lograr examinar el impacto decisivo de los juegos en las habilidades sociales de infantes menores de 5 años. Para ello de se hizo una metodología cualitativa de tipo descriptiva y exploratoria en una muestra de 28 niños. La observación fue una técnica utilizada y como herramienta aplicó una lista de cotejo para recolectar datos, posteriormente desarrolló actividades del juego logró mejorar las diversas habilidades sociales que benefician a su desarrollo integral del niño. Se obtuvieron buenos resultados donde se evidencia que, al emplear diversos tipos de juegos mejoraron las diversas actitudes y en el aspecto conductual beneficiando a la interacción, la ayuda mutua, el trabajo en equipo, la solidaridad, entre otras.

Ylarragorry, (2018) en Argentina tuvo como objetivo evaluar en qué medida la variable de estudio y el juego cooperativo promueve el desarrollo de esta en infantes pequeños. Fue holística su metodología, de tipo descriptivo y exploratorio. La muestra estuvo conformada por infantes del 3er nivel del colegio público, a quienes se les encuestó empleando un manual de preguntas. Los hallazgos encontrados fueron alentadores ya que desapareció en su totalidad la agresividad, aumentando por consiguiente la conducta asertiva en un 78,6 % y conducta inhibida 23,6%. Se concluyó que existe interrelación profunda entre variables, puesto que la variable juegos cooperativos tiene de objetivo principal brindar ayuda para que los niños fortalezcan sus habilidades sociales con sus compañeros, familiares y tengan mejores situaciones en la integración dentro de su entorno educativo.

Según Pozo & Solano (2022), en Ecuador, el objetivo principal fue investigar cómo su metodología propuesta influye en la variable de estudio en infantes menores 6 años. Fue de tipo cualitativo y diseño de un paradigma interpretativo. Se empleó una muestra de 19 personas quienes fueron entrevistados y observados sistemáticamente. Llega a la conclusión de que la metodología del juego contribuye al desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

En Antecedentes nacionales se tiene a:

Según Hurtado (2022), tuvo como propósito principal crear la conexión entre el juego no estructurado y la variable de estudio en estudiantes de preescolar de un colegio limeño. El estudio fue de naturaleza básica bajo un diseño no experimental. Fueron escogidos 25 estudiantes y quienes fueron evaluados a través de una lista de cotejo compuesta 20 ítems para evaluar ambas variables. Como hallazgo se estableció un nexo significativo entre variables.

Según Trinidad (2018), tuvo como principal fin indagar el impacto de jugar cooperativamente en el desarrollo de competencias sociales en infantes menores de 5 años. Para lo cual utilizó un método aplicado bajo un diseño cuasi experimental el cual contó con la participación de 60 estudiantes quienes fueron evaluados bajo un instrumento de evaluación. Los hallazgos indicaron que el programa que implica jugar cooperativamente tiene una influencia positiva en el desarrollo de competencias sociales en la muestra señalada.

Ñahui y Choque (2018), llevaron a cabo un estudio para identificar distintas tipologías de competencias sociales en infantes. Se utilizó un estudio descriptivo básico y contó con una población de 22 estudiantes, de los cuales se obtuvieron muestras de 8 niños. El recojo de información se dio a través de la observación mediante una ficha de observación social. En los hallazgos evidenció un 62.5% de socialización promedio mientras que un 12,5% con desempeño superior y un 25% de desempeño inferior. Se encontró que el grupo con bajos resultados estaba socialmente conectado, presentaba una alta dimensión actitudinal y un alto nivel de comunicación. Concluyendo que diversas medidas educativas enfocadas en la mejora de estas competencias ya mencionadas carecieron de un efecto motivacional.

Según Paredes y Salvatierra (2019), su objetivo fue evaluar si la implementación de jugar libremente en ciertos sectores mejora la socialización en niños de 4 años en la Institución Educativa N°209 Trujillo. Se realizó una investigación de naturaleza experimental con un diseño preexperimental, donde participaron 30 niños quienes fueron observados. Los hallazgos obtenidos revelan que la implementación de jugar libremente desencadena positivamente permitiendo el desarrollo de competencias sociales en la muestra anteriormente señalada.

Marcatinco (2019) se propuso como fin principal establecer la relación entre la variable de estudio y la interacción social en pequeños menos de 5 años. Siendo este de naturaleza básica de tipo descriptivo- correlacional. Para ello, participaron 28 niños y se empleó una lista de cotejo para recoger datos. Los resultados obtenidos concluyeron que existe una fuerte correlación por encima del 0.7 entre las dos variables estudiadas.

Para Sabogal, (2018); su propósito principal de este estudio fue establecer el efecto de la integración de las áreas en el desarrollo de competencias sociales en niños menores de seis años de una institución piurana. Se planteó bajo una metodología cuantitativa; correspondiente al plan empleara un diseño descriptivo correlacional. Conformado por 21 estudiantes y un docente de la edad menor a 6 años dividida en dos secciones. La técnica manejada para llevar a cabo la evaluación fue la observación, empleando una lista de cotejo como instrumento. Como resultado, el autor pudo observar que los niños de cinco años presentaban habilidades sociales con un porcentaje significativamente alto, alcanzando un logro del 94%.

Meza, (2022), tuvo como objetivo primordial determinar la relación entre jugar libremente y el desarrollo socioemocional en una institución en Ate. Fue básica y diseño correlacional. Para la cual participaron 75 estudiantes haciéndose uso de una ficha de observación. Se concluye que no hay una asociación entre las dos variables.

Del Rio (2022) estableció la conexión entre las competencias sociales y jugar cooperativamente. Siendo un estudio de naturaleza básica con un diseño descriptivo correlacional. Para lo cual participaron 27 niños. Quienes fueron evaluados bajo una guía de observación para verificar las competencias sociales que poseían y analizar si jugaban cooperativamente. Los resultados concluyen que existe una estrecha relación entre las habilidades sociales y todas las dimensiones de la segunda variable.

Culquicondor, (2018), en su artículo científico, tuvo como propósito general fue evaluar si la utilización del juego dramático incide fundamentalmente en el avance de empatía y asertividad en infantes, el procedimiento que utilizó tuvo como soporte el enfoque cuantitativo, se concedió a cabo una investigación con enfoque exploratorio, proporcionando una encuesta como técnica de recolección

de datos. El instrumento empleado fue una escala Likert para evaluar las habilidades sociales. El resultado obtenido fue del 56% (20 niños) si empleaban un uso bueno de juegos cooperativos, un 15% actualmente está completando la estrategia. Esta propuesta fue desarrollada mediante 10 sesiones, considera 3 modalidades de juego, juego de rol, mimos; concluye la integración de juego grupal de ejercicios formativos de infantes posee significativos efectos del desarrollo de habilidades sociales, se confirmó la experiencia desarrollada de investigación con infantes de cinco años del colegio.

Narumi y Paiva, (2018) tuvo como objetivo realizar un estudio que tuvo como objetivo comparar el nivel de habilidades sociales básicas entre dos establecimientos educativos del nivel inicial limeño. El estudio se clasificó como de tipo básico y utilizó un diseño descriptivo-comparativo. La muestra seleccionada para el análisis no fue especificada en la información proporcionada de 71 estudiantes de 5 años. La conclusión a la que se llegó es que ambas instituciones presentaban índices inferiores en cuanto a las habilidades sociales básicas.

Según la teoría propuesta por el MINEDU (2019), el juego libre es un proceso individual y sin limitaciones que surge desde el interior del niño, en el cual se utiliza frecuentemente la expresión "como si" para estimular la imaginación durante el juego. Esta actividad resulta gratificante y alegre para el niño, ya que le brinda un espacio flexible y adaptable para explorar. En el contexto escolar el jugar libremente resulta una estrategia que permite potencial el aprendizaje y la maduración de los estudiantes.

Samamé, L. B. (2019), juego libre es un momento pedagógico o acción que debe ser considerado de forma constante, con una duración de 60 minutos alternando dentro en el aula como en el patio, a partir de ahora los niños muestran lo que llevan dentro, como descargan sus sentimientos, exhibiendo desde lo más profundo lo que sienten, debe ser encantador desplegar libremente, en el momento que el niño comienza el juego su visión es completarlo (p. 22).

El juego libre como una oportunidad pedagógica y emocional para los niños. Al dedicar un tiempo significativo y un espacio adecuado para el juego libre, se les proporciona a los infantes la posibilidad de explorar, expresarse y desarrollarse de manera integral. Como educadores, es importante reconocer y fomentar el

juego libre como una herramienta valiosa para el crecimiento y el aprendizaje de los niños.

Juego libre es visto como momento pedagógico que MINEDU propone tener la opción de aplicar los juegos, es sumamente crítico ya que el niño fomenta todas las perspectivas, desligándose del período juego-trabajo, puesto que le da libertad al niño, para tener la opción de pasar de un área a la siguiente fomentando sus capacidades y habilidades, el educador posee la oportunidad de ver lo que el niño desarrolla a través el juego, el tiempo que se le permite al niño es de 1 hora que se emplea en el aula (Madre Teresa, 2013).

De acuerdo con Llanos (2019), “El juego virtual en algunos casos se sustituye por otros con la finalidad que el niño pueda evidenciar su capacidad interpretativa en simulaciones de juegos reales y tenga la posibilidad de experimentar respuestas a sus habilidades sociales”.

Según Ramos (2019), “La evolución de la identidad y el comportamiento de los niños, es su forma de expresar lo que sientes, sus inquietudes, la forma de evidenciar sus afectos con las personas de su entorno, dando a conocer con los juegos sus inclinaciones y actitudes violentistas”.

Para Jovarini et al. (2018), “Manifestó que el aula y el hogar de cada estudiante resulta de gran importancia ya que es donde se desarrolla su comportamiento y aprenden las conductas que manifiestan a lo largo de su etapa escolar”

El juego libre proporciona al educador la oportunidad de observar y comprender mejor la evolución del niño. Teniendo como medio el juego, el educador puede identificar las fortalezas, los intereses y las necesidades individuales de cada niño, lo que le permite adaptar mejor las estrategias educativas y brindar apoyo específico cuando sea necesario.

Una de las dimensiones del juego libre es la planificación, que según Buñuelos, J. (2007) manifestó que esta se realiza durante 10 minutos, logrando que el profesor y sus alumnos formen una circunferencia en el centro del ambiente donde se encuentran y propician la conversación recordando espacio y tiempo, 10 minutos antes de finalizar se avisara para guardar los implementos, luego, en ese momento, recordarán las normas de convivencia. Consecuentemente en la segunda dimensión correspondiente a la organización menciona que los niños

se ubiquen libremente en todo el salón de clase encontrando el área de preferencia, pueden agruparse en un número no mayor a 6, dependiendo de su inclinación. De igual forma puede decidir jugar en solitario, poniendo de manifiesto su autonomía y su creatividad que selecciona el material de su preferencia.

Buñuelos, J. (2007), en la tercera dimensión es la ejecución para lo cual indico que al desarrollarse o ejecutarse la hora de juego libre los infantes comienzan a fomentar sus pensamientos de cómo jugar, con qué materiales emplear o qué trabajos abordarán, algunos lo harán en solitario, otros de dos en dos o en grupos, se distribuirán en el aula dependiendo de sus inclinaciones temáticas, por la modalidad de juegos que existen en cada ámbito o la parcialidad hacia sus compañeros.

La cuarta dimensión es el orden según Buñuelos, J. (2007) Menciona en esta dimensión la docente pone en aviso a los niños 10 minutos antes de que finalice el tiempo de juego para que puedan ordenar en equipo los materiales que están utilizando. La acción de guardar los juguetes no solo implica la disciplina, sino que en ellos van ganando experiencias en el ámbito social y emocional. Después de ver esto hecho.

La quinta dimensión es la socialización según Buñuelos, J. (2007) Nos dice: durante el momento de la socialización, cada uno de los infantes se sientan en un semicírculo, donde se les plantea diversas preguntas sobre el juego que realizaron, con quien lo llevo a cabo, como se sintieron en el proceso y que fue lo que ocurrió durante el juego. El docente puede utilizar el segundo para brindar datos sobre algunas perspectivas que se obtiene de los registros, como, por ejemplo, que un niño juega en casa y en la cocina, ciertos niños responderán que no cocinan y que solo lo hacen las niñas, y de esta forma es factible comunicar lo que sienten, piensan y saben.

La sexta dimensión es la representación según el Buñuelos, J. (2007) Manifestó: en la representación los infantes representan a través de la técnica que ellos desean lo que hicieron durante el juego, bien puede ser modelado, pintando o dibujando, este ciclo no es importante hacerlo de manera consistente.

La definición de la variable habilidades sociales según: Caballo (1993), sugiere que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que brinda al

individuo desenvolverse tanto en contextos interpersonales como individuales. donde se expresen sus emociones, sentires, aspiraciones, derechos o actitudes adecuadamente en una situación determinada. Donde se dé la posibilidad de dar solución a la problemática más inmediata y se disminuyan los problemas futuros, mientras se respeten las conductas de los demás.

Para Muñoz (2011), “Las habilidades sociales se definen como comportamientos particulares que se manifiestan y se desarrollan en diferentes situaciones muy necesarios para desenvolverse adecuadamente en su entorno, asimismo lograr interactuar satisfactoriamente con sus compañeros”

Al respecto Durand (1988) dice que “Las conductas que evidencia los niños representan las habilidades o las competencias que adquirieron, como consecuencia de las constantes interacciones con las personas de su entorno”.

Las habilidades sociales se suelen expresar como un conglomerado de conductas que inducen a las personas a interactuar de manera efectiva, expresando adecuadamente sus sentimientos, opiniones y deseos, resolviendo problemas y respetando las conductas de los demás. Esta definición destaca lo relevante que representa las habilidades sociales en la parte interpersonal e individual, así como su relevancia para el desarrollo de relaciones saludables y la prevención de conflictos futuros.

Por su parte Contini, N. (2009), explica a la habilidad social, como la aptitud para mostrar o demostrar de manera adecuada y efectiva comportamientos aprendidos que abarcan una amplia gama de necesidades de comunicación interpersonal. Estos comportamientos habilitan la capacidad de responder de manera verdaderamente efectiva a las exigencias y necesidades de las situaciones sociales. (pág. 31).

Las habilidades sociales abarcan una amplia gama de comportamientos, como la capacidad de participar en la escucha activa y expresar de manera clara ideas y sentimientos, manifestar empatía hacia los demás, tratar desacuerdos de manera constructiva y establecer relaciones interpersonales saludables. Estas habilidades son esenciales para crear y mantener relaciones positivas y gratificantes con los demás.

A su vez, Ontoria, M. (2018). Lo define como una agrupación de conductas que se pueden aprender y que todas las personas las emplean en diversas situaciones interpersonales para la obtención y reforzamiento de su ambiente. (pág. 88).

Las habilidades sociales constituyen un conjunto de conductas que las personas pueden aprender y utilizar en diferentes situaciones de relación interpersonal con el objetivo de obtener y fortalecer su entorno. Esta descripción destaca la relevancia de las habilidades sociales como herramientas que nos capacitan para interactuar de manera eficaz con los demás y adaptarnos a nuestro entorno social.

Las dimensiones de habilidades sociales según Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) ponen énfasis en que las habilidades sociales iniciales son fundamentales o de suma importancia para un funcionamiento en grupo. Cuando inicia un grupo de aprendizaje estructurado es conveniente que todos los estudiantes puedan entender determinadas habilidades para aprender otras. (pág. 77). Entre los indicadores tenemos: escuchar, el inicio de toda conversación, el logro de mantener una conversación, formulación de las preguntas, agradecer, mostrarse a las demás personas, ser atento.

Segunda dimensión, tenemos las habilidades relacionadas con las responsabilidades o avanzadas, donde Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989), manifiestan que el “problema” puede ser empleado para pedir ayuda o se necesite una información, donde se relacione a través de repartir responsabilidades. Los indicadores son: pedir ayuda, la participación, el brindar diversas instrucciones, el seguir dichas instrucciones, lograr disculparse y poder influir en otras personas.

Tercera dimensión, aquellas habilidades que son relacionadas con los sentimientos, se ha incluido dicha actividad como una previa práctica para expresar los sentimientos. Los sentimientos son considerados confusos e imprecisos, pero logran producir fuertes emociones. Tienen indicadores, como: el expresar, comprender los sentimientos, enfrentando el enfado de otras personas, expresando afecto, resolviendo nuestros miedos, el auto recomponerse. Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989).

La cuarta dimensión, sobre las habilidades relacionadas con la agresión, el primer paso es entender las emociones de las demás personas para iniciar con el autocontrol, el conocer y lograr una concentración para saber lo que le pasa a nuestro cuerpo, controlándolo y poniéndolo en práctica para su desarrollo con un gran asertividad. Tienen como indicadores; el pedir permiso, compartir vivencias, la ayuda a los demás, la negociación, el inicio del autocontrol, la defensa de los derechos, responder a bromar, evitar problemas y peleas. Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989).

La quinta dimensión es, las habilidades vinculadas con el estrés, se indica que es muy importante esta habilidad para pensar, decidir y formular ideas nuevas que ayuden a corregir las causas de los problemas, de las habilidades sociales para conocer los sentimientos e identificarlos en las demás personas y el obtener situaciones positivas. Entre los indicadores tenemos; la formulación una queja determinada, darle una respuesta sobre la queja, la demostración de una situación deportiva después de un juego, la superación la vergüenza, el saber actuar cuando lo dejan solo, el defender a sus amistades, evitando la persuasión, el responder el fracaso. Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989).

Sexta dimensión, las habilidades de planificación, donde se manifiesta la habilidad que se intenta brindar apoyo a los muchachos que se encuentren abrumados por diversas situaciones y dificultades. A los estudiantes fue instruido siendo evaluado en la urgencia de diversos problemas y para que sepan resolverlos según su prioridad y su importancia. (pág. 124) los indicadores que intervienen son: la toma de decisiones, el discernir las causas de los problemas, estableciendo objetivos, determinando sus habilidades, recogiendo información, resolviendo problemas según su importancia y la concentración de sus tareas. Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989)

Las teorías relacionadas con la variable habilidades sociales tenemos: a) Método Montessori Tal como lo indica el MINEDU (2019), la metodología de la técnica Montessori amplía al niño como una persona que necesita crear orden, libertad y estructura; debe intentar trabajar libremente y completar ejercicios de un determinado grupo, ya que en temprana edad deben ser estimulados a decidir, realmente lograr dar solución a sus problemas, escogiendo opciones propias y

adquieran la habilidad de mejorar su tiempo con mucha responsabilidad, son estimulados a compartir sus pensamientos y libremente trabajar con los de su alrededor, dando a conocer sus destrezas comunicativas buenas, dando refuerzo a la confianza y autoestima, haciendo juegos puesto que es una herramienta valiosa. (p. 23).

Piaget. (1930), la técnica Montessori fortalece la libertad de los niños, donde la forma más ideal de ayudar al niño a lograrlo es mostrándole las habilidades que necesita para que pueda obtener agradables resultados (p. 17).

Montessori también proponía actividades de la vida cotidiana, denominadas ejercicios básicos del día a día, realizados todos los días por los adultos para controlar su ambiente físico y social. Desde el principio, los niños ven cómo sus padres hacen sus ejercicios constantemente, por lo que el niño será traído al mundo con el deseo de imitarlos y sacar provecho de ellos, puesto que es una forma en la que los niños se adaptan al mundo, a diferencia de como los adultos hacen estos sencillos ejercicios, el niño debe mostrar interés en los ciclos incluidos en lugar de en el resultado.

La metodología Reggio Emilia se trajo al mundo en Italia, hizo una propuesta donde los niños están protegidos y se dice que pueden aprender a través de la percepción y de esta manera pueden fomentar su imaginación. Loris Malaguzzi fue el educador que propuso este marco de enseñanza, protegiendo el método Reggio Emilia en su forma de pensar que se completa con personas que son importantes para el día a día de los infantes como padres, docentes y los propios niños. Reggio afirma que es protagonista el niño, mostrando su interés y por ende intensificando, en compañía del profesor donde el niño puede investigar y ensamblar sus aprendizajes, en espacios propicios donde se fomenta las relaciones interpersonales y comunicación, garantizando la prosperidad de los niños. (2004).

Vygotsky (2003) en su Teoría Social sostiene “que la evolución culturalmente hablando de un niño se inicia en el ámbito social, es decir esto se da entre personas llamado interpsicológico, y posteriormente se da en el interior del niño logrando internalizar, al que llamó intrapsicológico”

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

Fue de tipo Aplicativo, considerando que la investigación en su variable dependiente se recogió información, con dos grupos de niños, uno experimental y otro de control, asimismo se evaluó posteriormente la efectividad del programa mejorando las habilidades sociales. (Sampieri, 2013).

3.1.2 Diseño de investigación:

La investigación se efectuó siguiendo el enfoque cuantitativo y el diseño adoptado fue de tipo cuasi experimental. El estudio cuasiexperimental utilizó un grupo experimental integrado por los alumnos 4 años "A" y el otro que denomina grupo de control no equivalente, integrado conformado por los alumnos de 4 años "B". Grupo experimental es cuando induce la variable independiente o tratamiento. Por otro lado, grupo control es cuando no posee tratamiento. El especialista tiene poco o ningún control sobre variables externas o desconocidas y los individuos que participan del estudio no son asignados de forma aleatoria en los grupos. Los diseños se utilizan en los grupos constituidos, como los grupos conformados por muestra del estudio actual. (Bernal, 2006).

G.E.	01	X	02

G.C.	03		04

01 y 03	=	Prueba de Entrada
02 y 04	=	Prueba de Salida
X	=	Variable experimental

3.2. Variables y Operacionalización

La Variable 1: Juegos libres

Definición conceptual:

López (2018) juego libre es momento o actividad pedagógica que se en cuenta en día de forma permanente, con 60 minutos de duración dentro del salón, también se desarrolla en su interior del aula, los niños en este momento muestran lo que poseen en su interior puesto que libera sus sentimientos y emociones, muestran

del interior lo que sienten, tiene que ser de forma placentera libremente desenvolverse, el infante al comenzar el juego su finalidad es terminarlo. (p. 22).

Definición operacional:

Se aplicó una ficha de observación a la variable de habilidades sociales, y las dimensiones de esta son: la Planificación, la organización, la ejecución, el orden, la socialización y la representación.

La Variable 2: Habilidades sociales

Definición conceptual

Son acciones de relación natural e interacción con los demás de forma afectiva. Da paso a la comunicación entre los sentimientos y conmociones de forma cómoda y adecuada. También, nos concede la posibilidad de dar a entender nuestros pensamientos y opiniones acorde a lo que estamos pasando (Flores, 2017).

Definición operacional:

Se midió la variable a través de una ficha de observación, siendo las siguientes dimensiones: habilidades sociales básicas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales para afrontar el estrés, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales alternativas a la agresión y habilidades de planificación.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Estuvo integrada por 54 alumnos de cuatro años que pertenecen al nivel inicial de una institución educativa de Piura.

Criterios de selección

1. Inclusión: Se incluyen la totalidad de estudiantes que regularmente asisten a clase, el 100% de los alumnos que asisten a la prueba y los niños donde se identificó la problemática que se está realizando en este trabajo de investigación.

2. Exclusión: No se tomará en consideración los alumnos que no asistieron a la prueba, quienes pertenecen a otras secciones de clase y quienes no tienen autorización de sus padres

3.3.2 Muestra

Está integrada por estudiantes de cuatro años, asimismo el aula "A" está conformado por 27 y la "B" por 27 niños.

Grupo control: Lo conformaran los 27 alumnos de cuatro años "A", cuya participación en esta investigación, será la de recibir en el aula el normal desarrollo de las sesiones, sin ninguna variación.

Grupo experimental: Lo conformaran los 27 alumnos de cuatro años "B", su función en la investigación será, el grupo que se aplicara el programa de juego libre con la finalidad de mejorar las habilidades sociales a los niños del grupo experimental.

3.3.3 Muestreo

Por ende, el muestro que se está empleando es un muestreo no probabilístico, ya que se elige este muestreo en el salón de infantes de cuatro años "A" y "B", del cual se evalúa a todos los factores que forman la población del salón, que constituyen los 27 alumnos cada aula, siendo un total de 54 alumnos que conforman los grupos de control y experimental.

3.3.4 Unidad de análisis:

Se escoge a los niños de cuatro años del aula "A" y "B" porque se evidencio mayor problema al interactuar con sus pares y no desarrollan habilidades sociales.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica empleada en este estudio consistió fue la observación. Se examinó cómo los juegos afectan de manera positiva las habilidades sociales de los niños en el grupo experimental y se investigó la frecuencia con la que se implementó el programa de juegos para mejorar dichas habilidades sociales.

Instrumento

Para evaluar la variable de habilidades sociales en los niños de cuatro años "B", que forman parte del grupo experimental, se utilizará una ficha de observación. Este instrumento será empleado antes y después de la implementación del programa de habilidades sociales, el cual consistirá en sesiones de aprendizaje con una serie de juegos libres, con el objetivo de medir el nivel de habilidades de los niños.

El instrumento utilizado para examinar las habilidades sociales consta de 20 ítems, se encuentran clasificadas según dimensiones mediante escalas de Likert, para luego ser aplicadas. Este cuestionario fue elaborado en el año 1980 por el Dr. A. Goldstein en New York y fue traducido en español por la Dra. Rosa Velásquez en el año 1983.

En la variable juegos libres no se utilizará instrumento, se trabajará en cada sesión que forme parte del modelo o programa de juegos libres que mejoren las habilidades sociales, teniendo cada sesión su estrategia o su objetivo.

3.5. Procedimientos

Previamente se coordinó con la docente y directora del colegio ubicada en la ciudad de Castilla Piura, para así obtener el permiso correspondiente hacia los alumnos.

Luego se aplicó el cuestionario o el pretest para realizar un diagnóstico sobre el nivel de habilidades sociales de los alumnos de cuatro años, información que servirá para identificar que habilidades deben ser reforzadas y en función de esta información se elabora el Modelo o programa de juegos libres que busca mejorar las habilidades sociales, este programa tendrá una estructura de 20 sesiones, se aplicará en forma presencial, con una duración de una hora pedagógica diaria. Finalmente, cuando se ha concluido la aplicación del modelo de juegos libre, se vuelve evaluar a los niños de cuatro años, con la finalidad de determinar el nuevo nivel de habilidades sociales de estos niños, esperando se evidencie la mejora de estas habilidades sociales.

3.6. Métodos de análisis de datos

Inicialmente, los datos pre test y post test de los estudiantes se recopilaron y se organizaron en una matriz utilizando Microsoft Excel. Posteriormente, estos datos fueron procesados mediante la aplicación SPSS. La estadística descriptiva se empleó con la intención de analizar la evolución en el nivel de habilidades sociales, utilizando gráficos de columnas y tablas estadísticas. También Se evaluó la normalidad empleando la prueba estadística de Kolmogorov Smirnov, después se pasó a determinar el estadístico para obtener la hipótesis a través del método U de Mann Whitney.

3.7. Aspectos éticos

La investigadora dentro de los criterios éticos de la investigación confirma que la información empleada en el estudio es legítima, de la misma forma garantiza que los datos recogidos a través de la observación, son confidenciales y empleados solamente para este estudio. En este trabajo de investigación se emplearán principios de justicia, autonomía; principio beneficencia:

Justicia. Es el principio donde encarna un trato equitativo e igualitario, tanto en las responsabilidades como en los beneficios, dándoles la oportunidad en el proceso investigación de participar con igualdad de condiciones.

Beneficencia. El enfoque se centra en fomentar la investigación sin causar ningún tipo de daño o perjuicio. La información recopilada se utilizó exclusivamente con fines de investigación, garantizando la protección y el anonimato absoluto de los participantes.

Autonomía es cuando el individuo tiene la habilidad de darse consigo mismo el actuar como persona.

Intencionalidad es cuando el individuo tiene el deseo de participar del estudio y posee el grado de conocimientos para llevarlo a cabo.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Grupo control

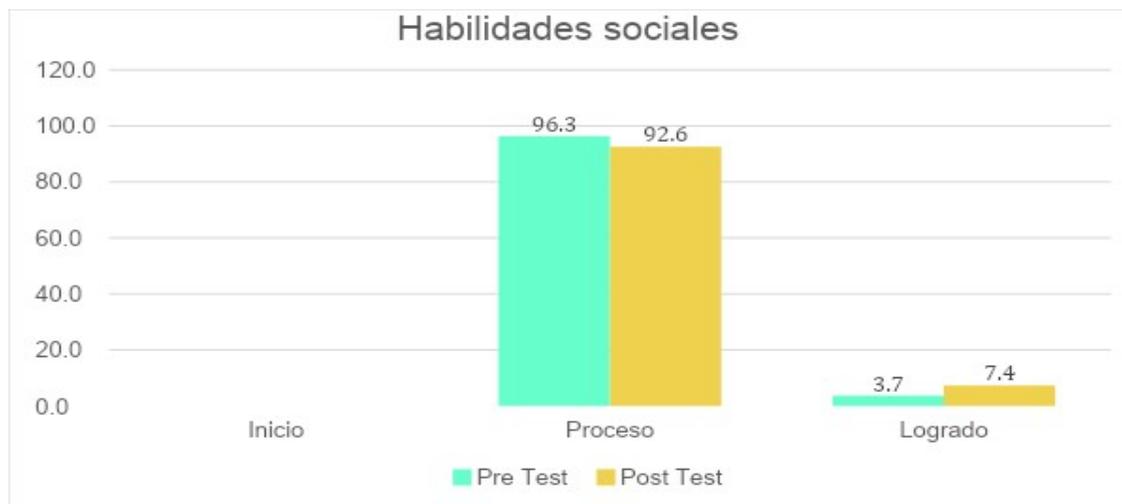
Tabla 1.

Porcentajes y frecuencias

Niveles	Habilidades sociales			
	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	0	0.0	0	0.0
Proceso	26	96.3	25	92.6
Logrado	1	3.7	2	7.4
Total	27	100	27	100

Figura 1.

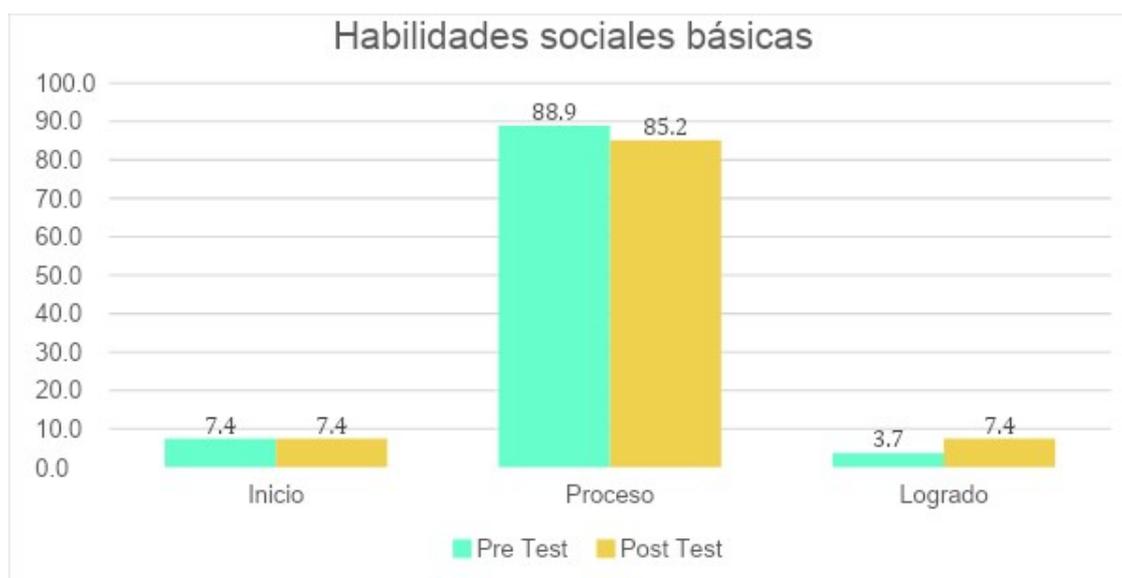
Niveles



De la Tabla 01, se puede observar que, en la primera evaluación, el nivel es 0,0%, el nivel proceso es 96,3% y el nivel logrado es 3,7%. Por otro lado, la evaluación final muestra que el nivel inicial es de 0,0%, el nivel de proceso es de 92,6% y el ultimo nivel llega a 7,4%, lo que significa que si hay un aumento pequeño.

Tabla 2.*Porcentajes y frecuencias*

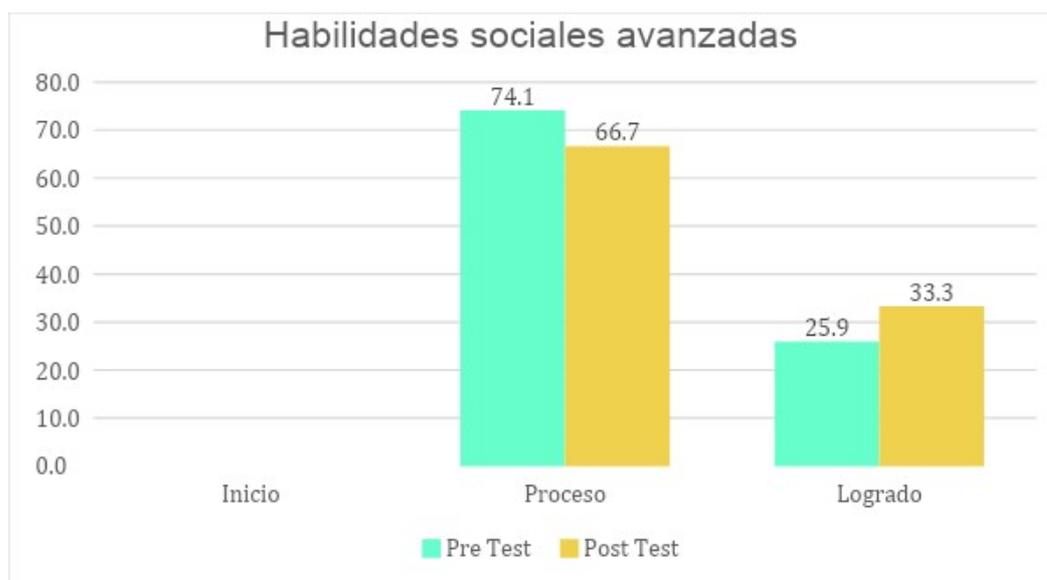
Habilidades sociales básicas				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	2	7.4	2	7.4
Proceso	24	88.9	23	85.2
Logrado	1	3.7	2	7.4
Total	27	100	27	100

Figura 2.*Niveles*

En el cuadro 02, se observa que la evaluación inicial, en primer lugar, se tiene al nivel inicio con un 7.4%, nivel proceso con 88.9% y nivel logrado con 3.7%. Por otro lado, observamos la evaluación final, podemos darnos cuenta que el nivel inicio tiene un 7.4%, el nivel proceso con 85.2% y el nivel logrado con 7.4%, esto nos lleva a la conclusión de que si existe un aumento verdadero en los resultados del grupo control.

Tabla 3.*Porcentajes y frecuencias*

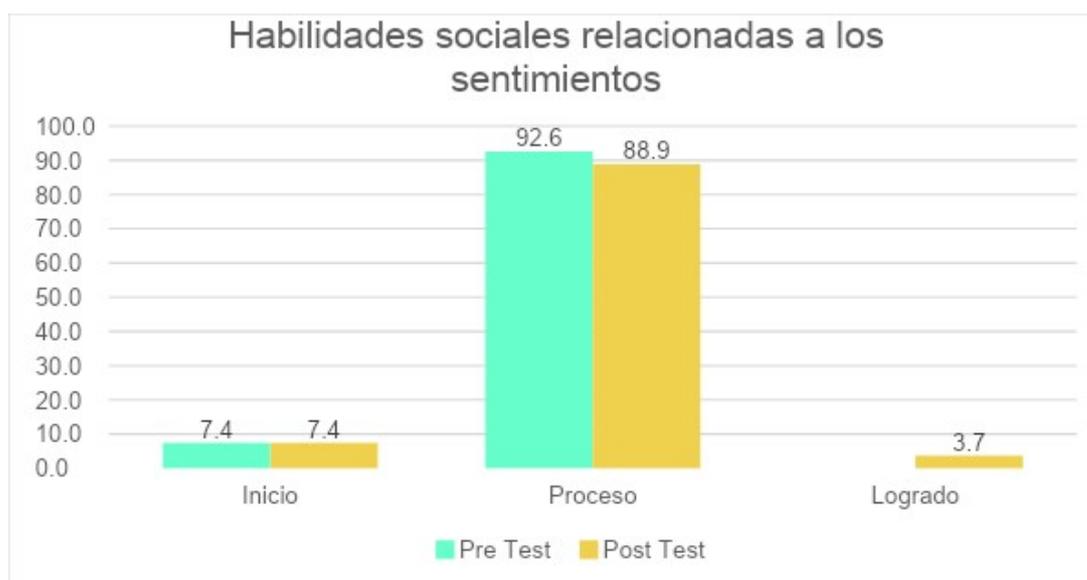
Habilidades sociales avanzadas				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	0	0.0	0	0.0
Proceso	20	74.1	18	66.7
Logrado	7	25.9	9	33.3
Total	27	100	27	100.0

Figura 3.*Niveles*

En el cuadro 03, se puede observar que, en la estimación inicial, está colocado en el nivel inicio con un 0.0%, nivel proceso con 74.1% y nivel logrado con 25.9%. Además, al analizar la evaluación final, podemos notar que el nivel principal tiene un 0.0%, el nivel del proceso con 66.7% y el nivel logrado con 33.3%, lo que nos lleva a la conclusión que hubo una mejoría pequeña.

Tabla 4.*Porcentajes y frecuencias*

Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	2	7.4	2	7.4
Proceso	25	92.6	24	88.9
Logrado	0	0.0	1	3.7
Total	27	100	27	100.0

Figura 4.*Niveles*

En el cuadro 4, se puede observar que, en la evaluación inicial, se encuentra en el nivel inicial con un 7.4%, nivel proceso con 92.6% y nivel logrado no se logra evidenciar. Por otra parte, cuando observamos que la evaluación final, podemos darnos cuenta que el nivel inicio tiene un 7.4%, el nivel proceso con 88.9% y el nivel alcanzado con 3.7%.

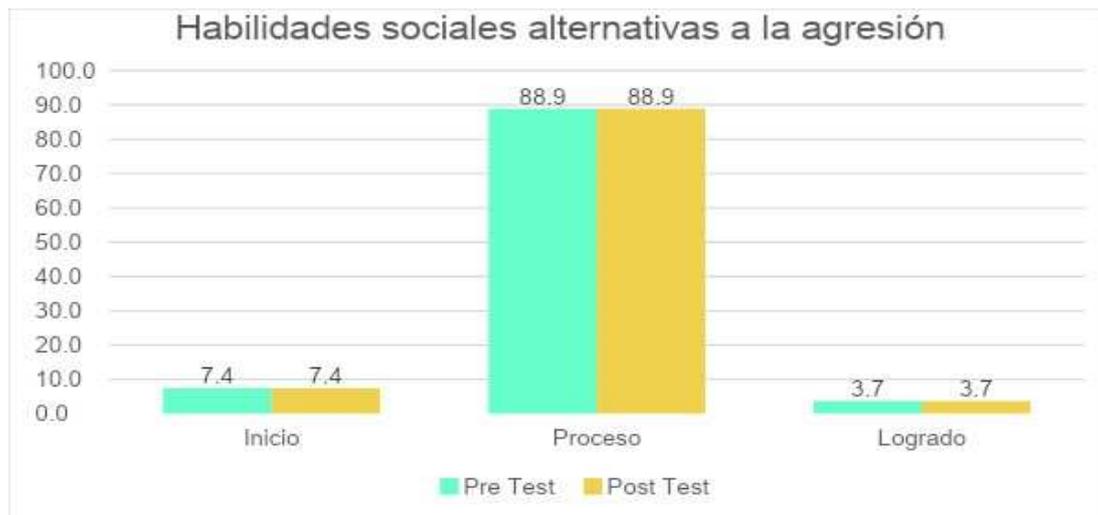
Tabla 5.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales alternativas a la agresión				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	2	7.4	2	7.4
Proceso	24	88.9	24	88.9
Logrado	1	3.7	1	3.7
Total	27	100	27	100.0

Figura 5.

Niveles



El cuadro 05, se puede observar que, en la evaluación inicial, está situado en el nivel inicio con un 7.4%, nivel proceso con 88.9% y nivel logrado 3.7% se logra evidenciar. Al mismo tiempo, se observa que, cuando observamos la evaluación final, podemos darnos cuenta que el nivel inicio tiene un 7.4%, el nivel proceso con 88.9% y el nivel logrado con 3.7%.

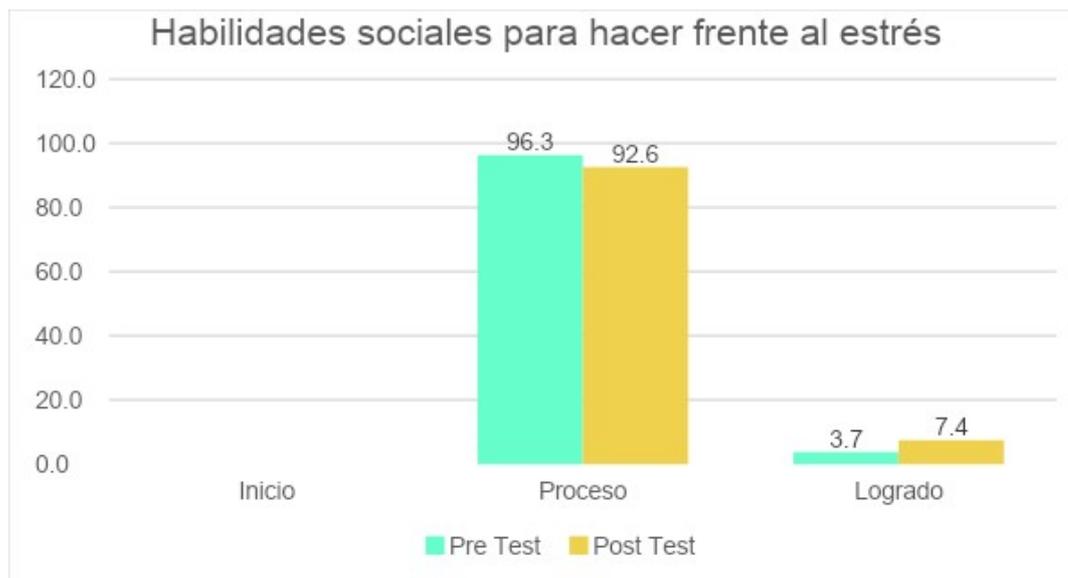
Tabla 6.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales para hacer frente al estrés				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	0	0.0	0	0.0
Proceso	26	96.3	25	92.6
Logrado	1	3.7	2	7.4
Total	27	100	27	100.0

Figura 6.

Niveles



La Tabla 06 muestra que, para la primera evaluación, en el primer nivel de 0,0%, el nivel de proceso de 96,3% y el nivel de logro fue del 3,7 por ciento. Por otro lado, considerando el ranking previo, podemos ver que el nivel inicial es 0.0%, el nivel proceso es 92.6% y el nivel logrado es 7.4%.

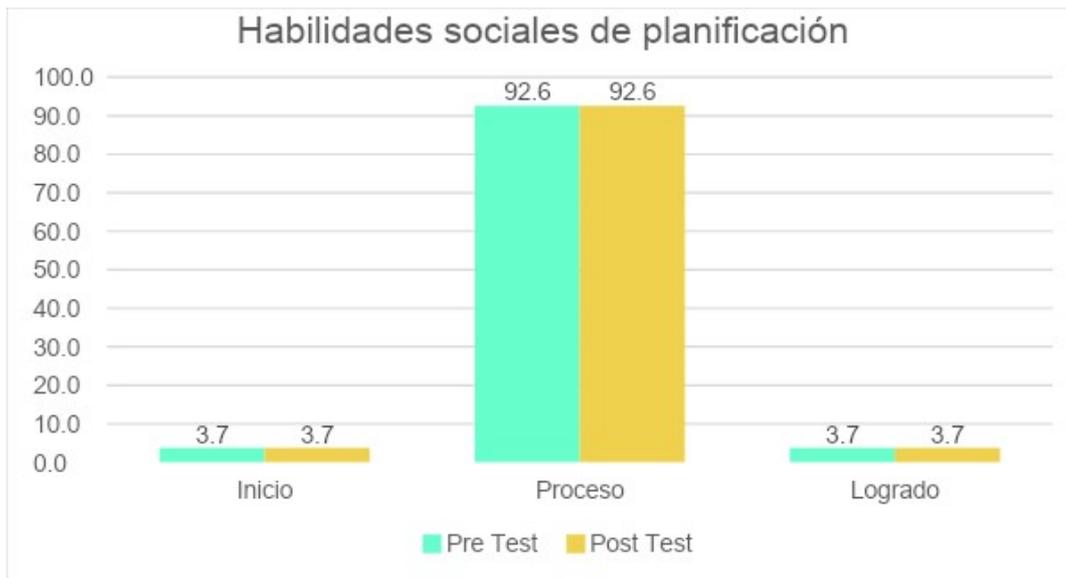
Tabla 7.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales de planificación				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	1	3.7	1	3.7
Proceso	25	92.6	25	92.6
Logrado	1	3.7	1	3.7
Total	27	100	27	100.0

Figura 7.

Niveles



El cuadro 07, se puede observar que, en la evaluación inicial, está situado en el nivel inicio con un 3.7%, nivel de proceso con 92.6% y nivel logrado 3.7% se logra evidenciar. Por otra parte, cuando observamos la evaluación final, podemos darnos cuenta que el nivel inicio tiene un 3.7%, el nivel proceso con 92.6% y el nivel logrado con 3.7%.

Grupo experimental

Tabla 8.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	3	11.1	0	0
Proceso	20	74.1	0	0
Logrado	4	14.8	27	100
Total	27	100	27	100

Figura 8.

Niveles



En el cuadro 08, se evidencia que la puntuación de la evaluación inicial fue del 11.1% y el nivel de desempeño alcanzó el 74.1%, dando un total de 14.8% para la primera variable de evaluación de habilidades sociales. Sin embargo, al observar la puntuación final, se aprecia que el nivel de inicio y proceso disminuyeron a 0.0%, mientras que el nivel logrado se mantuvo en 14.8%. A pesar de esto, los resultados fueron satisfactorios.

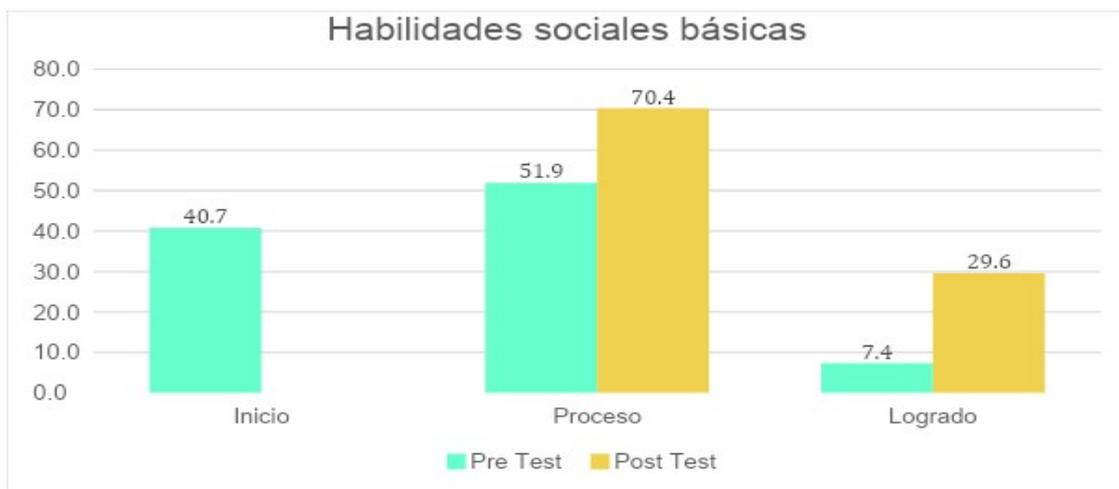
Tabla 9.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales básicas				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	11	40.7	0	0
Proceso	14	51.9	19	70.4
Logrado	2	7.4	8	29.6
Total	27	100	27	100

Figura 9.

Niveles



En el cuadro 9, se puede apreciar que, tiene una comparación de la evaluación inicial y final en sus tres niveles, en el nivel inicio se evidencia que existe un 40.7% en comparación al 0.0%, proceso es un 51.9% de forma paralela en un 70.4%, por último, en logrado existe un 7.4% ante un 29.6%, dándonos como conclusión que el juego libre si dio mejora.

Tabla 10.

Porcentajes y frecuencias

Niveles	Habilidades sociales avanzadas			
	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	5	18.5	0	0
Proceso	15	55.6	2	7.4
Logrado	7	25.9	25	92.6
Total	27	100	27	100

Figura 10.

Niveles



En el cuadro 10, se puede observar una comparación entre la evaluación inicial y final del grupo experimental. En el nivel de inicio, se constata un aumento del 18.5% en comparación al 0.0%, mientras que, en el nivel de proceso, esta bajada es del 55.6%, llegando a un 7.4%. En el nivel logrado, se observa un 25.9% en contraste con un 92.6%. Como conclusión, se puede afirmar que el juego libre ha demostrado mejorar las habilidades sociales avanzadas.

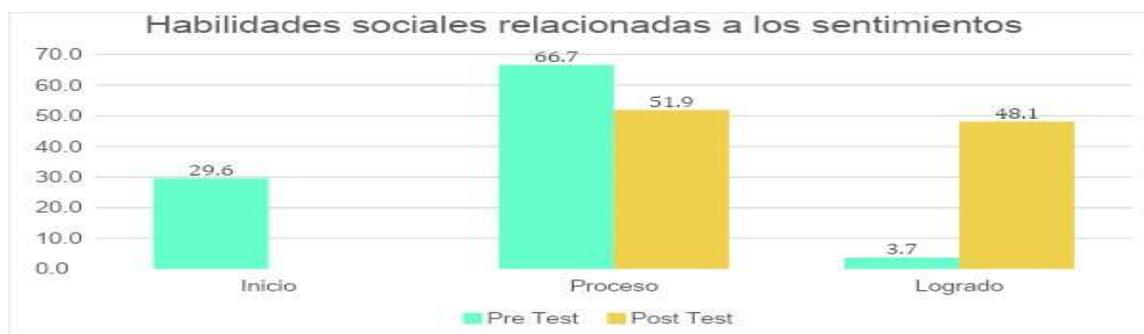
Tabla 11.

Porcentajes y frecuencias

Niveles	Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos			
	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	8	29.6	0	0
Proceso	18	66.7	14	51.9
Logrado	1	3.7	13	48.1
Total	27	100	27	100

Figura 11.

Niveles



En el cuadro 11, se puede apreciar una comparación entre la evaluación inicial y final en el grupo experimental. En el nivel de inicio, se nota un incremento del 29.6% en comparación al 0.0%, mientras que, en el nivel de proceso, es del 66.7%, llegando a un 51.9%. En el nivel logrado, se observa un 3.7% en contraste con un 48.1%. Estos resultados son considerablemente aceptables y nos llevan a concluir que el juego libre ha demostrado mejorar las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en el grupo experimental.

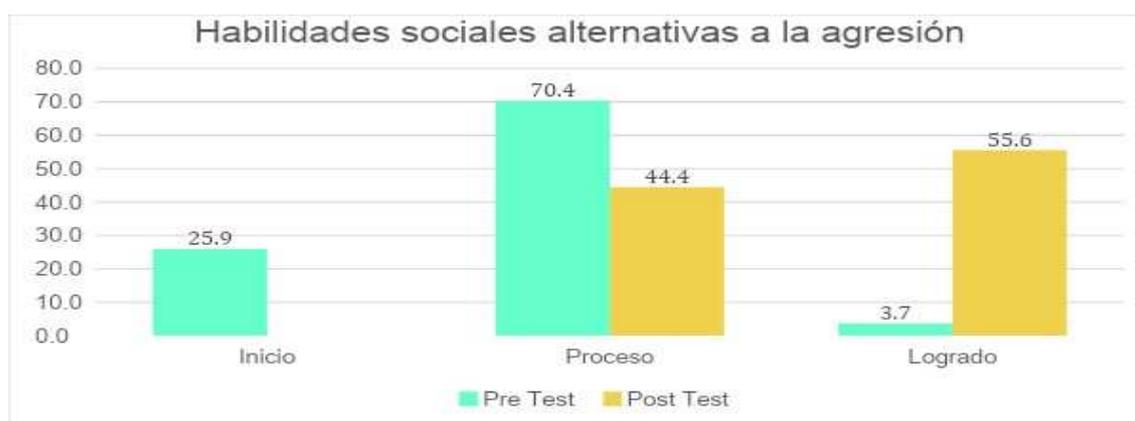
Tabla 12

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales alternativas a la agresión				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	7	25.9	0	0
Proceso	19	70.4	12	44.4
Logrado	1	3.7	15	55.6
Total	27	100	27	100

Figura 12.

Niveles



En el cuadro 12, se puede apreciar una comparación entre la evaluación inicial y final en el grupo experimental. En el nivel de inicio, se evidencia un aumento del 25.9% en comparación al 0.0%, mientras que, en el nivel de proceso, este aumento es del 70.4%, llegando a un 44.4%. En el nivel logrado, se observa un 3.7% en contraste con un 55.6%. Estos resultados nos llevan a concluir que el juego libre ha demostrado mejorar las habilidades sociales alternativas a la agresión en el grupo experimental.

Tabla 13.

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales para hacer frente al estrés					
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final		
	f	%	f	%	
Inicio	7	25.9	0	0	
Proceso	16	59.3	1	3.7	
Logrado	4	14.8	26	96.3	
Total	27	100	27	100	

Figura 13.

Niveles



En el cuadro 13, los resultados son evidentes, mostrando una comparación entre la evaluación inicial y final en sus tres niveles. En el nivel de inicio, se evidencia un aumento del 25.9% en comparación al 0.0%, mientras que, en el nivel de proceso, este aumento es del 59.3%, llegando a un 3.7%. En el nivel logrado, se observa un 14.8% en contraste con un 96.3%. Estos resultados claramente indican que el juego libre ha demostrado mejorar las habilidades sociales para hacer frente al estrés en el grupo experimental.

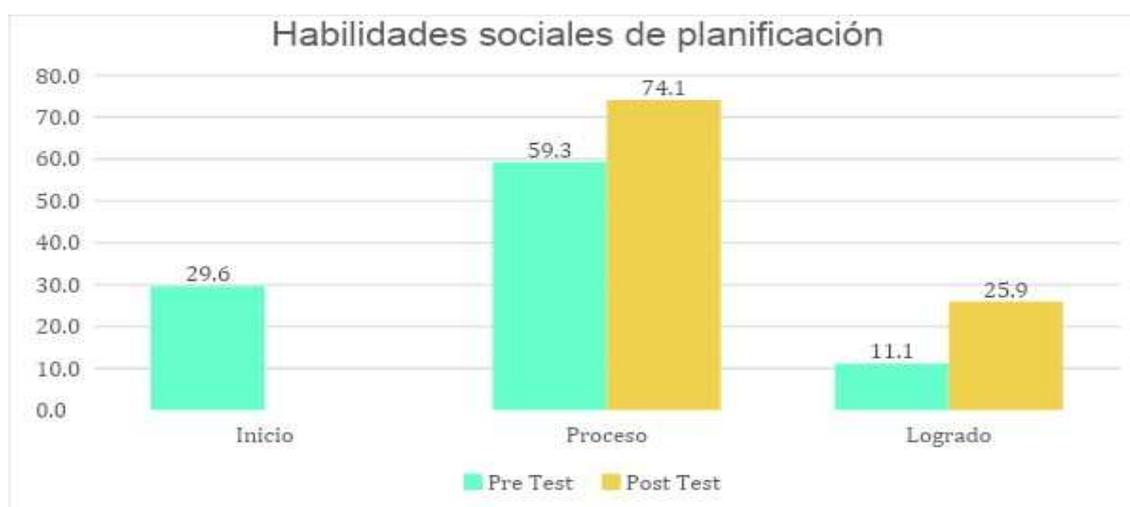
Tabla 14

Porcentajes y frecuencias

Habilidades sociales de planificación				
Niveles	Evaluación inicial		Evaluación final	
	f	%	f	%
Inicio	8	29.6	0	0
Proceso	16	59.3	20	74.1
Logrado	3	11.1	7	25.9
Total	27	100	27	100

Figura 14.

Niveles



En el cuadro 14, se puede apreciar la comparación entre la evaluación inicial y final, en sus tres niveles. En el nivel de inicio, se evidencia un aumento del 29.6% en comparación con el 0.0%. En el nivel de proceso, este aumento es del 59.3%, llegando a un 74.1%. En el nivel logrado, se observa un 11.1% en contraste con un 25.9%. En conclusión, los resultados evidencian que el juego libre ha demostrado mejorar las habilidades sociales de planificación en el grupo experimental.

4.2 Resultados inferenciales

Tabla 16.

Prueba de normalidad

		Pruebas de normalidad					
Grupo		Kolmogorov Estadístico	-Smirnov ^a gl	Sig.	Estadístico	Shapiro- Wilk gl	Sig.
	Grupo						
Evalua	control	0.093	27	.200*	0.975	27	0.746
ción	Grupo						
inicial	experi	0.204	27	0.005	0.884	27	0.006
	mental						
	Grupo						
Evalua	control	0.105	27	.200*	0.960	27	0.376
ción	Grupo						
final	experi	0.205	27	0.005	0.823	27	0.000
	mental						

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera. a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 16 se evidencia que la distribución de los datos no es normal según la prueba de normalidad realizada. Como el tamaño muestral es mayor a 50, se utilizará la prueba de Kolmogórov-Smirnov para corroborar este hallazgo.

Asimismo, el valor de p es 0.005, el cual es inferior al nivel de significancia α establecido en 0.05. Por tanto, se optará por emplear la prueba de rangos con signo de U de Mann-Whitney para el análisis de los datos.

Hipótesis general

Hi El juego libre mejora las habilidades sociales en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

H° El juego libre no mejora las habilidades sociales en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 17.*Prueba de rangos de las habilidades sociales*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales	Grupo control	27	35.07	947.00
	Grupo experimental	27	19.93	538.00
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales	Grupo control	27	14.00	378.00
	Grupo experimental	27	41.00	1107.00
	Total	54		

Tabla 18.*Estadísticos de prueba*

Estadísticos de prueba ^a			
		Evaluación inicial habilidades sociales	Evaluación final habilidades sociales
U de Mann-Whitney		160.000	0.000
W de Wilcoxon		538.000	378.000
Z		-3.543	-6.320
Sig. asin. (bilateral)		0.000	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

Examinando los resultados estadísticos de Mann-Whitney, encontramos la siguiente tabla 17: De acuerdo con las suposiciones comunes, encontramos que el rango medio del grupo experimental es más alto que el del grupo de control. De manera similar en la tabla 18, considerando los valores de p (bilateral) en la prueba posterior es pequeño a 0,05.

Hipótesis específica 1:

Hi El juego libre mejora en la dimensión de habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023. H° El juego libre no mejora en la dimensión de habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 19.

Prueba de rangos

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales básicas	Grupo control	27	33.20	896.50
	Grupo experimental	27	21.80	588.50
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales básicas	Grupo control	27	16.85	455.00
	Grupo experimental	27	38.15	1030.00
	Total	54		

Tabla 20.

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales básicas	Evaluación final habilidades sociales básicas
U de Mann-Whitney	210.500	77.000
W de Wilcoxon	588.500	455.000
Z	-2.700	-5.179
Sig. asin. (bilateral)	0.007	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

Basándose de los resultados la prueba U de Mann-Whitney, en la Tabla 19 muestra los grupos de control y experimental antes y después del test. La hipótesis general es que el grupo experimental se encuentra en un rango alto. Como se muestra en la Tabla 20, el valor p (signo binario) fue inferior a 0,05, (p: valor = 0,00 < 0,05) en la segunda evaluación, por lo que se descarta la hipótesis nula de que el juego libre mejora los parámetros de habilidades sociales básicas de cuatro años que asisten a una institución educativa en Piura, Castilla.

Hipótesis específica 2:

Hi El juego libre mejora en la dimensión de habilidades sociales avanzadas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023. H° El juego libre no mejora en la dimensión de habilidades sociales avanzadas en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 21.

Prueba de rangos

Rangos				
Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales avanzadas	Grupo control	27	30.09	812.50
	Grupo experimental	27	24.91	672.50
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales avanzadas	Grupo control	27	19.43	524.50
	Grupo experimental	27	35.57	960.50
	Total	54		

Tabla 22.

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales avanzadas	Evaluación final habilidades sociales avanzadas
U de Mann-Whitney	294.500	146.500
W de Wilcoxon	672.500	524.500
Z	-1.219	-3.918
Sig. asin. (bilateral)	.223	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo

Con respecto a los resultados de la prueba de U de Man Whitney, se observa que en la tabla 21, el grupo de estudio control y experimental en el pre test y

post test para la hipótesis general, vemos que el grupo experimental, tiene rango promedio más alto a diferencia del grupo control, además en la tabla 22 se puede observar que p-valor (sig. bilateral), en el post test es menor que 0,05 (p : valor = $0,001 < 0,05$), por lo tanto, se descarta la hipótesis nula y llegamos a la conclusión, que el juego libre mejora en la dimensión de habilidades sociales avanzadas en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura 2023.

Hipótesis específica 3:

Hi El juego libre mejora en la dimensión habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

H° El juego libre no mejora en la dimensión habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 23.

Prueba de rangos

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Grupo control	27	31.89	861.00
	Grupo experimental	27	23.11	624.00
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Grupo control	27	16.22	438.00
	Grupo experimental	27	38.78	1047.00
	Total	54		

Tabla 24.*Estadísticos de prueba*

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Evaluación final habilidades sociales relacionadas a los sentimientos
U de Mann-Whitney	246.000	60.000
W de Wilcoxon	624.000	438.000
Z	-2.095	-5.422
Sig. asin. (bilateral)	.036	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo

Los resultados de la prueba U de Mann-Whitney expusieron que el grupo experimental logró valores más altos que el grupo de control en la evaluación final del estudio (véase Tabla 23). Además, la Tabla 24 también presenta estos datos. El valor de p (significancia binaria) del análisis fue menor a 0.05 (p-valor = 0.00 < 0.05), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y concluir que la implementación del Juego Libre mejora las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en niños de cuatro años que asisten a una institución educativa en Piura, Castilla, en 2023.

Hipótesis específica 4:

Hi El juego libre mejora en la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de cuatro años de una escuela educativa de Castilla Piura 2023.

H° El juego libre no mejora en la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de cuatro años de una escuela educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 25.*Prueba de rangos*

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales alternativas a la agresión	Grupo control	27	30.94	835.50
	Grupo experimental	27	24.06	649.50
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales alternativas a la agresión	Grupo control	27	16.19	437.00
	Grupo experimental	27	38.81	1048.00
	Total	54		

Tabla 26.*Estadísticos de prueba*

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales alternativas a la agresión	Evaluación final habilidades sociales alternativas a la agresión
U de Mann-Whitney	271.500	59.000
W de Wilcoxon	649.500	437.000
Z	-1.634	-5.397
Sig. asin. (bilateral)	.102	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo

En los descubrimientos de la prueba U de Mann-Whitney, en la Tabla 25 los grupos control y experimental se encuentran en modo tes inicial y final. Para la hipótesis general, encontramos que los grupos experimentales tienen intervalos promedio. Esto fue más alto que el grupo de control (ver también la tabla). 26. Si el valor de p (signo binario) en el seguimiento fue inferior a 0,05 (p: valor = 0,001 < 0,05), se descartó la hipótesis nula, indicando que el juego libre mejora las

habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de 4 años que asisten a una institución educativa en Piura, Castilla, 2023.

Hipótesis específica 5:

Hi El juego libre mejora en la dimensión habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura 2023.

H° El juego libre no mejora en la dimensión habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 27.

Prueba de rangos

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Evaluación inicial habilidades sociales para hacer frente al estrés	Grupo control	27	33.56	906.00
	Grupo experimental	27	21.44	579.00
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales para hacer frente al estrés	Grupo control	27	14.65	395.50
	Grupo experimental	27	40.35	1089.50
	Total	54		

Tabla 28.*Estadísticos de prueba*

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales para hacer frente al estrés	Evaluación final habilidades sociales para hacer frente al estrés
U de Mann-Whitney	201.000	17.500
W de Wilcoxon	579.000	395.500
Z	-2.856	-6.088
Sig. asin. (bilateral)	.004	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo

Esto también se observa en los resultados de la prueba U de Man Whitney, en la Tabla 27 los grupos control y experimental se encuentran en modo evaluación inicial y final. La hipótesis general es que el grupo experimental se encuentra en el rango más alto que el grupo de control (ver también la tabla). 28. Se descarta la hipótesis nula y llegamos a la conclusión que el juego libre desarrolla habilidades sociales para hacer frente al estrés, ya que el valor si el (signo binario) es menor que 0,05 (valor $p = 0,00 < 0,05$). 2023.

Hipótesis específica 6:

Hi El juego libre mejora en la dimensión habilidades sociales de planificación en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023. H° El juego libre no mejora en la dimensión habilidades sociales de planificación en niños de cuatro años de una institución educativa de Castilla Piura 2023.

Tabla 29.*Prueba de rangos*

Rangos			
Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos

Evaluación inicial habilidades sociales de planificación	Grupo control	27	29.56	798.00
	Grupo experimental	27	25.44	687.00
	Total	54		
Evaluación final habilidades sociales de planificación	Grupo control	27	18.33	495.00
	Grupo experimental	27	36.67	990.00
	Total	54		

Tabla 30.

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba		
	Evaluación inicial habilidades sociales de planificación	Evaluación final habilidades sociales de planificación
U de Mann-Whitney	309.000	117.000
W de Wilcoxon	687.000	495.000
Z	-.973	-4.382
Sig. asin. (bilateral)	.331	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo

Los estudios han encontrado que el juego libre está asociado con mejores habilidades de planificación social en los estudiantes. Los resultados mostraron que el grupo experimental mostró una mejora positiva en el seguimiento. Un valor significativo (p-value) inferior a 0,05 lo confirma y ratifica la aceptación de la hipótesis propuesta. Como resultado, la implementación del Juego libre ha mejorado notablemente las habilidades de planificación social de los niños de cuatro años de una institución educativa de Piura en Castilla en 2023.

V. DISCUSIÓN

Los resultados hipotéticos globales logrados al evaluar la variable desarrollo de las competencias sociales y el juego de forma libre menores de 5 años de una institución educativa de Piura, Castilla, en 2023 sugieren que el valor de p (signo binario) es pequeño y mucho menor a 0,05 (p : valor = 0,00 < 0,05), después de las pruebas comparativas del grupo experimental. Entonces, aceptamos la hipótesis general del estudio y concluimos que el juego libre favorece al progreso las habilidades sociales de cuatro. Un niño de 2023 años que asiste a una institución educativa en Piura, Castilla.

En contraste, se compara con el estudio de Trinidad (2018) que realizó un proyecto de juego colaborativo en un colegio de ventanilla, para el desarrollo de las competencias sociales menores de 5 años. Se concluyó que el aspecto de habilidades sociales del juego cooperativo tuvo un impacto notable en la variable de habilidades sociales para ambos períodos.

Ylarragorry (2018) realizó otro estudio en Argentina evaluando el impacto de jugar juntos en el desarrollo de competencias sociales en niños pequeños. En efecto, se encontró que jugar juntos disminuye la agresión de los niños provocando un efecto satisfactorio ya que va de la mano con la autoafirmación. Sin embargo, algunos niños aún exhibieron un comportamiento inhibitorio, lo que sugiere que no todos los participantes mejoraron sus habilidades sociales en la misma medida.

Por otro lado, existen estudios similares, como el de Niahoy y Chuuk (2018), que han intentado diagnosticar el desarrollo de las competencias sociales y cuál es su alcance de los estudiantes en instituciones educativas de Huancavelica. Los resultados revelando que más del 60% de los niños tenían un nivel medio de socialización, más del 10 % tenía un nivel alto y restante se encontraba en un inicio de desarrollo. Además, encontramos que el área de comunicación era alta y la escala de la relación también era grande.

Finalmente, depende del teorema n de Cantini. (2009) definieron las destrezas sociales como la capacidad de demostrar conductas estudiadas que envuelven una amplia gama de necesidades interpersonales. Este comportamiento nos permite responder de manera muy eficaz a las necesidades y demandas de las

situaciones sociales. Para ello, hemos desarrollado un adecuado programa de actividades de juego gratuito basado en las recomendaciones del autor.

En una primera hipótesis concreta, se utilizó una institución educativa de Piura, Castilla, para evaluar si el juego libre mejoraba significativamente la variable en estudio en niños de 4 años a partir del presente año. El grupo control y grupo experimental, p-valor es inferior a 0,05 ($p: \text{valor} = 0,00 < 0,05$), afirmamos que la hipótesis de la investigación es aceptable y concluimos que el juego libre desarrolla parámetros sociales básicos en los niños.

Este resultado difiere significativamente del estudio de Trinidad (2018), que también examinó las consecuencias de su programa en medidas de habilidades sociales básicas, alcanzando un nivel de significancia de $p=0.128$, indicando que el estudio del programa de juego cooperativo indica que no es importante, ya que no tuvo ningún efecto en la variable de estudio.

También hay un estudio realizado por Narumi y Paiva (2018) que demuestra que los estudiantes de 5 años de dos instituciones limeñas donde globalmente el 84.5 % poseen habilidades sociales básicas, Finalmente, en palabras de Goldstein, Sprafkin, Gershaw, y Klein (1989) quienes expresan que las primeras habilidades sociales son esenciales para un funcionamiento en grupo. Cuando inicia un grupo de aprendizaje estructurado es conveniente que todos los estudiantes puedan entender determinadas habilidades para aprender otras. (pág. 77).

En cuanto a la segunda hipótesis de definición, desarrolla habilidades sociales avanzadas, comparando los resultados de control y prueba experimental de la posprueba, el grupo tiene un p valor inferior a 0,05. (significación binaria) ($\text{valor } p = 0,00 < 0,05$). Por lo tanto, consideramos aceptable la hipótesis de investigación anterior y concluimos que el juego libre en niños de cuatro años desarrolla y contribuye positivamente en la variable de estudio.

Este resultado es muy diferente al de trinidad (2018) quien también investigo sobre la influencia de su programa en la dimensión de habilidades sociales avanzadas obteniendo como resultado un nivel de significancia p valor mayor a 0.05 lo cual señala que su programa de juegos cooperativos no tiene efectos en las habilidades sociales avanzadas.

Se respaldará en la teoría de Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein en 1989, que las habilidades sociales avanzadas, son capacidades que han desarrollado los niños en las áreas sociales y emocionales. Por consiguiente, se llevaron a cabo actividades centradas en mejorar esta dimensión, con la finalidad de fortalecer y aumentar el nivel de habilidades sociales avanzadas. Durante este proceso, también pudimos observar que las estrategias propuestas por estos autores resultaron efectivas dentro del programa implementado.

En el contexto de la tercera hipótesis específica, detalla que el grupo control y grupo experimental, p-valor (digamos binario) inferior a 0,05 (p : valor = 0,00 < 0,05), por lo que decimos que la hipótesis de investigación específica es aceptable y concluimos que el juego libre desarrolla una dimensión avanzada de las habilidades sociales. El año 2023.

Este resultado es muy diferente al de Trinidad (2018) quien también investigó sobre la influencia de su programa en la dimensión de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos obteniendo como resultado un nivel de significancia p valor mayor a 0.05 lo cual indica que su programa de juegos cooperativos no tiene efectos en las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.

Por último, nos apoyamos en la teoría de Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein en 1989, que menciona que los sentimientos son considerados confusos e imprecisos, pero logran producir fuertes emociones y tienen indicadores, como: el expresar, comprender los sentimientos, enfrentando el enfado de otras personas, expresando afecto, resolviendo nuestros miedos, el auto recomponerse. Además, pudimos constatar que las estrategias planteadas por dichos autores demostraron ser eficaces en el programa que se realizó.

En cuanto a la cuarta hipótesis, la cual consiste en medir si jugar libremente mejora las habilidades sociales alternativas entre los infantes. Este valor (que se supone binario) es inferior a 0,05 (p :valor = 0,00 < 0,05) en la comparación previa y posterior a la prueba de los grupos de control y experimental, por lo que decimos que el estudio define el juego libre contribuye a mejorar la dimensión de habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de 4 años de una I.E de Piura Castilla.

El resultado de este estudio es opuesto al de Trinidad (2018), quien también investigó la influencia de su programa en la dimensión de habilidades sociales relacionadas con la agresión. En su caso, el nivel de significancia (p-valor) fue mayor a 0.05, lo que señala que su programa de juegos cooperativos no generó impacto significativo en las habilidades sociales relacionadas con la agresión. En otras palabras, el estudio de Trinidad no encontró una mejora estadísticamente significativa en este aspecto, a diferencia del estudio actual que sí mostró una mejora relevante en las habilidades sociales alternativa a la agresión a través del juego libre.

Finalmente, en la teoría de estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein en 1989, para desarrollar habilidades relacionadas con el manejo de la agresión, es fundamental seguir una serie de estrategias efectivas. El primer paso consiste en fomentar la comprensión de los sentimientos de las demás personas, lo que permite establecer una base sólida para el autocontrol emocional. Es crucial que los individuos adquieran la facultad de detectar y comprender sus propias emociones, para lo cual se recomienda promover el autoconocimiento y la concentración. Con el fin de comprender cómo reacciona su cuerpo ante diferentes situaciones, aprenderán a controlar esas emociones de forma positiva y constructiva. También observamos que las estrategias propuestas por los autores resultaron efectivas durante la implementación del programa.

Respecto a la quinta hipótesis, sobre la determinación de que el juego libre desarrolla habilidades sociales para afrontar el estrés en estudiantes menores de 5 años de un colegio piurano donde el grupo experimental, p-valor (binario) 0,05 (p: valor = 0,00 < 0,05), aceptando así las hipótesis específicas de este estudio y el juego libre como alternativa a la dimensión social de las habilidades agresivas en niños menores de 5 años.

El resultado de este estudio es parecido al de Trinidad (2018), quien también investigó la influencia de su programa en la dimensión de habilidades sociales para hacer frente al estrés. En el caso de Trinidad, el nivel de significancia (pvalor) fue menor a 0.05, por esta razón sugiere que su programa de juegos cooperativos tuvo efectos significativos en el desarrollo de competencias sociales haciéndole frente al estrés. En otras palabras, el estudio de Trinidad

encontró una mejora estadísticamente significativa en este aspecto, al igual que el presente estudio.

Por lo tanto, en la teoría de Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) resalta la importancia de las habilidades relacionadas con el manejo del estrés, subrayando que esta capacidad es crucial para pensar con claridad, tomar decisiones acertadas y generar ideas innovadoras que aborden las causas de los problemas. Además, se enfatiza la relevancia de las habilidades sociales para reconocer y comprender los sentimientos propios y ajenos, así como para crear situaciones positivas en las interacciones sociales. Así pues, esta teoría nos permite evidenciar que la concordancia de nuestros hallazgos no solo se atribuye a investigaciones anteriores, sino también a las contribuciones científicas que enriquecen el programa juego libre, otorgándole un mayor valor práctico.

Para la sexta hipótesis, la cual consistió en medir si el juego libre mejora la capacidad de planificación en estudiantes menores de 5 años de un colegio piurano en el presente año. Esto se puede comprobar comparando las dos pruebas tomadas en el grupo de control y el grupo experimental. Como el p valor es menor que 0.05 ($p: \text{valor} = 0.00 < 0.05$). Por lo tanto, podemos aceptar la hipótesis de investigación específica y concluir que jugar libremente contribuye benéficamente a mejorar la variable de estudio.

El hallazgo de este estudio es consistente con el de Trinidad (2018), quien también investigó el impacto de su programa para desarrollar la variable en estudio relacionadas con la planificación. En el estudio de Trinidad, se obtuvo un nivel de significancia (p-valor) menor a 0.05, lo que demuestra que su programa es efectivo ya que muestra resultados positivos. En resumen, ambos estudios concluyeron que jugar cooperativamente ayuda para mejorar las habilidades sociales relacionadas con la planificación, ya que encontraron resultados estadísticamente significativos.

Por último, nos apoyaremos en la teoría de Estudio realizado por Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein en 1989 quien propone estrategias para desarrollar habilidades de planificación y brindar apoyo a niños que se enfrentan a diversas situaciones y dificultades abrumadoras son diversas y efectivas. El primer paso consiste en instruir a los estudiantes para que evalúen la urgencia de los

problemas que enfrentan y aprendan a resolverlos de acuerdo con su prioridad y relevancia. Esto les permite enfocarse en aquellos asuntos que requieren una acción inmediata y evitar distracciones innecesarias. Los indicadores que intervienen son: la toma de decisiones, mostrar las causales de los problemas, estableciendo fines, determinando sus destrezas, recogiendo información, resolviendo problemas según su importancia y la concentración de sus tareas. Todas estrategias proporcionadas por el autor sirvieron de mucho en nuestro programa juego libre.

VI. CONCLUSIONES

Conclusión 1:

En este estudio, se pudo finalizar que el Juego libre produce consecuencias positivas en las habilidades sociales de los niños de cuatro años pertenecientes a una Institución Educativa de Castilla Piura en 2023. Los resultados de las pruebas antes y después realizadas tanto al grupo de control como al experimental mostraron un valor de significancia (p-valor) menor a 0.05, lo que señala que existen disparidades significativas y que la hipótesis general de la investigación es confirmada. Por lo tanto, podemos afirmar que el Juego libre logra mejoras significativas en las habilidades sociales de los estudiantes. Además, se evidencia que el programa está asociado con un mayor desarrollo de las habilidades sociales, y esto se incrementa con la frecuencia y la ejecución de las estrategias implementadas.

Conclusión 2:

El estudio comprobó que la implementación del Juego Libre tiene un impacto significativo en mejorar las habilidades sociales básicas de los estudiantes. Tanto el grupo de control como el grupo de estudio experimental mostraron resultados positivos, pero el grupo de prueba obtuvo una calificación aún más alta en el post test. Este hecho está respaldado por el valor de significancia (p-valor) que es muy pequeña a 0.05, lo que significa la aceptación de la hipótesis. En resumen, el estudio del Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales básicas tiene efectos significativos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura en 2023. Además, el programa parece estimular a los niños, contribuyendo así a un progreso más completo de sus habilidades sociales fundamentales.

Conclusión 3:

El estudio reveló que la implementación del programa de juego libre se basa en el desarrollo de habilidades avanzadas de los escolares. Los efectos muestran que el grupo experimental respondió bien, en cambio el grupo control no hizo nada y no mejoró. Esto da como resultado un valor de significación (valor p) inferior a 0,05, lo que confirma la aprobación de la hipótesis. Como resultado, los

pequeños de 4 años de la Escuela de Magisterio Castilla Piura 2023 presentaron mejoras en sus habilidades sociales al participar del juego libre.

Conclusión 4:

La investigación ha demostrado que la implantación del programa juego libre tiene un impacto importante en el desarrollo de los aspectos emocionales de las habilidades sociales de los escolares. Los resultados mostraron que el grupo de control y el grupo experimental lograron resultados positivos, pero el grupo experimental puntuó más alto en la prueba posterior. Esto da como resultado un valor de significación (p-valor) inferior a 0,05.

Conclusión 5:

La investigación confirmó que la ejecución del juego libre tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales como alternativa a la agresión en los estudiantes. Descubrieron que el grupo de control no mostró mejoría debido a la falta de actividad, mientras que el grupo experimental tuvo un resultado de seguimiento positivo. Esto da como resultado un valor de significación (p-valor) inferior a 0,05.

Conclusión 6:

El estudio evidenció que la implementación del Juego Libre tiene un impacto demostrativo en mejorar las habilidades sociales para hacer frente al estrés de los estudiantes. Los efectos muestran que tanto el grupo de control como el grupo experimental obtuvieron resultados positivos, aunque el grupo experimental expuso una puntuación aún más alta en el post test. Este resultado se respalda con un valor de significancia (p-valor) menor a 0.05, lo que confirma la aceptación de la hipótesis.

Conclusión 7:

Las investigaciones muestran que las prácticas de juego libre tienen un impacto significativo en la mejora de las habilidades de planificación social de los estudiantes. Se observó una mejora positiva en el grupo experimental, ya que tuvo un valor de significancia inferior a 0,05 lo confirma y confirma la aceptación de la hipótesis propuesta. En conclusión, la implementación del juego Libre mejoró notablemente las habilidades de planificación social de los infantes de cuatro años en un centro educativo en Piura, Castilla en 2023.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se sugiere que la jefa de la I.E a tomar la iniciativa de implementar las actividades de manera institucional, centrándose especialmente y con mayor énfasis en aquellas aulas del nivel inicial que requieran de esta intervención. El propósito de esta decisión es mejorar el proceso de adaptabilidad de los estudiantes, proporcionándoles un entorno favorable que les motive y anime a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Segunda: Mediante el uso de la aplicación estas actividades, los alumnos podrán fortalecer y mejorar sus habilidades sociales, lo que a su vez contribuirá a un ambiente escolar más armonioso y propicio para el aprendizaje. Al promover la interacción social positiva y el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva, se fomentará la empatía, la contribución y el valor pacífico de conflictos entre los estudiantes. Esto no solo impactará en su correcto desempeño, además de tener un efecto en su desarrollo individual y emocional, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos de la vida fuera del entorno escolar. Por lo tanto, instamos a los directivos de otras instituciones educativas a considerar seriamente la implementación de este programa como una valiosa contribución al bienestar y crecimiento integral de sus estudiantes.

Tercera: se recomienda capacitar a todos los docentes que quisieran implementar las acciones de juego libre en infantes de 4 años, esto no solo mejorara las habilidades pedagógicas, sino también les dará buenos resultados en el proceso educativo.

Cuarta: Se sugiere a los educativos del nivel inicial y primario que tomen conciencia de la importancia de implementar actividades de "juegos libres" para proporcionar el apoyo emocional necesario a los estudiantes desde temprana edad.

REFERENCIAS

- Borja, Q. (2018). *Pedagogía Reggio Emilia para niños o cómo aprender mediante la observación*. Guiainfantil.com.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/>
- Britton, L. (2019). *Jugar y aprender con el método Montessori*. In 2018 (1.a edición).
https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales
- Carolain, E. (2018). *Influencia del Método Montessori en educación física y salud* [Tesis de licenciatura, Universidad Austral de Chile].
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2016/ffe.79i/doc/ffe.79i.pdf>
- Castañeda, P. F. (1998). *El lenguaje verbal del niño*. Obtenido de http://www.bibvirtual/libros/linguistica/leng_niño/Introduccion.htm
- Cohen Imach, Silvina y Coronel, Claudia Paola (2009). *Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes*. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
<https://www.aacademica.org/000-020/753.pdf>
- Dicovski Riobóo (2008). *Estadística Básica*. Universidad Nacional De Ingeniería. UNI- Norte - Sede Regional Estelí, Nicaragua
<https://drive.google.com/file/d/1Z2gSdiQ2XJyETHWFKFJscjY5eESyhNz5/view>
- Del Rio, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora,*

2022 [Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/104072>

DURAND, Marc (1988) : *El Niño y el Deporte*; Barcelona, Paidós.1988. p.49

<https://es.scribd.com/document/323810702/Marc-Durand-El-Nino-y-ElDeporte>

Flores, G. (2018). *Influencia del programa “entrenando mis habilidades sociales” en la convivencia escolar en estudiantes de sexto grado de primaria* [Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12727/4538>

Goldstein, A.P., Sprafkin, R. P., y Gershaw, N. J., Y Klein, P. (1989).

Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Barcelona:

Martínez Roca.

https://www.academia.edu/36322793/Habilidades_sociales_y_autocontrol_en_la_adolescencia_Goldstein_Sprafkin_Gershaw_y_Klein

Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de investigación*.

Recuperado de

<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista->

[Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

Hurtado Sandoval, S. (2022). *Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E 7066 -*

Chorrillos [Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/81982>

INFOCOPONLINE. (2021). *El juego durante y después de la pandemia*.

http://www.infocop.es/view_article.asp?id=15189

Jovarini, Neidiany Vieira, Leme, Vanessa Barbosa Romera, & Correia-Zanini, Marta Regina Gonçalves. (2018) *Influence of Social Skills and Stressors on Academic Achievement in the Sixth-Grade*. Paidéia (Ribeirão Preto), 28, e2819. Epub August 06, 2018. <https://dx.doi.org/10.1590/1982-4327e2819>

<https://dx.doi.org/10.1590/1982-4327e2819>

- Llanos, A. (2019) *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?isbn=8491619437>
- Madre Teresa. (2013). *Ejecución del “Juego Libre en los Sectores.”*
Noviembre
2013. Maestras en acción.
<https://maestrasenaccion2014.wordpress.com/ejecucion-del-modulode-matematica/>
- Marcatinco, C. (2022). *El juego libre y la interacción de convivencia en niños de una I.E.I de Sancos-Ayacucho-2022* [Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/104439>
- Mc Fall, R. (1982) *A review and reformulation of the concept of social skills. Behavioral assessment, 4, 1-33. Meichenbaum, D., Butler, L., y Gruson, L. (1981). Toward a conceptual model of social competence. En J. Wine y M. Smye (Eds.), Social competence (pp. 36-60). New York: The Guilford Press.*
[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkozje\)\)/reference/referencepapers.aspx?referenceid=1300990](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkozje))/reference/referencepapers.aspx?referenceid=1300990)
- Mendoza. (20 de Julio de 2019). *Unicef Perú. Obtenido de Diario Comercio:*
<https://elcomercio.pe/noticias/habilidades-blandas/>
- Meza, T. (2022). *El juego libre y el desarrollo socio emocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022* [Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/105031>
- Ministerio de educación. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores (Amauta Imp) 1° Edición.*
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>
- MUÑOZ, Cristina (et al.) (2011) : *Habilidades sociales*; España, Paraninfo, 2011. p. 17.
<https://books.google.com.pe/books?id=kf8x6GDRjTsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Ñahui y Choque (2018), *con su tesis denominada “Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial N°*

618 de Huarirumi Anchonga Angaraes Huancavelica”

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3d66e489df5e-45f6-8654-bcaebec4432f/content>

OMS. (9 de abril de 2019). Obtenido de Centro de Recursos de Promoción y Educación para la Salud web site: <http://blogs.murciasalud.es/edusalud/category/habilidadessociales/#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la,retos%20de%20la%20vida%20diaria%E2%80%9D>.

Ontoria, M. (2018). *Habilidades Sociales*. Madrid España: Editex

<https://es.scribd.com/document/525636125/Habilidades-sociales>

Paredes, K., & Salvatierra, A. (2019). *El juego libre en sectores mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N°209* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/53689>

Parlebas, P. (1990). Contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité. In EPS (Ed.), *Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS* (Vol. 4, pp. 60-75). París: Editions Revue E.P.S.

https://odebuplus.univpoitiers.fr/discovery/fulldisplay?vid=33UDP_INS T:33UDP&tab=Everything&docid=alma991002398369706171&lang=fr&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&mode=advanced&offset=30

Piaget. (1930). *Teorías de Piaget*. Obtenido de Teorías de Piaget sitio web:

www.ilustrados.com/tema/7397/pensamiento-logico-matematicodesdeperspectivaPiaget.html

Pozo, M., & Solano, L. (2022). *Metodología juego de trabajo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años, La libertad – Ecuador* [Universidad Estatal Península De Santa Elena Facultad De Ciencias De La Educación E Idiomas Carrera Educación Inicial].

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8615>

Ramos, C. R. (2019) *El juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años de la Institución educativa inicial N°595, Nuevo Imperial, Cañete*, 2019. (Tesis maestría).

Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35111/Ramos_HCR-SD.pdf?sequence=7&isAllowed=y

Rocafuerte, N, Z. (2022). *El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa Península de Santa Elena*.

La libertad – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7592>

Samamé, L. B. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38678/Samam%c3%a9_ALB-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Santamaría S. (2004). *Piaget: la formación de la Inteligencia*. Obtenido de Piaget: la formación de la Inteligencia web site: www.members.tripod.com.ve

Vygotsky, L. (2003). *Mente y sociedad*. Cambridge: Mass Universidad de Harvard <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollode-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Ylarragorry, E. (12 de Junio de 2018). Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina. Obtenido de repositorio.uca: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

Trinidad, Y. (2018). *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI. 157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017* [Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/14849>

Guerra, J., & Paiva, K. (2018). *Habilidades Sociales Básicas En Niños Y Niñas De Instituciones Educativas Estatales De Educación Inicial De La Zona Urbana De Batangrande* [Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/34559>

Guerra, J., & Paiva, K. (2018). *Habilidades Sociales Básicas En Niños Y Niñas De Instituciones Educativas Estatales De Educación Inicial De La Zona Urbana De Batangrande* [Universidad Cesar Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/34559>

ANEXOS

Anexo 1

VARIABLES	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
JUEGOS LIBRES	Según López (2018) el juego libre es una actividad o momento pedagógico que se debe tomar en cuenta a diario permanentemente, con una duración de 60 minutos dentro del aula, como también puede desarrollarse en el patio al aire libre, en este momento los niños demuestran lo que tienen dentro de su interior ya que liberan sus emociones, demostrando desde su interior lo que sienten, debe ser placentero desenvolviéndose libremente, el niño cuando inicia el juego su meta es poder terminarlo (p. 22).	La variable juegos libres se evaluará en los niños de la Institución Educativa del nivel inicial, a través del Modelo de juegos libres para mejorar las habilidades sociales.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establece Normas de convivencia. ➤ Elige el sector de su interés 	Ordinal
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demuestra Independencia y autonomía. ➤ Se expresa con seguridad 	
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acuerda el uso de los materiales. ➤ Asume roles 	
			Orden	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selecciona y organízalos materiales. ➤ Controla el orden. 	
			Socialización	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se integra con su grupo 	
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa su experiencia. Reproduce sus experiencias. ➤ Expresa su representación 	

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
HABILIDADES SOCIALES	Son acciones de interacción y relación natural con el resto de la sociedad de manera afectiva. Permite comunicar nuestras conmoviones y sentimientos de una manera adecuada y cómoda. De la misma manera, nos concede también la posibilidad de expresar nuestras opiniones y pensamientos acorde a la situación que estamos viviendo (Flores, 2017).	Se aplicará un modelo o programa de juegos libre con la finalidad de mejorar las habilidades sociales, los niños serán observados durante ocho sesiones, en relación a sus conductas, emociones y sentimientos, opiniones y pensamientos en un marco de aprendizaje integral.	Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presta atención a sus compañeros ➤ Establece comunicación con sus compañeros. 	Ordinal
			Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra predisposición para disculparse ➤ Participa y se integra al grupo de juego 	
			Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa lo que siente al jugar ➤ Demuestra afecto hacia otros niños 	
			Habilidades sociales alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en juegos grupales respetando las reglas ➤ Maneja sus emociones al controlar su ira 	
			Habilidades sociales para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tolera frustraciones durante sus actividades. ➤ Disfruta de ejercicios de relajación 	
			Habilidades sociales de planificación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propone ideas para participar en juegos ➤ Muestra organización antes de realizar una actividad. 	

Anexo 2: instrumento de recolección de datos de habilidades sociales

Hola, a continuación, se le presenta 20 preguntas con el propósito de evaluar los juegos libres de los niños de su institución educativa, las cuales usted responderá, marcando con una (X) la respuesta que considere correcta:

Marca 1 nunca utiliza la habilidad.

Marca 2 casi nunca veces utiliza la habilidad.

Marca 3 a veces utiliza la habilidad.

Marca 4 casi siempre utiliza la habilidad.

Marca 5 siempre utiliza la habilidad

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES					
ITEMS	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN. - HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS					
1.- Presta atención a la persona que se comunica con él/ella.					
2.- Establece comunicación con sus compañeros al momento de jugar					
3.- Agradece cuando es ayudado por un compañero durante el desarrollo del juego.					
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS					
4.- Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar.					
5.- Muestra predisposición para disculparse cuando comete alguna falta.					
6.- Participa y se integra al grupo de juego con facilidad.					
7.- Da su opinión durante el juego y acepta la opinión de sus compañeros					
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS					
8.- Expresa lo que siente al jugar con sus compañeros.					
9.- Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal, corporal, etc.)					
10.- Muestra agrado por las actividades que realiza durante el juego.					
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN					
11.- Demuestra satisfacción al compartir sus juguetes con sus compañeros.					
12.- Participa en juegos grupales respetando las reglas y normas de seguridad.					
13.- Maneja sus emociones al controlar su ira en una situación difícil de su juego.					
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS					
14.- Muestra agrado por haber participado de un juego.					
15.- Identifica situaciones que le provocan vergüenza.					
16.- Tolera frustraciones durante sus actividades de juego.					
17.- Disfruta de ejercicios de relajación durante las actividades.					
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN					
18.- Propone ideas para participar en juegos grupales.					

19.- Toma decisiones antes de comenzar una tarea.					
20.- Muestra organización antes de realizar una actividad.					

Autor: Goldstein, (1999)

Anexo 3

Fichas técnicas del instrumento de habilidades sociales

TABLA 4

Ficha 2 Habilidades sociales

Ficha Técnica 2	
Instrumento	Lista de cotejo
Autora	Rosaura Merino Abanto
Objetivo	Determinar las habilidades sociales en los niños de 4 años de una I.E. de nivel inicial de la ciudad de Piura
Aplicación:	Individual
Duración:	20 minutos por estudiante.
Ámbito de aplicación	Niños de la I.E 4 años -Piura
Finalidad:	Percepción de las habilidades sociales
Dimensiones:	Habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas a los sentimientos, alternativas a la agresión, para <u>hacer frente</u> al estrés, de planificación.
Descripción	El instrumento es una lista de cotejo de 20 preguntas de medición dicotómica.

Anexo 4

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la paz y el Desarrollo"

Piura, 22 De Mayo del 2023

SEÑORA
DANTIZA DEL PILAR BARDALES PATIÑO
DIRECTORA DE LA I.E.I DIVINO NIÑOS JESUS

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 21 de Mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: MERINO ABANTO ROSAURA
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : " EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA I.E DE PIURA 2023."

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar beneficiar al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura



ANEXO 5: BASE DE DATOS

Pre test grupo experimental

4	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
1	GRUPO DE EXPERIMENTAL																				VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES								
2	4 AÑOS B		DIMENSIÓN 1				DIMENSIÓN 2				DIMENSIÓN 3			DIMENSIÓN 4			DIMENSIÓN 5			DIMENSIÓN 6			TOTAL (D1)	TOTAL (D2)	TOTAL (D3)	TOTAL (D4)	TOTAL (D5)	TOTAL (D6)	TOTAL Y1
3	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20								
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	3	3	4	3	20	
5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	3	3	4	3	20	
6	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	3	3	4	3	20	
7	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	8	13	9	7	14	10	61	
8	5	2	2	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	2	4	4	2	6	12	10	9	10	10	57	
9	6	3	1	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	7	12	6	9	11	10	55	
10	7	2	1	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	6	11	12	11	14	10	64	
11	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	16	12	80	
12	9	2	2	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	7	15	7	10	12	9	60	
13	10	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	3	3	3	3	2	7	11	8	11	12	8	57	
14	11	2	3	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	8	10	8	9	10	9	54	
15	12	2	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	9	12	9	10	10	7	57	
16	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	16	12	80	
17	14	2	5	3	1	4	4	4	3	1	3	3	3	2	1	2	4	2	1	2	1	10	13	7	8	9	4	51	
18	15	3	2	3	4	4	4	3	3	1	3	3	3	2	1	2	3	2	1	3	3	8	15	7	8	8	7	53	
19	16	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	1	4	2	4	4	3	9	9	9	7	9	11	54	
20	17	2	1	2	4	4	4	4	3	1	3	2	3	3	2	3	4	5	4	2	1	5	16	7	8	14	7	57	
21	18	2	2	3	2	2	1	3	4	3	2	4	2	3	1	2	3	4	1	5	4	7	8	9	9	10	10	53	
22	19	3	3	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	5	5	3	4	10	11	9	8	12	12	62	
23	20	3	2	3	4	4	2	2	4	4	4	2	4	3	1	2	4	2	5	3	2	8	12	12	9	9	10	60	
24	21	2	1	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	4	3	1	2	1	6	11	9	7	10	4	47	
25	22	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	15	18	15	12	19	15	94	
26	23	2	2	4	5	3	2	4	3	2	4	5	3	3	2	3	3	3	4	4	5	8	14	9	11	11	13	66	
27	24	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	13	18	12	13	20	14	90	
28	25	3	1	4	4	5	4	5	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	8	18	9	9	10	10	64		
29	26	2	2	4	5	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	4	4	2	3	4	4	8	15	9	8	13	11	64	
30	27	2	3	4	4	5	4	5	4	4	2	3	2	2	3	4	4	2	3	2	3	9	18	10	7	13	8	65	

Post Test grupo experimental

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB																			
1	GRUPO DE EXPERIMENTA	VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES																																													
2	4 AÑOS B	DIMENSIÓN 1			DIMENSIÓN 2				DIMENSIÓN 3			DIMENSIÓN 4			DIMENSIÓN 5				DIMENSIÓN 6			TOTAL (D1)	TOTAL (D2)	TOTAL (D3)	TOTAL (D4)	TOTAL (D5)	TOTAL (D6)	TOTAL V1																			
3	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20																										
4	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	13	16	12	13	18	12	84																			
5	2	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	13	18	13	14	17	12	87																			
6	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	13	17	13	13	18	12	86																			
7	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	12	16	11	13	17	12	81																			
8	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	13	16	12	12	16	12	81																			
9	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	12	16	12	13	17	11	81																			
10	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	12	16	12	13	16	12	81																			
11	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	12	16	13	13	18	12	84																			
12	9	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	13	16	13	13	16	11	82																			
13	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	13	16	12	81																			
14	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	12	16	12	13	16	11	80																			
15	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	13	13	16	12	82																			
16	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	13	16	12	81																			
17	14	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	13	16	12	12	17	14	84																			
18	15	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	12	15	12	11	16	12	78																			
19	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	12	16	12	12	17	11	80																			
20	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	12	16	13	11	17	13	82																			
21	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	12	16	12	12	17	13	82																			
22	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	12	16	13	11	18	13	83																			
23	20	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	2	12	15	13	12	16	10	78																				
24	21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	12	16	13	12	17	12	82																			
25	22	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	15	18	15	12	19	15	94																			
26	23	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	12	17	12	14	15	13	83																			
27	24	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	13	18	13	13	20	14	91																			
28	25	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	12	18	13	13	16	11	83																			
29	26	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	12	17	13	12	16	11	81																			
30	27	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	12	18	12	12	16	10	80																			

Post test grupo control

GRUPO DE CONTROL		VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES																				TOTAL D1	TOTAL D2	TOTAL D3	TOTAL D4	TOTAL D5	TOTAL D6	TOTAL
4 AÑOS A		DIMENSIÓN 1			DIMENSIÓN 2				DIMENSIÓN 3			DIMENSIÓN 4			DIMENSIÓN 5				DIMENSIÓN 6									
N'	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20								
1	5	4	4	4	2	4	1	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	2	3	4	13	11	9	12	13	9	67	
2	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	5	3	4	4	4	3	3	3	2	10	12	10	11	15	8	66	
3	3	2	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	9	16	12	11	14	9	71	
4	4	2	5	3	5	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	5	2	4	11	15	9	11	15	11	72	
5	4	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	3	2	3	3	5	10	13	11	12	10	11	67	
6	3	1	3	5	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	1	4	5	4	3	4	7	16	10	13	14	11	71	
7	4	3	3	5	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	10	17	10	11	16	10	74	
8	3	3	3	2	3	4	1	4	2	3	4	4	3	4	2	2	4	4	1	4	9	10	9	11	12	9	60	
9	4	2	3	5	5	4	4	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	9	18	11	10	14	12	74	
10	4	3	3	5	5	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	3	2	4	2	10	18	10	10	13	8	63	
11	3	2	3	5	4	2	1	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	8	12	13	12	14	9	68	
12	4	2	4	5	1	4	3	4	4	2	3	5	1	4	2	4	5	2	4	3	10	13	10	9	15	9	66	
13	2	2	3	2	5	4	4	4	4	4	4	2	1	2	4	2	3	3	2	4	7	15	12	7	11	9	61	
14	2	2	5	3	4	2	3	4	3	2	3	4	2	4	4	4	4	5	4	3	9	12	9	9	16	12	67	
15	4	2	2	4	3	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	8	16	11	11	14	10	70	
16	4	1	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	10	16	12	9	14	12	73	
17	4	4	4	4	4	2	3	4	2	1	1	2	3	4	4	3	4	4	4	5	12	13	7	6	15	13	66	
18	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	1	4	3	3	3	2	2	3	4	10	12	11	9	11	9	62	
19	4	5	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	12	17	10	9	14	11	73	
20	2	3	4	5	5	1	4	3	3	2	4	4	1	4	3	2	4	3	4	4	9	15	8	9	13	11	65	
21	4	5	5	5	5	4	1	2	4	4	1	4	4	2	3	3	4	2	3	4	14	15	10	9	12	9	63	
22	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	9	13	7	11	11	10	61	
23	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	3	4	4	4	3	3	4	10	14	12	8	15	10	63	
24	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	9	13	9	9	12	12	64	
25	4	5	3	3	5	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	3	3	2	2	12	16	11	8	15	7	63	
26	4	1	5	5	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	10	11	12	12	14	11	70	
27	4	2	2	3	2	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	8	12	10	10	15	11	66	

Anexo 8: Evidencia de trabajo estadístico

GRUPO CONTROL.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

15 : PostTestCuatro 11 Visible: 29 de 29 variab

	Grupo	PreTest	PostTest	PreTestUno	PreTestDos	PreTestTres	PreTestCuatro	PreTestCinco	PreTestSeis	PostTestUno	PostTestDos	PostTestTres	PostTestCuatro	PostTestCinco	PostTestSeis	PreTestAgrupados	PostTestAgrupados
1	Grupo de control	65	67	12	11	9	12	12	9	13	11	9	12	13	9	Proceso	Proces
2	Grupo de control	64	66	9	12	9	11	15	8	10	12	10	11	15	8	Proceso	Proces
3	Grupo de control	70	71	8	16	12	11	14	9	9	16	12	11	14	9	Proceso	Proces
4	Grupo de control	70	72	11	14	9	11	15	10	11	15	9	11	15	11	Proceso	Proces
5	Grupo de control	65	67	9	13	10	12	10	11	10	13	11	12	10	11	Proceso	Proces
6	Grupo de control	71	71	7	16	10	13	14	11	7	16	10	13	14	11	Proceso	Proces
7	Grupo de control	74	74	10	17	10	11	16	10	10	17	10	11	16	10	Logrado	Lograd
8	Grupo de control	60	60	9	10	9	11	12	9	9	10	9	11	12	9	Proceso	Proces
9	Grupo de control	72	74	9	18	10	9	14	12	9	18	11	10	14	12	Proceso	Lograd
10	Grupo de control	69	69	10	18	10	10	13	8	10	18	10	10	13	8	Proceso	Proces
11	Grupo de control	67	68	8	12	12	12	14	9	8	12	13	12	14	9	Proceso	Proces
12	Grupo de control	66	66	10	13	10	8	15	10	10	13	10	9	15	9	Proceso	Proces
13	Grupo de control	61	61	7	15	12	7	11	9	7	15	12	7	11	9	Proceso	Proces
14	Grupo de control	65	67	9	12	9	8	15	12	9	12	9	9	16	12	Proceso	Proces
15	Grupo de control	69	70	8	15	11	11	14	10	8	16	11	11	14	10	Proceso	Proces
16	Grupo de control	73	73	10	16	12	9	14	12	10	16	12	9	14	12	Proceso	Proces
17	Grupo de control	66	66	12	13	7	6	15	13	12	13	7	6	15	13	Proceso	Proces
18	Grupo de control	59	62	9	11	11	9	10	9	10	12	11	9	11	9	Proceso	Proces
19	Grupo de control	71	73	12	16	9	9	14	11	12	17	10	9	14	11	Proceso	Proces
20	Grupo de control	64	65	8	15	8	9	13	11	9	15	8	9	13	11	Proceso	Proces
21	Grupo de control	69	69	14	15	10	9	12	9	14	15	10	9	12	9	Proceso	Proces
22	Grupo de control	58	61	9	13	7	9	11	9	9	13	7	11	11	10	Proceso	Proces
23	Grupo de control	68	69	10	14	11	8	15	10	10	14	12	8	15	10	Proceso	Proces
24	Grupo de control	62	64	8	13	9	9	11	12	9	13	9	9	12	12	Proceso	Proces



- Resultado
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Estadísticos
 - SOCIALES
 - Gráfico de barras
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos
 - DIMENSIÓN 1
 - Gráfico de barras
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos
 - DIMENSIÓN 2
 - Gráfico de barras
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos
 - DIMENSIÓN 3
 - Gráfico de barras
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos
 - DIMENSIÓN 4
 - Gráfico de barras

Frecuencias

[ConjuntoDatos0]

Estadísticos

SOCIALES		
N	Válido	27
	Perdidos	0

HABILIDADES SOCIALES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	LOGRADO	27	100.0	100.0	100.0



Activar Windows
Vea a Configuración para activar Windows.

Frecuencias
 Título
 Notas
 Estadísticos
 DIMENSIÓN 6
 Gráfico de barra
 Registro
 Explorar
 Título
 Notas
 Conjunto de dat
 Grupo
 Título
 Resumen c
 Pruebas de
 PreTest
 Título
 Gráfico
 Tit
 Gr
 Gr
 Gráfico
 Tit
 Gr
 Gr
 Gr
 PostTest
 Título
 Gráfico
 Tit
 Gr
 Gr
 Gráfico
 Tit

➔ Explorar

[ConjuntoDatos2] C:\Users\USUARIO\Desktop\ROSAURA SPSS\prueba de normalidad.sav

Grupo

Resumen de procesamiento de casos

Grupo	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PreTest Grupo control	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
PreTest Grupo experimental	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
PostTest Grupo control	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
PostTest Grupo experimental	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

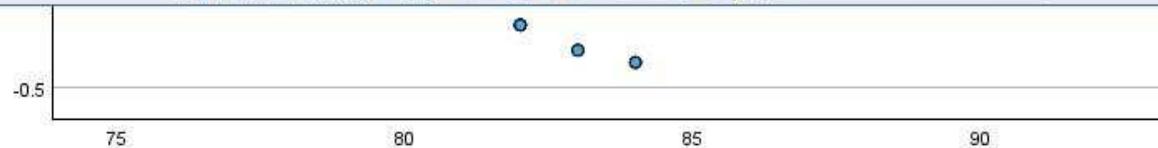
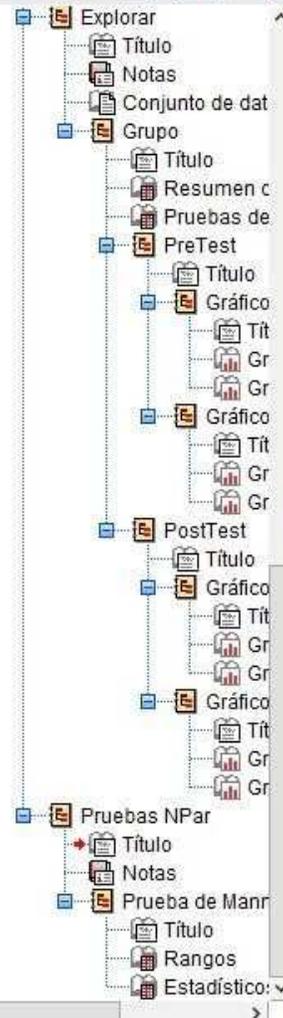
Pruebas de normalidad

Grupo	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreTest Grupo control	.093	27	.200*	.975	27	.746
PreTest Grupo experimental	.204	27	.005	.884	27	.006
PostTest Grupo control	.105	27	.200*	.960	27	.376
PostTest Grupo experimental	.205	27	.005	.823	27	<.001

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

PreTest



Valor observado

➔ Pruebas NPar

Prueba de Mann-Whitney

		Rangos		
Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
PreTest	Grupo control	27	35.07	947.00
	Grupo experimental	27	19.93	538.00
	Total	54		
PostTest	Grupo control	27	14.00	378.00
	Grupo experimental	27	41.00	1107.00
	Total	54		

Estadísticos de prueba^a

	PreTest	PostTest
U de Mann-Whitney	160.000	.000
W de Wilcoxon	538.000	378.000
Z	-3.543	-6.320
Sig. asin. (bilateral)	<.001	<.001

a. Variable de agrupación: Grupo



**Modelo de juegos libres para mejorar las
habilidades
sociales en niños
de cuatro años.**

Elaborado por Rosaura Merino Abanto 2023

III. Objetivos

Objetivo General:

- Determinar los efectos del juego libre en las habilidades sociales de niños del nivel cuatro años de una Institución Educativa de castilla Piura

Objetivos específicos:

- Diagnosticar el estado inicial de las habilidades sociales a través del juego libre en los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura.
- Diseñar un modelo de juegos libres que permita mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura.
- Desarrollar el modelo de juegos libres que permita mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura.
- Evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños de cuatro años de una Institución Educativa de Castilla Piura, después de aplicarse el modelo de juegos libres.
-

IV. Metodología

Este modelo de actividades cuenta con 20 sesiones, se aplicará dos sesiones diarias en la hora del juego libre de manera presencial, el tiempo de duración será de 60 minutos. Las actividades serán desarrolladas en los diferentes sectores con las que cuenta el aula, que son el sector de construcción, hogar, biblioteca, gráfico plástico, juegos

tranquilos, ciencia y música estos dos últimos se habilitarán en el momento que se desarrollará la actividad. Los sectores se encuentran implementados con diversos materiales.

V. Alcance

Este modelo de actividades será aplicado a los niños de 4 Años “ B “ de una Institución educativa Divino Niño Jesús, con el permiso de la Directora y de la profesora del aula de 4 Años “ A “

VI. Recursos

- Papelotes
- Plumones
- Colores
- Papel creé
- temperas
- Radio
- Globos ● Cuento
- Cartulinas negras
- tizas
- Goma

VII. Presupuesto

Materiales	Cantidad	Precio
Papelotes	20	S/ 10.00
Plumones	3 estuches	S/ 45.00
Colores	3 cajas	S/ 36.00
Crayones	3 cajas	S/ 21.00
Papel crepé	3 rojos, 3 amarillos y 3 verdes	S/ 12.00
Temperas	3 caja	S/ 24.00
Radio	1	S/ 25.00
Globos	25	S/ 14.00
Goma	2	S/ 16.00
Cartulinas negras	10	S/ 15.00
Tizas	2 cajas	S/ 7.00
Pinceles	15	S/ 60.00
Pasajes	7 días	S/ 56.00
Total		S/341.00

VIII.

IX. Cronograma

CRONOGRAMA						
N°	NOMBRE DE LA SESIÓN	OBJETIVO	MATERIALES	FECHA	LUGAR	DURACIÓN
1	“Escuchamos la historia de Liam”	Que los niños y niñas presten atención a la persona que se comunica con ellos.	Recursos humanos, cuento Plastilinas Hojas bond Colores, plumones	10/7/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
2	“Jugamos a crear adivinanzas”	Que los niños y niñas establezcan comunicación con sus compañeros al momento de jugar.	Recursos humanos, Siluetas Plumones Papelote	10/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

3	"Hacemos un castillo"	Que los niños y niñas Agradezcan a sus compañeros cuando reciben ayuda.	Recursos humanos, Juegos de playgo	11/07/2023	I.E.I "DIVINO NIÑO JESÚS"	60 minutos
4	"Me divierto creando cuento"	Que los niños y niñas expresen las dificultades que se les presente pidiendo apoyo a su equipo.	Recursos humanos, imágenes de una vaca, agua, planta, plumones, goma y papelote.	11/07/2023	I.E.I "DIVINO NIÑO JESÚS"	60 minutos

5	Preparamos una rica pizza”	Que los niños y niñas participen y se integren al grupo con facilidad.	Recursos humanos, recetario, plastilina de diferentes colores, platos, cucharas, cuchillos de plástico y una botella como un rodillo.	12/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
6	“Hacemos un lindo mural”	Que los niños y niñas que no cumplan con los acuerdos	plumones de colores,	12/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

		reconozcan sus errores y pidan disculpas.	colores, crayones, papel lustre, papel crepé, goma, temperas, pinceles			
7	“Construimos una torre muy alta”	Que los niños y niñas opinen lo que sienten al trabajar en equipo.	Recursos humanos Poliedros imantados	13/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
8	“Jugamos a encontrar mariquitas”	Que los niños y niñas expresen lo que sienten al jugar con sus compañeros.	Recursos humanos Frascos Lentes lupas	13/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

9	“Tú me peinas yo te peino”	Que los niños y las niñas demuestren afecto hacia otros compañeros.	Recursos humanos, ganchos, peines, ligas	14/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
			de colores, laca y espejo.			
10	“Intercambiamos nuestros juguetes”	Que los niños compartan sus juguetes con satisfacción.	Recursos humanos Peluches Muñecas Carros dinosaurios	14/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
11	“Dibujamos tu silueta”	Que los niños y las niñas a través del dibujo manejen sus emociones y controle su ira.	Recursos humanos Cartulinas negras Tizas	17/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

12	“Jugamos al espejo en parejas”	Que los niños y niñas a través del juego los niños participen en juegos grupales respetando las reglas.	Recursos humanos Radio usv	17/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
13	“Hacemos un collage de fotos de nuestros trabajos”	Que los niños y niñas a través del juego libre en los sectores	Fotos Cartulinas Goma	18/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

		muestren agrado por haber participado de un juego.	Papeles de colores			
14	“Dibujamos en equipo nuestros personajes favoritos”	Que los niños y niñas identifiquen a través del trabajo en equipo identifiquen que situaciones le causan vergüenza.	Papelotes Plumones Crayones Colores limpiatipo	18/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
15	¿Quién construye la granja más grande”	Que los niños y niñas, aprenda a tolerar frustraciones durante sus actividades de juego	Poliedros imantados animalitos	19/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

16	“Bailamos de tres”	Que los niños y niñas a través del juego libre disfrutan de ejercicios de relajación durante las actividades.	Globos radio	19/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
17	Nos divertimos en familia”	Que los niños y niñas propongan ideas para jugar juegos grupales.	Recursos humanos, ollas, cocina, agua, televisor, platos,	20/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos
			cucharas, mesa. Baúl con ropa			
18	¿Cuántos rompecabezas puedes armar?	Que los niños y niñas propongan para jugar en juegos grupales	Recursos humanos rompecabezas	20/07/2023	I.E.I “DIVINO NIÑO JESÚS”	60 minutos

19	"Celebramos el cumpleaños de Ana"	Que los niños y niñas tomen decisiones antes de comenzar una tarea.	Recursos humanos, globos, cinta de agua, gorritos, vasos, platos, cucharas, masitas	21/07/2023	I.E.I "DIVINO NIÑO JESÚS"	60 minutos
20	"Somos una gran banda musical"	Que los niños y las niñas se organicen antes de realizar una actividad.	tambores, guitarras, maracas, panderetas, xilófono	21/07/2023	I.E.I "DIVINO NIÑO JESÚS"	60 minutos

Sesión 1

“Escuchamos la historia de Liam”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas establezcan comunicación con sus compañeros al momento de jugar</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de biblioteca), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	<p>Recursos humanos, cuento</p> <p>Plastilinas</p> <p>Hojas bond</p> <p>Colores, plumones</p>
Desarrollo		Antes del discurso	30 minutos	

		<p>El niño Liam muestra la imagen de la portada y con ayuda de la Miss hace preguntas ¿Cómo se llama la historia? ¿De qué se trata?</p> <p>Había una vez un niño llamado Liam a él le gustaba comer muchas frutas y verduras.</p> <p>Durante el discurso</p> <p>También le gustaba jugar con sus amiguitos, pero un día jugando afuera de su casa se encontró a un gatito, le dio mucha pena, porque el gatito no tenía familia, ¿pregunta el niño Liam a sus amiguitos ¿Por qué crees que el gatito no tiene familia? se escuchan las respuestas, luego les dice eso porque su mamá había muerto y se había quedado solo, entonces mi tía dijo que lo lleve a mi casa.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Después del discurso</p> <p>Cuando de pronto mi tía dejó la puerta abierta y el gato se escapó, entonces fuimos a buscarlo y lo encontramos en un parque, lo bañamos junto con mi tía y le dimos de comer, desde ahí cuidamos mucho de él.</p>		
<p>Cierre</p>		<p>La docente invita a los niños y niñas a que plasmen lo que más le ha gustado de la historia de Liam con la técnica que ellos desean.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se han sentido al escuchar la historia? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad que realizaste hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad al plasmar lo que más te gustó de la historia de Liam? ¿Qué aprendiste con la historia de Liam?</p>	<p>20 minutos</p>	

Sesión 2

“Jugamos a crear adivinanzas”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas presten atención a la persona que se comunica con ellos.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de biblioteca), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Recursos humanos, Siluetas Plumones Papelote.</p>
Desarrollo		<p>La maestra proporciona diversas imágenes (ratón, manzana, vaca) la cual es presentada a través de un sobre sorpresa, les pregunta ¿Qué observan? ¿Dónde lo han visto? ¿Qué podemos</p>	<p>30 minutos</p>	

		<p>hacer con estas imágenes? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>La maestra pregunta ¿Qué desean hacer con esas imágenes, se da ideas como por ejemplo un cuento, adivinanza y rimas, se registra en un papelote lo que los niños desean realizar y se somete a votación el texto?</p> <p>Luego se les entrega a los niños y niñas un papelote, las imágenes, se pregunta ¿Qué tenemos que hacer para crear adivinanzas, escuchamos las respuestas de los niños, se da las indicaciones para que inicien su trabajo?</p> <p>Luego los niños se organizan en equipo para crear sus adivinanzas y de manera divertida realizan la actividad observando las características de las</p>		
--	--	--	--	--

		<p>imágenes, después con ayuda de la maestra escriben las adivinanzas creadas.</p> <p>Finalmente ordenan sus materiales y se sientan en asamblea para socializar con sus compañeros lo que han realizado durante el juego libre.</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron cuando han creado sus adivinanzas? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad que realizaron?</p>	20minutos	

Sesión 3

“Hacemos un castillo”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas Agradezcan a sus compañeros cuando reciben ayuda.</p>	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de construcción), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Recursos humanos, Juegos de playgo</p>
Desarrollo		<p>Luego los niños proponen varias ideas y se someten a votación, luego escogen el juego “Creamos un castillo muy grande”, seguidamente proponen sus reglas de juego y recuerdan los acuerdos e incluyen que ayudarán a sus compañeros que no logren hacerlos y que estos</p>	<p>30 minutos</p>	

		<p>tienen que agradecer. Después inician observando las diversas piezas que tiene el playgo las cuales se van a utilizar para construir el castillo, pregunto ¿De qué manera van a iniciar? ¿Qué piezas van a utilizar? ¿Quién va a iniciar? Luego ¿Quién continua? Se escucha las respuestas de los niños, y en equipo empiezan a construir su castillo.</p> <p>Terminado su juego ordenan sus materiales y se sientan en asamblea para socializar con sus compañeros lo que han realizado durante el juego libre, la maestra pregunta ¿Qué hicieron? ¿Quienes participaron? ¿Qué tamaño tiene? ¿Qué pasó con los compañeros que tuvieron dificultades? ¿Cómo respondieron?</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron cuando construyeron su castillo? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad que realizaron? ¿Cómo lo superaron?</p>	20 minutos	

Sesión 4

Me divierto creando cuentos

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas expresen las dificultades que se les presente pidiendo apoyo a su equipo.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de biblioteca), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Recursos humanos, imágenes de una vaca, agua, planta, plumones, goma y papelote.</p>
Desarrollo		<p>La maestra en el sector de biblioteca, proporciona a los niños y niñas diversos materiales como imágenes (vaca, agua, plantas), plumones, papelote y</p>	<p>30 minutos</p>	

		<p>goma, se pregunta ¿Qué pueden hacer con esos materiales? Se propone crear un cuento en base a las imágenes que observan.</p> <p>Antes de iniciar los niños proponen sus acuerdos de trabajo, e incluyen que pedirán ayudará a sus compañeros aquellos niños que tienen dificultad y apoyaran a sus compañeros que pidan ayuda.</p> <p>Inician la actividad escogiendo la imagen con la que desean empezar, Piensan de qué manera van a dar inicio a su cuento, la maestra brinda ideas, Había una vez , la maestra escribe lo que los niños van mencionando, este texto va acompañando con imágenes las cuales son pegadas por los mismos niños.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Los niños apoyan con ideas a sus compañeros que se les presenta dificultades para crear el cuento.</p> <p>Después los niños y niñas se ponen de acuerdo con respecto al nombre que va a llevar su cuento y quienes son los que van a contar el cuento en asamblea.</p> <p>Terminado el trabajo ordenan sus materiales y se sientan en asamblea para socializar con sus compañeros y mostrar lo que han realizado durante el juego libre, la maestra pregunta ¿Qué hicieron? ¿Quién es el personaje principal de tu cuento? ¿Quienes participaron? ¿Qué pasó con los compañeros que tuvieron dificultades? ¿Cómo los ayudaron?</p>		
--	--	--	--	--

Cierra		Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al crear su cuento? ¿Tuvieron alguna dificultad para crear su cuento? ¿Les fue difícil narrar su cuento a sus compañeros? ¿Qué es lo más le gustó de la actividad que realizaron?	20 minutos	
---------------	--	---	------------	--

La vaca feliz

Había una vez una vaca, ella está muy feliz, porque todos los días les echaban agua a las plantas, y ella se alimentaba de eso, sabía que nunca le iba a faltar comida. Por eso recomendaba a sus amiguitos que siempre echen agua a las plantas para que haya mucho pasto.



Sesión 5

Preparamos una rica pizza”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas participen y se integren al grupo con facilidad.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos, recetario, plastilina de diferentes colores, platos, cucharas, cuchillos de plástico y una botella
Desarrollo		<p>La maestra en el sector hogar, pregunta ¿Quiénes son los niños que integren este grupo? Luego les presenta a los niños y niñas diversos</p>	30 minutos	

		<p>materiales como plastilinas de diferentes colores, platos, cuchillos de plástico, un mandil, botella, se pregunta ¿Qué platos pueden preparar con esos materiales? Escuchamos las propuestas de los niños.</p> <p>Luego toman acuerdos y eligen el plato que desean preparar, se pregunta ¿Por qué eligieron ese plato? ¿Qué es lo que más les gusta de ese plato? ¿Qué ingredientes se necesita para elaborar ese plato?, después los niños empiezan a preparar el plato haciendo uso del libro de recetas.</p> <p>Después los niños comparten la pizza que han preparado con el resto de niños que se han integrado a su grupo y se encuentran sentado en la mesa.</p>		como un rodillo.
--	--	---	--	------------------

		<p>Terminado el trabajo ordenan sus materiales y se sientan en asamblea para socializar con sus compañeros y mostrar lo que han realizado durante el juego libre, la maestra pregunta ¿Qué prepararon? ¿Por qué eligieron ese plato? ¿Quiénes participaron? ¿Compartieron con todos sus compañeros la pizza?</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al crear su cuento? ¿Tuvieron alguna dificultad para crear su cuento? ¿Les fue difícil narrar su cuento a sus compañeros? ¿Qué es lo más le gustó de la actividad que realizaron?</p>	20 minutos	

Sesión 6

“Hacemos lindo un mural”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	Que los niños y niñas a través del trabajo en equipo, los que no cumplan con los acuerdos reconozcan sus errores y pidan disculpas.	La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de gráfico plástico), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.	10 minutos	plumones de colores, colores, crayones, papel lustre, papel crepé, goma, temperas, pinceles
Desarrollo			30 minutos	



La maestra en el sector de gráfico proporciona a los niños y niñas diversos materiales como plumones de colores, colores, crayones, papel lustre, papel crepé, goma, temperas, pinceles pregunta ¿Qué les gustaría realizar con estos materiales? ¿Qué dibujos les gustaría hacer? Escuchamos las propuestas de los niños.

Luego toman acuerdos y con ayuda de la maestra escriben sus acuerdos incluyendo que si cometen una falta piden disculpas, luego en consenso eligen el dibujo de manera libre que desean hacer y lo realizan, luego mencionan a la maestra que van hacer un mural de

		<p>un paisaje utilizando papel crepe de colores.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado. En la socialización la maestra pregunta ¿Por qué eligieron ese dibujo? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les gustó trabajar en equipo? ¿Los compañeros que no cumplieron con los acuerdos pidieron disculpas? ¿Será importante pedir disculpas Por qué?</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al crear su cuento? ¿Tuvieron alguna dificultad para</p>	20 minutos	

		crear su cuento? ¿Les fue difícil narrar su cuento a sus compañeros? ¿Qué es lo más le gustó de la actividad que realizaron?		
--	--	--	--	--

Sesión 7

“Construimos una torre muy alta”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas opinen lo que sienten al trabajar en equipo.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de construcción), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Poliedros imantados (material del Minedu)
Desarrollo		<p>La maestra en el sector de hogar entrega a los niños el táper de poliedros imantados pregunta ¿Qué les gustaría realizar con estos</p>	30 minutos	

		<p>materiales? ¿Qué te gustaría crear? Escuchamos las propuestas de los niños.</p> <p>Luego toman acuerdos y con ayuda de la maestra escriben sus acuerdos, luego en consenso opinan y eligen que desean hacer y lo realizan, luego mencionan a la maestra que van hacer una torre muy alta, la maestra pregunta ¿Les gusta cómo está quedando su torre? ¿ Por qué ?</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan los materiales, y se sientan en asamblea para que socialicen con sus compañeros el trabajo realizado en equipo. En la socialización la maestra pregunta ¿Qué han realizado? ¿Qué</p>		
--	--	---	--	--

		<p>colores han utilizado? ¿Cuántos poliedros ha tenido su torre? ¿Cómo se han sentido al trabajar en equipo? ¿Cómo se han sentido al crear una torre tan alta? ¿Compartieron sus materiales? ¿Qué opinan acerca del trabajo que han realizado?</p>		
Cierra		<p>Se les entrega a los niños y niñas una hoja bond para que plasmen a través del dibujo lo que más le ha gustado del juego.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar al realizar una torre muy alta? ¿Qué es lo más te gustó al trabajar en equipo? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	20 minutos	

Sesión 8

“Jugamos a encontrar mariquitas”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas expresen lo que sienten al jugar con sus compañeros.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de ciencia), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Lupas Fracos Lentes mandiles
Desarrollo		<p>La maestra en el sector de ciencia proporciona a los niños y niñas materiales como lupas, lentes, frascos y mandiles, pregunta ¿Qué les gustaría realizar con estos materiales? ¿A dónde les gustaría ir</p>	30 minutos	

		<p>para investigar? Escuchamos las propuestas de los niños.</p> <p>Luego toman acuerdos y con ayuda de la maestra escriben los acuerdos los cuales son pegados en el sector de ciencias, luego en consenso eligen que van a investigar y donde van a ir a investigar, luego mencionan a la maestra que van a investigar a las mariposas, donde viven, que hacen y como se alimentan, también mencionan que los materiales que van a utilizar, son lupas, lentes, frascos y mandiles.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado. La maestra permite que los niños expresen a</p>		
--	--	--	--	--

		<p> sus compañeros lo han sentido durante el trabajo. En la socialización la maestra pregunta a los niños ¿Por qué eligieron las mariposas? ¿Cuántas mariposas han cazado? ¿De qué se alimentan? ¿Todos los niños de su equipo cazaron mariposas? ¿Cómo hicieron para que sus compañeros no lograran cazaran tuvieran mariposas? ¿Todos participaron en el juego? ¿Cumplieron con los acuerdos? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad con sus compañeros? </p>		
Cierra		<p> Los niños en sus mesas elaboran una mariposa con masitas y lo pintan con tempera, luego lo pegan en su hoja. </p> <p> Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad? </p>	20 minutos	

Sesión 9

“Tú me peinas yo te peino”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y las niñas demuestren afecto hacia otros compañeros.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos, ganchos, peines, ligas de colores, laca y espejo.
Desarrollo		<p>La maestra proporciona a los niños y niñas diversos materiales como ganchos, peines, ligas de</p>	30 minutos	

		<p>colores, laca y espejo. ¿Qué les gustaría realizar con estos materiales? ¿Qué peinados desean hacer?</p> <p>Luego toman acuerdos e incluyen el compartir, respetarse y ser empáticos y con ayuda de la maestra escriben sus acuerdos, luego en consenso eligen que desean hacer y mencionan a la maestra el peinado que han elegido hacer “Tú me peinas yo te peino”.</p> <p>Después la maestra permite que los niños se agradezcan dándose abrazos por el peinado que han realizado en parejas.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Los niños hacen su peinado haciendo uso de los materiales que se ha entrega se pregunta.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado. En la socialización la maestra pregunta ¿Qué peinado eligieron? ¿Por qué eligieron ese peinado? ¿Cómo te sentiste cuando tu compañero te agradeció brindándote un abrazo? ¿Cómo se organizaron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Compartieron sus materiales? ¿Respetaron los acuerdos?</p>		
--	--	---	--	--

Cierra		Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al elegir ese peinado? ¿Les gustó como quedaron? ¿Por qué ¿Tuvieron alguna dificultad?	20 minutos	
---------------	--	---	------------	--

Sesión 10

“Intercambiamos nuestros juguetes”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños compartan sus juguetes con satisfacción.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Peluches Muñecas Carros dinosaurios
Desarrollo		<p>La maestra les dice a los niños que saquen los juguetes que han traído de casa se pregunta ¿Qué juguetes han traído? ¿Para qué han traído esos juguetes? Escuchamos las propuestas de los niños.</p>	30 minutos	

		<p>Antes de iniciar el juego los niños toman acuerdos y con ayuda de la maestra lo escriben en una hoja bond. Luego los niños mencionan a la maestra que hoy día jugaran al intercambio de juguetes.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Les gustó compartir sus juguetes? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron la jugar con el juguete de tu compañero? ¿Cómo te sentiste al compartir?</p>		
--	--	--	--	--

Cierra		<p>Se les entrega a los niños y niñas niños una hoja bond para que plasmen a través del dibujo lo que más le ha gustado del juego.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	20 minutos	
---------------	--	---	------------	--

Sesión 11

“Dibujamos tu silueta”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	Que los niños y las niñas a través del dibujo manejen sus emociones y controle su ira.	La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de gráfico), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.	10 minutos	Recursos humanos Cartulinas negras Tizas
Desarrollo		La maestra el sector gráfico lo saca hacia el patio, en el cual proporciona diversos materiales como cartulinas negras y tizas,	30 minutos	



pregunta ¿Qué observan? ¿Qué pueden hacer con este material? La maestra propone dibujar la silueta de cada uno de ellos.

Antes de iniciar el juego los niños toman acuerdos y con ayuda de la maestra lo escriben y lo pegan en el sector donde trabajaran, se les pregunta ¿En qué parte del patio les gustaría dibujar a su compañero? Dejamos que los niños se pongan de acuerdo y realicen el trabajo.

Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.

En la socialización la maestra dice que muestren el trabajo a sus compañeros pregunta ¿Qué hicieron? ¿Les gustó que

		<p>sus compañeros los dibujen? ¿Por qué? ¿Qué hiciste cuando tus compañeros te dibujaron diferente? ¿Cómo controlaste tus emociones?</p> <p>La maestra explica de manera que la mejor de controlar las emociones, es tomar un vaso con agua, respirar profundamente, conversar, jugar, preparar algo en familia.</p>		
Cierra		<p>Se les brinda plastilina a los niños para que modelan su cuerpo y lo pegan en su hoja. Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	20 minutos	

Sesión 12

“Jugamos al espejo en parejas”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas a través del juego los niños participen en juegos grupales respetando las reglas.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos
Desarrollo		<p>La maestra presenta a los niños y niñas un espejo grande pregunta ¿Qué observas? ¿Qué tamaño tiene? ¿Para</p>	30 minutos	

		<p>qué se utiliza? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>Luego la maestra propone el juego del espejo, el cual consiste que se ponen en parejas y uno de ellos hace los gestos que hace el compañero y así en viceversa, una vez que hacen todos los gestos y movimientos que hace el compañero, intercambian parejas con sus compañeros, estos movimientos lo vas a realizar al ritmo de la música.</p> <p>Antes de iniciar el juego los niños proponen las reglas de juego y con ayuda de la maestra lo escriben en una hoja bond. Después los niños inician el juego con sus parejas y con las parejas de sus compañeros.</p> <p>La maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los</p>		
--	--	---	--	--

		<p>niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Qué gestos o movimientos hicieron? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron al observar que su pareja hacia tus gestos? ¿Respetaron las reglas?</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar el juego del espejo? ¿Tuvieron alguna dificultad al imitar a su compañero? ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ¿Por qué?</p>	20 minutos	

Sesión 13

Hacemos un collage de fotos de nuestros trabajos

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas a través del juego libre en los sectores muestren agrado por haber participado de un juego.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de gráfico), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Fotos Cartulinas Goma Papeles de colores
Desarrollo		<p>La maestra les presenta diversos materiales como</p>	30 minutos	

		<p>fotos, papeles de colores, temperas y goma.</p> <p>Antes de iniciar el juego se pregunta ¿Qué observan? ¿De qué tratan las fotos? ¿Qué pueden hacer con todos estos materiales? Los niños piensan y a la vez proponen reglas de juego para buen trabajo en equipo, Luego los niños mencionan a la maestra que hoy día van hacer la técnica de collage con las fotos de ellos. se pregunta ¿Cómo lo van hacer? ¿Qué materiales van a utilizar? ¿Dónde van a trabajar?, después se les deja para que los niños realizan su collage</p>		
--	--	---	--	--

		<p>utilizando las hojas de colores, goma, fotos y las temperas.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización los niños muestran su trabajo a sus compañeros y la maestra pregunta ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Por qué lo hicieron así? ¿Qué niños participaron? ¿Cómo se sintieron al trabajar esa técnica?</p>		
--	--	---	--	--

Cierra		Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al hacer esta técnica? ¿Tuvieron alguna dificultad al imitar a su compañero? ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ¿Por qué?	20 minutos	

Sesión 14

“Dibujamos en equipo nuestros personajes favoritos”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	Que los niños y niñas identifiquen a través del trabajo en equipo identifiquen que situaciones le causan vergüenza.	La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de gráfico), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.	10 minutos	Recursos humanos papelotes plumones crayones colores limpiatipo
Desarrollo		La maestra el sector de gráfico lo saca afuera del aula y lo ubica en patio, les proporciona plumones, colores, papelotes y lápiz y les dice hoy día van a trabajar en equipo y lo van hacer fuera del aula, se	30 minutos	

		<p>les da la libertad para elijan donde van a trabajar, se les pregunta ¿Qué les gustaría hacer con estos materiales? Escuchamos las propuestas de los niños.</p> <p>Antes de iniciar el juego los niños toman acuerdos y con ayuda de la maestra lo escriben en una hoja bond y lo pegan en el sector donde van a trabajar, en el cual agregan que ayudaran a sus compañeros que tienen vergüenza en algún momento de desarrollo de la actividad.</p> <p>Luego los niños mencionan a la maestra lo que van a dibujar.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>En la socialización los niños muestran a sus compañeros lo que han dibujado, la maestra pregunta ¿Qué dibujos hicieron? ¿Por qué eligieron esos dibujos? ¿Qué sintieron cuando dibujaron? ¿Identificaron alguna situación en algunos de sus compañeros? ¿Cómo lo ayudaron? ¿Cómo se sintieron al ayudar a su compañero?</p> <p>La docente explica de manera sencilla que es importante manifestar en equipo alguna situación que sientas, para que en equipo le puedan solución.</p>		
Cierra		<p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al hacer esta técnica? ¿Tuvieron alguna dificultad al imitar a su compañero? ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ¿Por qué?</p>	20 minutos	

Sesión 15

¿Quién construye la granja más grande?

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas, aprenda a tolerar frustraciones durante sus actividades de juego.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de construcción), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Poliedros imantados animalitos
Desarrollo		<p>La maestra les trae diversos animalitos del sector de juegos tranquilos al sector de construcción, también el táper de poliedros</p>	20 minutos	

		<p>imantados y les pregunta ¿Cómo podemos hacer para que estos animalitos estén en un solo lugar? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>La maestra propone que se formarán tres equipos de tres niños y cada uno va a construir una granja de animales, el equipo que gane se le dará un premio.</p> <p>Antes de iniciar el juego los niños toman acuerdos de trabajo y con ayuda de la maestra lo escriben en una hoja bond para el buen desarrollo de la actividad.</p> <p>Se les proporciona los materiales y a la voz de tres inicia en trabajo, después de terminado al equipo</p>		
--	--	--	--	--

		<p>ganador se le entrega un material didáctico.</p> <p>Después los niños mencionan a la maestra que van hacer un concurso para ver quien construye la granja más grande y más rápido, los niños cogen el material necesario para su granja y los animalitos que van dentro e inicia el concurso.</p> <p>Finalmente, los niños y niñas ordenan sus materiales para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Quién hizo la granja más grande? ¿Quién terminó más rápido? ¿Cómo se sintieron los niños que no lograron</p>		
--	--	---	--	--

		<p>terminar? ¿Qué hiciste para calmarte?</p> <p>La maestra explica de manera sencilla que no siempre en los juegos vamos a ganar, hoy perdemos mañana ganamos, así son los juegos, hay formas para controlar esas emociones como tomar un vaso con agua, respirar profundamente, no es bueno guardar esas colores porque hace daño a nuestro cuerpo.</p>		
Cierra		<p>Los niños a través del dibujo plasman en una hoja bond lo que más le ha gustado de la actividad realizada.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	30 minutos	

Sesión 16

“Bailamos de tres”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas a través del juego libre disfruta de ejercicios de relajación durante las actividades.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos Globos radio
Desarrollo		<p>La maestra presenta a los niños y niñas en el sector de hogar globos, radio les pregunta ¿Qué les gustaría hacer con esos globos? Escuchamos las respuestas de los niños</p>	20 minutos	

		<p>Luego formaran 2 equipos de tres niños de acuerdo al color que han escogido, y se les explica que harán movimientos al ritmo de la música, el equipo que deja caer el globo pierde.</p> <p>Terminado el baile se echan en las colchonetas e inhalan y exhalan lentamente, después se sientan en asamblea.</p> <p>En la socialización los niños cuentan a sus compañeros sobre el juego realizado la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Qué tal les pareció el juego? ¿Por qué perdieron? ¿Cuántos niños participaron?</p>		
Cierra		<p>Los niños a través del dibujo plasman en una hoja bond lo que más le ha gustado de la actividad realizada.</p>	30 minutos	

		Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?		
--	--	--	--	--

Sesión 17

“Nos divertimos en familia”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas propongan ideas para participar en juegos grupales.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos, ollas, cocina, agua, televisor, platos, cucharas, mesa. Baúl con ropa
Desarrollo		<p>La maestra presenta a los niños y niñas en el sector de hogar platos cucharas, ollas, agua cocina mesa, sillas, televisor, muebles, baúl con ropa, se les pregunta ¿Qué observan? ¿Para qué hemos traído</p>	30	

		<p>estos materiales? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>Luego la maestra les dice que van hacer diferentes actividades en familia pregunta ¿Qué les gustaría hacer en familia? ¿Qué ropa les gustaría ponerse? ¿Qué les gustaría preparar? La maestra les pide que propongan ideas de las actividades que les gustaría realizar, después dejamos que los niños se organicen y jueguen lo que han decidido.</p> <p>Finalmente, la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Quiénes participaron? ¿Por qué decidieron hacer ese juego?</p>		
--	--	---	--	--

		¿Qué prepararon? ¿Qué programa de televisión miraron? ¿Qué roles cumplieron?		
Cierra		<p>Los niños a través de las diversas técnicas plasman lo que más le ha gustado de la actividad realizada.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de ese juego? ¿Se les hizo difícil asumir algún rol?</p>	20 minutos	

Sesión 18

¿CUÁNTOS ROMPECABEZAS PUEDES ARMAR?

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y niñas propongan ideas para participar en juegos grupales.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector de juegos tranquilos), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Recursos humanos, Rompecabezas</p>
Desarrollo		<p>En el sector de juegos tranquilos la maestra les muestra los rompecabezas y les pregunta ¿Qué observas? ¿Con cuál de ellos te</p>	<p>30</p>	

		<p>gustaría jugar? ¿Les gustaría hacer concursos en equipos? ¿Por qué? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>La maestra propone que hoy concursaran en equipos armando rompecabezas, luego la maestra invita a los niños que propongan sus ideas para den inicien al concurso.</p> <p>Después los niños hacen el registro a través de palotes en un papelote para que vean que equipo ganó, terminado el juego se sientan en asamblea para que socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Cuántos rompecabezas armaron? ¿Todos los de su equipo participaron? ¿Cómo</p>		
--	--	---	--	--

		apoyaste a tus compañeros que no lo lograron?		
Cierre		Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al armar rompecabezas? ¿Qué les gustó más de este juego? ¿Tuvieron alguna dificultad al armar estos rompecabezas?	20 minutos	

Sesión 19

“Celebramos el cumpleaños de Anita”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños niños y niñas tomen decisiones antes de comenzar una tarea.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector hogar), la maestra les recuerda que 10 minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>	10 minutos	Recursos humanos, globos, cinta de agua, gorritos, vasos, platos, cucharas, masitas
Desarrollo		<p>La maestra coloca una invitación de cumpleaños en el sector de hogar les pregunta ¿De quién es el cumpleaños? ¿Qué podemos hacer para celebrarle? Escuchamos las respuestas de los niños.</p>	30	

		<p>Los niños mencionan a la maestra que se tiene que decorar, luego la maestra proporciona materiales de decoración, como globos, cinta de agua, gorritos, vasos, platos, cucharas, masitas, para que los niños decoren su espacio, pregunto y el pastel ¿Con qué material lo piensan hacer? Se les entrega masita para que los niños preparen su pastel.</p> <p>Los niños toman acuerdos poniéndose de acuerdo como se van a organizar para preparar la fiesta de Anita, decoran su espacio y celebran el cumpleaños de Anita.</p> <p>Después la maestra les avisa que falta 10 minutos para que termine la actividad, lo cual los niños ordenan su material para sentarse en asamblea y socialicen con sus compañeros el trabajo realizado.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Qué prepararon? ¿Quiénes participaron? ¿Todos cumplieron los acuerdos? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste Anita cuando tus amiguitos celebraron tus cumpleaños?</p>		
Cierre		<p>Los niños a través del dibujo plasman en una hoja bond lo que más le ha gustado de la actividad realizada.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	20 minutos	

Sesión 20

“Somos una gran banda musical”

Momentos	Objetivos	Estrategias	Duración	Materiales
Inicio	<p>Que los niños y las niñas se organicen antes de realizar una actividad.</p> 	<p>La maestra saluda a los niños e invita a sentarse en asamblea, recuerda las normas de convivencia, en la organización se invita a los niños para que integren grupos y puedan ir a jugar al sector que eligieron (sector Música), la maestra les recuerda que 10</p>	10 minutos	tambores, guitarras, maracas, panderetas, xilófono

		<p>minutos antes que acabe el juego les está avisando, para que ordenen los materiales.</p>		
Desarrollo		<p>La maestra invita a 5 niños al sector de música y pregunta ¿Qué instrumentos observan? El sector de música cuenta con tambores, guitarras, maracas, panderetas, xilófono ¿Qué puedes hacer con ellos? ¿Le gustaría tocar alguna música que les</p>	30	

		<p>guste?</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>Luego la maestra les propone a que formen una banda y que empiecen explorando los instrumentos que tienen.</p> <p>Antes de iniciar el juego los niños toman decisiones y se organizan para que empiecen a tocar. Se les pregunta ¿Cómo te gustaría que se</p>		
--	--	---	--	--

		<p>llame tu banda? ¿Qué canción les gustaría tocar? ¿Qué instrumentos vas a utilizar? Después les damos un tiempo para que escojan libremente y en equipo lo que quieren tocar e inicien su concierto.</p> <p>En la socialización la maestra pregunta ¿A qué jugaron? ¿Qué nombre tiene tu banda? ¿Qué canción tocaron?</p>		
--	--	---	--	--

		<p>¿Por qué eligieron esa actividad?</p> <p>¿Todos los niños de tu equipo participaron?</p>		
Cierre		<p>Los niños a través del dibujo plasman en una hoja bond lo que más le ha gustado de la actividad realizada.</p> <p>Finalmente se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Qué es lo más te gustó de la actividad?</p>	20 minutos	

		¿Tuvieron alguna dificultad?		
--	--	------------------------------	--	--















La vaca feliz

Habia una vez una
que estaba muy Feliz



porque todos los dias estaban
echando agua a las plantas



que ella comia eso, se sentia muy feliz
porque eso comia todos dias
Y sabia que le iba a retomar alimento







UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, EFREN GABRIEL CASTILLO HIDALGO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis Completa titulada: "El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa de Piura 2023"., cuyo autor es MERINO ABANTO ROSAURA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 13 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
EFREN GABRIEL CASTILLO HIDALGO DNI: 00328631 ORCID: 0000-0002-0247-8724	Firmado electrónicamente por: CHIDALGOEG el 15- 08-2023 12:46:15
GEOVANA ELIZABETH LINARES PURISACA DNI: 16786660 ORCID: 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 14- 08-2023 17:15:30

Código documento Trilce: TRI - 0648787