



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122

Huánuco, 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Flores Campos, Liz Lizeth (ORCID: 0000-0002-4909-7267)

**ASESOR:**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del Infante, Niño y Adolescente.

LIMA - PERÚ

2020

### **Dedicatoria**

A Dios por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi familia por ser el pilar más importante de mi vida.

### **Agradecimiento**

Agradecemos a nuestro Padre Dios, por permitirnos estudiar y lograr un grado más en nuestra carrera profesional.

Agradecemos sinceramente al Dr. Freddy Antonio Ochoa Tataje por sus importantes aportes y sugerencias en el desarrollo de la tesis, y también agradecer a mis padres, esposo e hija, por su paciencia y aliento que me permitieron cumplir uno de mis sueños.

## Índice

	Página
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
II. Método	16
2.1 Tipo y Diseño de investigación	16
2.2 Operacionalización	17
2.3. Población, muestra y muestreo	18
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	19
2.5. Procedimiento	19
2.6. Métodos de análisis de datos	21
2.7 Aspectos éticos	21
III. Resultados	22
IV. Discusión	28
V. Conclusiones	35
VI. Recomendaciones	36
Referencias	37
Anexos:	42

<b>Índice de tablas</b>		<b>Pág.</b>
Tabla 1	Operacionalización de la variable: Juego libre en los sectores	17
Tabla 2	Operacionalización de la variable habilidades sociales	18
Tabla 3	Población de niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.	18
Tabla 4	Validez del Juego libre en los sectores y habilidades sociales	20
Tabla 5	Confiabilidad	20
Tabla 6	Nivel de juego libre en los sectores	22
Tabla 7	Nivel de habilidades sociales	23
Tabla 8	Correlación juego libre en los sectores y las habilidades sociales	24
Tabla 9	Correlación juego libre en los sectores y las habilidades básicas	25
Tabla 10	Correlación juego libre en los sectores y las habilidades intermedias	26
Tabla 11	Correlación juego libre en los sectores y las habilidades superiores	27

<b>Índice de figuras</b>		<b>Pág.</b>
Figura 1	Esquema del diseño de correlacional	16
Figura 2	Rho de Spearman	21
Figura 3	Nivel de juego libre en los sectores	22
Figura 4	Nivel de habilidades sociales	23

## Resumen

En la investigación titulada: “Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, el objetivo general de la investigación fue Determinar la relación que existe entre la Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020”.

El tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es descriptivo correlacional, el diseño de la investigación es no experimental transversal y el enfoque es cuantitativo. La población censal estuvo conformada por 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco. La técnica que se utilizó es la encuesta y la evaluación, dichos instrumentos de recolección de datos fueron aplicados a los alumnos. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos y para la confiabilidad de cada instrumento se utilizó el alfa de Cronbach que salió muy alta en ambas variables: 0,816 para la variable Juego libre en los sectores y 0,889 para la variable habilidades sociales.

Con referencia al objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se concluye que existe relación directa y significativa entre las libre en los sectores y habilidades sociales. Lo que se demuestra con el estadístico de Spearman (sig. bilateral = .000 < 0.01; Rho = . 620\*\*), moderada.

**Palabras Clave:** Juego libre en los sectores, habilidades sociales, habilidades básicas, habilidades intermedias, habilidades superiores.

## Abstract

In the research entitled: “Free play in the sectors and social skills in 5-year-old children of IEI No. 32122 Huánuco, 2020, the general objective of the research was to determine the relationship between free play in the sectors and social skills in 5-year-old children from IEI No. 32122 Huánuco, 2020”.

The type of research is basic, the research level is descriptive and correlational, the research design is non-experimental, cross-sectional, and the approach is quantitative. The sample consisted of 50 5-year-old children from I.E.I No. 32122 Huánuco. The technique that was used is the survey and evaluation, these data collection instruments were applied to the students. Expert judgment was used for the validity of the instruments and Cronbach's alpha was used for the reliability of each instrument, which was very high in both variables: 0.816 for the variable Free play in sectors and 0.889 for the variable social skills.

With reference to the general objective: To determine the relationship that exists between free play in the sectors and social skills in 5-year-old children of IEI No. 32122 Huánuco, 2020”, it is concluded that there is a direct and significant relationship between free play in the sectors and social skills. What is shown by the Spearman statistic (bilateral sig. = .000 <0.01; Rho = .620 \*\*), moderate.

**Keywords:** Free play in sectors, social skills, basic skills, intermediate skills, superior skills.



## **I. Introducción**

A nivel mundial, la problemática del trabajo infantil ha hecho reflexionar sobre la importancia del juego, es así que el juego ha sido reconocido como una actividad primordial en la infancia, Así mismo se menciona que todos los Estados pertenecientes a la ONU, llamados también Estados partes, reconocen los derechos de los infantes al juego en todas sus manifestaciones, lo que le permitirá participar también de la vida cultural de sus pueblos y en las manifestaciones artísticas de forma libre y espontánea. Por su parte la (UNICEF, 2013) En la Observancia General N° 17 sobre el derecho del niño al juego (artículo 31) nos dice que el juego infantil es toda conducta o actividad iniciada, regulada y planificada por los propios niños y niñas, que se produce en diferentes lugares, siendo la condición que sea el lugar dondequiera y el momento cuando quiera que se encuentre la ocasión o el motivo para ejecutarlo. En este entender toda persona está en la facultad y el deber de propiciar y brindar ambientes libres y saludables para el ejercicio del juego garantizando. Asimismo la (Unicef (2018) refiere que durante el juego se pone en ejercicio la actividad autónoma, biopsicomotora, intelectual y afectivo emocional, la cual puede desarrollarse en forma individual o colectiva, donde la recreación, la posibilidad de cambio, el reto, la flexibilidad y la no obtención de un bien coadyuvan al disfrute y al interés por seguir jugando, por ello resulta primordial que los infantes disfruten de todos los instantes posibles para su desenvolvimiento en la comunidad, así como, el aprovechamiento en desarrollar sus habilidades, tanto física como intelectual. OCDE (2015) Reafirmando que el juego es una dimensión primordial y vital del goce en la edad infantil, así como un elemento imprescindible del progreso íntegro de los niños y niñas a nivel físico, social, cognitivo, emocional y espiritual, es decir en todas sus dimensiones. No solo ha llamado la atención del país, sino también del mundo, se puede ver que la verdadera función de los juegos como una de las estrategias para ayudar a los niños a desarrollarse de manera integral está recibiendo cada vez más atención.

Haciendo una revisión de los documentos de Gestión de la En la I.E.I N° 32122 Santa María del Valle- Región Huánuco, se tiene que (Flores & Del Castillo, 2017) en el Diagnóstico realizado el año 2017 para la construcción de la Propuesta Curricular Institucional, en el aspecto relacionado a las actividades que realiza el estudiante antes, durante y después de asistir a la Institución Educativa, se entiende que durante su permanencia en la Institución Educativa, solamente un promedio de 30 minutos que equivale al tiempo del receso, el 40% de los pequeños se dedica a jugar con sus compañeritos haciendo uso de algunos juguetes que traen de casa o de los juegos

mecánicos que tiene el local escolar, el 22 % se dedica a consumir sus loncheras y a hacer uso de los SSHH y el 38 % se dedica a realizar rondas o canciones con la docente. En este mismo documento, se hace referencia a las acciones que desempeñan los niños y niñas después de asistir a la Institución Educativa, reflejando resultados alarmantes, pues solamente el 18% se dedica a jugar con sus juguetes solos o acompañados de sus hermanos, vecinos y amigos cercanos a su vivienda, el 14% acompaña a sus padres a atender sus negocios en sus locales comerciales, mientras el 68% se dedica a ver televisión compartiendo su tiempo libre con la realización de tareas asignadas por sus padres en sus cuadernos.

Durante la ejecución del juego pocos son los niños y niñas que conversan y si lo hacen es para solicitar el cambio del material que eligieron o para quejarse porque alguien no desea compartir los materiales, también se observa que es en el sector del hogar donde pocos niños asumen roles y los representan, hay una mamá que cocina, niños que comen, que duermen o se alistan para ir al jardín, por ejemplo. Durante el momento de orden, los niños y niñas por la poca práctica de esta actividad, no asumen que el juego ha terminado y a último momento intenta coger otros juguetes, desarmar los rompecabezas, intentan terminar de armar sus construcciones, generando desorden y bulla, situación que se acrecienta por la falta de uso del reloj o de alguna estrategia que le permita percibir el paso del tiempo y la culminación de la actividad. Terminado el juego, existen intentos de socializar los juegos, solamente los más habladores intentan compartir a que jugaron limitando su intervención a mencionar los juguetes que utilizaron o armaron y a mencionar el nombre de sus compañeros de juego, todo lo que se desarrolla en un ambiente de desorden, falta de respeto entre pares y fastidio frente a la actividad. La Representación constituye un momento casi frustrante para los niños y niñas debido a su poca habilidad para dibujar y a que la falta de normas de respeto promueve la risa y la burla de las representaciones de los niños y niñas con menos habilidad para el dibujo, donde la docente es quien decide e indica que trabajo realizar, que técnica gráfico plástica y que material utilizar obviando las opiniones y preferencias de los estudiantes.

Por otro lado, el pensar y creer que uno no vale mucho o lo suficiente, es quizá un problema actual a nivel social y está relacionado a la autoestima, si tomamos como

referencia que el autoconcepto es igual al conocimiento que tiene uno mismo sobre sí, sobre su físico, sobre su forma de ser y la autoestima al valor que uno mismo le atribuye a su persona, entonces nos estamos enfrentando a un problema que implica una percepción objetiva (cuerpo, imagen corporal) y una percepción subjetiva (desenvolvimiento en el entorno, percepción de sentimientos de otras personas y de la persona hacia sí mismo) que se combinan para generar un nivel de autoestima alta, media o baja. En la I.E.I N° 32122 Santa María del Valle- Región Huánuco, se ha observado que la mayoría de los estudiantes muestra comportamientos de miedo, timidez e inseguridad, no tienen iniciativa para realizar las actividades que se les propone y se muestran dependientes, siempre buscan la aprobación de las personas adultas para sentirse seguros de que están actuando bien, evitan manifestar sus intereses de juego por temor a equivocarse y por temor a las burlas de sus compañeros, manifiestan que el tiempo que pasan en casa se limitan a ver televisión o a hacer tareas que sus padres les dan para que no los molesten, y que en la relación con sus padres, pocas veces están los abrazos, caricias y juegos entre otras manifestaciones. Por un lado, los padres que son los agentes educativos de primera generación favorecen el desconocimiento y creen que, debido a los avances tecnológicos, el uso de la televisión, el teléfono móvil y la computadora es beneficioso para los niños, y creen que pueden activar su inteligencia y crear dependencia en ella.

Dentro de antecedentes **internacionales** se consideraron a: Asimismo Ylarragorry (2018) Concluyó que utilizó un gráfico de barras, distribuyó los datos en el gráfico de barras para el procesamiento estadístico y realizó las tablas y gráficos correspondientes en la parte descriptiva, los juegos cooperativos son importantes ya que ha desarrolla las habilidades sociales. Luego Isaza & Henao (2017), concluye que los diferentes momentos activos contribuye para el mejoramiento del desarrollo de capacidades en el entorno que se desenvuelven. La demostración de los trabajos realizados, fueron las diversas reacciones conductuales, frente a la interacción con los responsables de llevar a cabo las estrategias lúdicas. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de

habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula. A continuación, Crespo, Prieto y Gil (2016) concluye que la generación de conocimientos nuevos, involucra la creatividad de los niños y niñas en el desempeño de las actividades que se llevan en el aula respecto a la interacción y comunicación entre ellos, tomando relevancia en la motricidad y la creatividad.

En el contexto **nacional** se encuentra las siguientes investigaciones: Asimismo Álvarez (2019) concluye que se obtuvieron que el estadístico de Rho de Spearman 0. 876, y una significancia de 0.000. A continuación, Pérez (2019) concluye que, para las habilidades sociales respecto al desarrollo cognitivo, el nivel correlacional de ambas variables es altamente significativo y sugiere impartir mayor interés generando las satisfacciones respectivas. Luego Ramos (2019) llegó a la conclusión, que los niveles de correspondencia de las variables eran altos, por lo que recomendó hacer hincapié en un mayor acercamiento y atención a la creatividad de ellos. La correlación rho es de 0. 753 una correlación alta de ( $P < 0. 000$ ), significativo. Después Samamé (2019) concluye que un 45%, muy adecuado en un 20% el inadecuado en un 35%. Finalmente concluyó que existió un grado correlativo de forma directa y moderada ( $\rho = 0, 666$ ). 0.001 (bilateral), moderada entre variables. Según Chamorro (2017), concluyó con reafirmación de incidencia entre las variables consideradas para el estudio, el cual, consideró un marco poblacional de 49 niños, suministrando los instrumentos necesarios para el levantamiento de información sobre el fortalecimiento de destrezas personales. Para Cusilayme, M. (2018), concluyó que las acciones realizadas de manera integral resultan beneficiosas para lograr interacción entre los infantes lo que conlleva a incrementar y desarrollar la motricidad y las habilidades comunicativas, donde proyecciones estadísticas demostraron una correlacional directa y fuertemente significativa entre las variables tomadas.

Por su parte Huertas (2017), concluyó que la aceptarse forma parte de la seguridad y generación de confianza a uno mismo, de esa manera se tiende a desarrollar habilidades de prevención y reacción a marcos situacionales de diferencias y conflictos evitando los niveles de estrés propios de dichos escenarios. Sin embargo, también es cierto que hay mucho por mejorar en cuanto a la tolerancia, empatía e interacción de los niños con los demás. Así mismo hizo referencia a los resultados estadísticos que indicaron una correlación moderada de las variables tomadas para su análisis. Después Santa Cruz (2019)

En esa misma línea llegó a concluir una correlatividad de alta significancia, según los resultados que arrojó el Rho de Spearman a 0,822 y un ( $P < 0.000$ ). Así pues, Córdor (2019) concluye que un 45%, muy buena en un 50% y mala en un 5%. Finalmente se concluyó: existió una correlativa moderada según Rho de Spearman ( $\rho = 0,577$ ) La investigación es similar por la variable habilidades comunicativas. Luego Sandoval (2019) resaltó que el desarrollo de actividades psicomotrices coadyuva a un mejor desenvolvimiento de con su entorno por parte de los niños, de tal manera que, al ser atraídos por la prestancia de interés logran estimular los sentidos. Al respecto Delgado (2017), hizo referencia en cuanto a la habilidad de los integrantes de la comunidad de infantes respecto a la integración con otros menores y las experiencias de compartir juegos propios de la edad, demostrando situaciones de validez de diferentes programas experimentales, indicando una fuerte correlación de las variables en cuestión.

Según Ortega, (2012) Menciona que el juego como actividad es de mucho sentido para los niños y para su cultura, en el cual manifiestan felicidad y satisfacción, existe una automotivación para realizarla debido a que se torna interesante en sí misma. Para Borja y Martín (2012) El juego contiene los elementos de actividad, pensamiento y lenguaje que son los que estimulan el desarrollo de las personas. (Abad, 2008) Concibe al juego como una conjunción de operaciones que interactúan simultáneamente donde la persona satisface sus necesidades transformando objetos, situaciones reales e imaginarias en un espacio de libertad exterior (ambiente) e interior (ideas, pensamientos), lo que quiere decir que es necesario brindar un ambiente seguro y confortable para la expresión libre de las ideas y pensamientos de los estudiantes a través del juego. Según (Minedu, 2009) Definen al juego como un factor que potencia el desarrollo del ser humano tanto en su aspecto físico como en el psíquico, es considerado como la ruta que se manifiesta en todas las personas de forma natural para lograr su desarrollo integral y su integración a la sociedad. Teniendo en cuenta que el juego coadyuva al desarrollo integral de la persona, es importante también considerar que coadyuva al desarrollo y transformación de la realidad en la que se desenvuelve la persona que juega.

Según (Minedu, 2009) dramatización y juego simbólico, es el sector donde los niños y niñas expresan sus pensamientos y experiencias a través del juego de roles, el socio drama y las creaciones dramáticas, en las que desarrollan su expresión tanto oral como corporal a partir de la representación de objetos, personajes y acciones. En este sector se producen cambios constantes de acuerdo a las características del entorno y la comodidad de los niños y niñas, en un determinado tiempo puede ser el sector del hogar, en otro la tiendita, el mercado, el salón de belleza, la escuelita, la panadería, etc. La construcción: es el sector donde podemos encontrar bloques de madera, tubos, botellas, bloques de plástico, latas grandes y pequeñas, tapas y chapas; este sector permite relacionar a los niños y niñas con el espacio y las características de los objetos, es un sector donde los niños y niñas pueden representar su mundo, su realidad a través de las construcciones. La biblioteca: en este sector se encuentran ubicadas las láminas, imágenes, fotografías, cuentos, fábulas, enciclopedias, periódicos, etiquetas de productos y recetas entre otros, que permitan el desarrollo de hábitos de lectura, de la imaginación y creatividad y la estimulación a la lecto escritura por su acercamiento al mundo letrado. Es importante no aglomerar de materiales la biblioteca e ir renovando los textos continuamente para crear un ambiente de curiosidad por saber que nuevas lecturas estarán a disposición de los usuarios.

El dibujo, pintura y modelado, es el sector destinado a que los pequeñitos representen las experiencias, manifiesten sus emociones, pensamientos y exterioricen su mundo interior a través de diversas técnicas gráficas plásticas (dibujo, pintura, modelado, doblado, etc.), este sector debe estar implementado con colores, crayolas, plumones, pinceles, témperas, hojas de papel de diversos colores y cartulina entre otros. Según Olivencia (2012) La música, es el sector que permite a los niños y niñas explorar las posibilidades sonoras de los objetos y de los instrumentos musicales y expresarse a través de la música en forma espontánea y libre. Poner a los niños y niñas en contacto con la música, implica estimular su expresión corporal y oral a través de las canciones y la danza. En este sector podemos encontrar sonajas, tambores, guitarras, panderetas, etc. Muchos de los cuales son elaborados por los padres de familia. Los experimentos, este sector permite que los niños y niñas exploren y descubran las características, propiedades y funciones de los objetos que le rodean. Para Nieves (2014) sustenta que este sector favorece la temática de indagación científica el progreso de las competitividades científicas y tecnológicas, ya que pone al niño en contacto con su entorno para cuestionarlo, buscar respuestas a través de la experimentación y construir conocimientos a través de la formulación de conclusiones producto de sus experiencias.

Según Lisette, et. al. (2014). En este sector podemos encontrar lupas, tubos de ensayo, morteros, balanza, jarras de medida, cucharas, diversos tipos de tierra, imanes, embudos, entre otros.

Los niños juegan de manera natural movidos y motivados por sus propios intereses y los de los estudiantes que comparten el mismo sector durante el juego. Además, menciona que esta propuesta de juego, que se realiza de forma libre y espontáneo permite a los estudiantes interactuar y relacionarse unos con otros compartiendo materiales y juegos. Según Soares, et. al. (2015). El juego es flexible e impredecible. Ni los niños y niñas, ni el maestro como observador saben cómo se va a desarrollar; es como una historia que no tiene libretos ni guion, no se sabe qué sucederá, qué viene más adelante, que va a ocurrir, ni cómo termina. El proceso de juego es su esencia, la parte más importante. A los niños y niñas les interesa disfrutar del juego como si fuera un viaje que viven aquí y ahora, es decir en tiempo presente. Según Llanos (2019), el esparcimiento con total libertad se convierte en instantes muy valiosos para que haya un afianzamiento de exteriorización de emociones y el desarrollo psicomotor de los niños y la seguridad de poder relacionarse de una mejor forma con los demás, observando los inconvenientes y desavenencias en su interacción y las formas o alternativas de solución que ensayaban libremente, de esta manera los niños desarrollan sus propios criterios del significado de los valores. En ese respecto, Vygotsky (1982), hizo hincapié en los grandes beneficios que proporcionaba los juegos, ya que permitía la interacción dinámica de los niños con la inocencia que caracteriza en esas edades expresando sus emociones.

De igual forma, (Delgado, 2011) señaló que en el rincón de juegos los niños jugarán básicamente a juegos libres y los educadores intervendrán lo menos posible para estimular la participación de todos. Según, Venegas y García. (2018), Además, Pruaño (2015) considera un rincón independiente y despejado de la propia clase de educación infantil. Según Llanos (2019), incluso el juego simbólico puede reemplazar a otros para mostrar la capacidad del niño para simular situaciones reales y realizar experimentos. Esta característica le permite cambiar permanentemente de la realidad a la ficción. Esta es una actividad que ayuda a expandir su lenguaje y mejorar su desempeño mental, también puede transmitir sus inquietudes y resolver sus conflictos porque reproducirá diferentes

situaciones. Además, el juego y la educación deben realizarse al mismo tiempo y deben poder combinarse. Las capacidades de aprendizajes en los niños son muy fuerte y sin duda el juego es muy importante, por lo que las necesidades y el atractivo de los niños para los juegos deben buscar su desarrollo intelectual, optimización de habilidades y entretenimiento. Será divertido porque los niños deben disfrutar de las actividades participando en actividades sin saber que están adquiriendo conocimientos. Significa actividad: los niños deben participar, no solo convertirse en espectadores. El niño no alcanza el objetivo educativo recomendado, pero el objetivo que se persigue es la simple conducta lúdica. Crea una realidad ficticia: el juego cambia constantemente y se adaptará

También tenemos la teoría de juegos moderna. Está relacionado con la naturaleza de la diversión, la experiencia en el juego también es real, no solo un deseo. A través del juego, representan la experiencia que los fascina y perdura hasta que dominan el impresionante evento. La teoría de Freud permite la satisfacción de impulsos y necesidades. Ayuda a controlar el trauma, las dificultades y los deseos de los adultos, como: padre, policía, bombero, etc. Otero (2015), además, los juegos han avanzado en la mejora del desarrollo del conocimiento, lo que puede indicar que los juegos dependen del desarrollo del pensamiento de los niños, lo que les ayuda a madurar global o integralmente. Los juegos y la imitación desarrollan la inteligencia y pasan por etapas de utilización y adaptación. Piaget dice que la estructura del conocimiento se desarrolla a través de la interacción con el medio ambiente y a través de su experiencia de vida. (Piaget, 1990; citado por el Minedu, 2016), asimismo existen otras acciones más placenteras, para que los niños se sientan felices se deben lograr los resultados esperados, esa es la necesidad actual en las actividades de entretenimiento. Promocionar el juego, que permite la madurez. El origen de los juegos es espontáneo, pero de cara a la sociedad, los juegos son socializar y difundir la cultura, aprenden valores, nace del deseo de conocer, conocer y controlar los objetos y animarlos a actuar, y se desarrolla a medida que los niños crecen.

En la **primera dimensiones planificación**: Es el momento en que los estudiantes organizados de preferencia en círculo o media luna, dan a conocer sus preferencias de sectores y juegos con los que desean realizar la actividad. Respecto a la planificación (Franco, 2013), nos dice que planificar el juego es un momento que permite al niño y la niña relacionar su pensamiento con la actividad que desea realizar, tomando en cuenta sus



aprendizajes previos. Es importante también hacer uso del reloj o de alguna estrategia de control del tiempo para que los estudiantes perciban en forma concreta la culminación de las actividades, en este caso podemos usar la estrategia del vaso que se llena o la línea del tiempo. (Minedu, 2009) Los estudiantes expresan sus preferencias de juego, de materiales, juguetes y de personas con las que les gustaría jugar. Por ejemplo: Yo quiero jugar en la cocinita y ser la mamá de Tony y Lili. Yo quiero construir la torre con los bloques de madera y quiero ser el ingeniero y quiero que Vanesa maneje el carro que transporta los bloques porque ella sabe cómo manejar y no chocar el camión. Yo quiero ser quien vaya a comprar a la tienda, porque sé cuánto cuesta el pan, la leche y los fideos y no me dejaré engañar, además debe ser Raúl en que atienda porque sabe contar las monedas y no engaña.

En la **segunda dimensiones organización**: Según (Minedu, 2009) Los estudiantes haciendo uso de la comunicación, organizan sus juegos en el sector que eligieron, en este momento se ponen de acuerdo en su forma de participación y normas para el uso de los materiales, juguetes y espacios. En este momento se forman en grupos de 3 o 4 estudiantes, aunque a veces forman parejas y en otras ocasiones se mantienen solitarios. Es importante brindar a los estudiantes un espacio de tiempo para organizar sus juegos, porque es allí donde se asignarán roles y determinarán cómo utilizarán los materiales o juguetes del sector. (Minedu, 2009) En el momento en que los estudiantes realizan por lo general un juego de representación simbólica que les permite expresar o convertir en acción su fantasía e imaginación con creatividad, además expresan en su juego la relación que tienen con otras personas que pueden ser sus hermanos, padres, amigos o la docente. El juego simbólico, que se ejecuta en este espacio de tiempo destinado al juego libre contribuye de manera importante al desarrollo social y emocional del estudiante. La socialización, en este proceso, las personas se reconectan con el mundo social y fortalecen su pensamiento y comportamiento.

En la **tercera dimensiones ejecución**, según (Minedu, 2009) se desarrolla de preferencia al inicio de la mañana, aunque se puede realizar también al término de la jornada de trabajo, dependiendo de la evaluación que se realice para determinar el espacio de tiempo a utilizar, esta actividad contempla se lleva a cabo en 1 hora, y se desarrolla haciendo uso preferentemente de los sectores o espacios organizados del aula, aunque podemos llevarlo a cabo también en el patio o áreas verdes del centro educativo. (Minedu, 2009) El juego tiene una cualidad no literal, que quiere decir que el niño y la niña juega

siendo otra persona, no él mismo, es decir como si fuera otra persona, otro ser, incluso como si fuera un animalito o una cosa. Por ejemplo, un niño de cinco años juega con los carros “como si” fuera el chofer del ómnibus que lleva a los pasajeros de una ciudad a otra; y una niña de cinco años puede jugar a cocinar “como si” fuera la mamá de una familia. Otro ejemplo es cuando un niño juega como si fuera el gato que va a buscar las caricias de su amo. **En la cuarta dimensiones orden:** según el (Minedu, 2009) Es el momento en el que los estudiantes finalizada la ejecución, ordenan los materiales con los que interactuaron en los lugares que les corresponden. Esta actividad conlleva la formación de hábitos de orden, limpieza y cuidado de los recursos y materiales, así como el desarrollo de habilidades de observación, contrastación, comparación, clasificación, seriación, coordinación motora fina entre otras. Para este momento es importante dar consignas claras para el guardado de materiales en forma ordenada.

En la **quinta dimensiones socialización:** Es el momento en que se comparten las experiencias vividas durante el juego y se manifiestan los sentimientos de satisfacción o insatisfacción. Para el (Minedu, 2009) La socialización implica la confrontación de la planificación con la ejecución, así como un recuento de lo sucedido durante el juego. Según el (Minedu, 2009) Este momento puede ser aprovechado por la docente para dar información sobre algún aspecto que provenga del dialogo con los estudiantes: Por ejemplo, si una niña jugó en el sector de construcciones y dijo que era un ingeniero que construye casas, y surge la idea de que solo los varones son ingenieros, la maestra aprovechará este momento para revalorar a las niñas y cambiar la idea de los niños; de la misma forma si un niño dijo que preparó la comida para sus hijos y surge la idea de que solo las mujeres cocinan, se aprovechara el momento para informar que ahora existes chefs que cocinan incluyo más rico que las mujeres. En la **sexta dimensiones representación,** este es el último paso. Según el (Minedu, 2009) El docente brinda a los niños la opción de expresar su experiencia individualmente o en grupos en el momento del juego. Pueden expresarse creativamente a través de diversas técnicas plásticas (a través de la pintura, el modelado o la pintura). Se puede proporcionar todos los días, o puede ignorarlo si lo considera conveniente.

Según la experiencia de Campos, y Batanero (2010), el ser humano experimentará una variedad de comportamientos, por lo que es muy importante que los niños sean amados, confiables, respetados y cuidados en la familia, solo una persona podrá dominar las habilidades sociales. Para llevarse bien con los demás en armonía. Para Oyarzún, et. al. (2012) Sostuvo que es imprescindible la dotación del cariño hacia los niños para que puedan desarrollar su personalidad frente a diferentes circunstancias y la capacidad de respuestas a ellas, Bans (2017, precisó que las expresiones de afecto son infalibles en el quehacer diario de los menores y que permiten interactuar con sus demás pares en ese contexto. Continua, Bans (2017) con la valoración que asume frente a las manifestaciones de compañerismo y amabilidad, compartiendo juguetes y demostrando satisfacción al hacerlo, asimismo, la retribución con agradecimiento, respeto y apoyo de los amigos en situaciones de camaradería, de igual forma se crea pensamientos críticos con quien también comparten escenarios de diferencias y la capacidad para la resolución conflictos que asumen. Para Muñoz (2011) resaltó la capacidad de absorción de los niños respecto a los desarrollos de sus actitudes a través de introducirlos en diferentes contextos de observación de sus habilidades y reacciones ante determinadas circunstancias. Según Jiménez (2012) precisó que el interés por desarrollar capacidades y habilidades en los niños, es fundamental el acompañamiento de los padres en la formación de valores y principios complementado por el comportamiento respecto al interactuar con los demás niños. Asimismo, Álvarez (2006), señaló respecto las habilidades sociales, que resulta imprescindible suscitar que los niños tengan un grado mayor de socializar e interactuar de forma positiva, no solamente con sus pares sino con personas mayores que les puedan brindar enseñanzas que le resulten beneficiosas.

Según Ramos (2019), anunció el rol fundamental de la formación de la personalidad y actitud de los niños para dejar saber sus inquietudes, así como, la expresión de manera efectiva por quienes lo rodean, dando a saber de manera correcta sus preferencias y no dejándose intimidar por actitudes violentistas. En esa misma línea, para Caballo. (2005) afirmó que las formaciones de personalidades y actitudes coadyuva al desenvolvimiento y desarrollo de las actividades en el salón de clases, en ese respecto el niño puede acceder sin inconvenientes a integrarse a los grupos que forman sus amigos supervisados por los docentes. Según Patricio (2015) Sostiene que las actividades desarrolladas por los menores y las habilidades sociales se deben en mayor medida a las acciones que instauren los pequeños en el transcurrir de eventos para su desarrollo. La espontaneidad de los niños, va de acuerdo a las edades de estos, no es de carácter

obligatorio, más bien algo provocado por los maestros a cargo de orientar los escenarios adecuados, logrando una interacción favorable entre ellos.

Las habilidades sociales del modelo teórico: La teoría menciona que nos permite comprender. Las interacciones sociales se consideran la génesis del propio progreso. En otras palabras, aprendemos más y más a través de diferentes interacciones todos los días. Según (Bustamante, 2014), en el que las personas pueden participar activamente en él y transformarlo. Además, cree que todas las habilidades de una persona nacen en un entorno social. Del mismo modo, Jiménez (2012) también se refirió a las habilidades sociales como conductas necesarias para las relaciones e interacciones con compañeros y adultos, realizadas de manera positiva y recíproca. Las personas con habilidades sociales requieren una variedad de comportamientos flexibles y cambiantes para adaptar su desempeño a sus habilidades y requisitos del entorno, lo que también les permite mostrar una visión más amplia de su entorno mutuo. Para Salvador, et. al. (2009) afirma que las habilidades sociales son una forma típica de autocompra en la cultura, estas habilidades son adquiridas en secreto por las personas en sus relaciones e interacciones diarias con los demás, la relación e interacción con otros individuos y / u objetos, sino por su presencia o presencia en un determinado grupo social. Según Cotrina (2015), nos señaló que el fin supremo de las habilidades sociales es lograr la interacción de los niños de manera efectiva, respetando las estrategias para conseguirlo, a través de los aprendizajes para la adquisición de nociones orientadas. Para Jovarini et al. (2018), señaló que el entorno de los niños es trascendental para la evolución de sus comportamientos y conductas acordes a las edades de ellos.

Respecto a las dimensiones de habilidades sociales y en base a la teoría analizada por Álvarez (2006) consideró pertinente tomar como la primera dimensión las **habilidades sociales básicas**, según Álvarez (2006) la base para que los niños interactúen, estas habilidades que permite generar interés a través de la escucha activan y ganan confianza con su interlocutor para una mejor comprensión y aprendizaje. Asimismo, ayuda a sostener la comunicación con sus compañeros respecto a asuntos propios de su convivencia, en ese sentido el autor refirió como imprescindible el desarrollo de la interacción y la empatía al realizar ensayos sobre las reacciones a ciertas circunstancias promovidas por los tutores y analizar las respuestas de las mismas.

En la segunda **dimensión las sociales intermedias**, para Álvarez (2006) Posibilita al niño manifestar sus emociones de acuerdo a las circunstancias vividas en sus cortos años de vida, invitándolos a hacer frente a sus temores y orientándolos a la resolución de inconvenientes que se suscitan con sus amiguitos, de igual forma analiza y valora el ser apreciado lo que repercute en sus ánimos para desarrollar su personalidad y por ende sus comportamientos frente a determinados escenarios y dominar impulsos tomando en referencia otras alternativas de resolución de desavenencias. Asimismo, Álvarez (2006) resaltó la importancia de la implementación de estrategias convenientemente que provean al infante a contar a través de la suspensión correspondiente, el uso de herramientas adecuadas y necesarias acordes a su edad. Estas conllevan a identificar los valores en los niños, evaluando sus niveles de nobleza y solidaridad para con sus compañeros frente a determinadas circunstancias que les significarían bajo su interpretación mostrar sus satisfacciones. Por consiguiente, aprende a asumir sus responsabilidades y en base su propio criterio se enfrenta a decidir de manera individual lo que mejor le resulta para él, valorando los éxitos, la superación de errores y su propio actuar.

**En la tercera dimensión habilidades sociales superiores**, está referida otorga al reconocimiento de una determinada problemática, donde el niño adecuadamente estimulado en sus inicios toma la decisión de solicitar apoyo de la persona que él considera que brinda mayor seguridad y confianza, ello le permite participar y contribuir en acciones que elige en los grupos que considere su integración, también está en las condiciones de asumir liderazgo en dichas agrupaciones a través de sus opiniones o comentarios y orientar persuasivamente a los integrantes a los objetos planteados en determinadas situaciones. Asimismo, toman la iniciativa para determinados aspectos, poniendo de manifiesto toda su astucia y poder de convencimiento para lograr el apoyo de quienes lo siguen en la realización de acciones que les son afines. según Álvarez (2006) refirió que la complejidad de las habilidades y más aún en infantes permiten el desenvolvimiento de éstos muchas veces por encima del promedio desarrollo intelectual y poder de liderazgo. Por otro lado, se refieren a las habilidades de buscar ayuda cuando sea necesario, persuadir a otros, preguntar a la empresa y tomar la iniciativa en el proyecto. Para ellos, lograr un aprendizaje significativo es fundamental. Este es el centro de muchas actividades que les ayudarán a desplegar mayor iniciativa y creatividad, estimulando la mente y por ende las ideas. Los inspiró a descubrir su ingenio. los otros de manera persuasiva. Asimismo, permiten tomar decisiones ante situaciones con el fin de lograr objetivos. Tomar iniciativa en actividades que le interesan. según Álvarez (2006) En tal sentido son habilidades

complejas que permiten a los niños planificar su toma de decisiones, establecer propósitos y metas, capacidad de tomar decisiones y organizarse. Por otro lado, se refieren a las habilidades de buscar ayuda cuando sea necesario, persuadir a otros, preguntar a la empresa y tomar la iniciativa en el proyecto. Para ellos, lograr un aprendizaje significativo es fundamental. Este es el centro de muchas actividades que les ayudarán a desarrollar la creatividad y estimular la imaginación. Los inspiró a descubrir su ingenio.

Problema general: ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020? Problemas Específicos: ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas?, ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias?, ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores?

La justificación, el juego puede desarrollar cuantiosas habilidades, referidas habilidades sociales, con ellas y su aprendizaje para tener mayor acercamiento y conectar con el entorno, sin embargo, en estos momentos, los infantes rara vez tienen interacción por diferentes elementos intervinientes, como el tecnológico, por eso la investigación actual. Trate de describir la relación y la importancia de las actividades del departamento y las habilidades sociales básicas. Se sugiere determinar si existe correlación entre las actividades de juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco. La investigación contribuirá a la investigación teórica avanzada en el progreso íntegro de los pequeños en etapa preescolar y proporcionará apoyo didáctico para principiantes y profesionistas en el ámbito educativo. Asimismo, explicara la relación entre dos variables de forma lógica. El estudio propuesto reviste tal significancia puesto que ayudará a los docentes a reconocer y reflexionar sobre las actividades curriculares desarrolladas y comprenden la relevancia de los juegos en los infantes, ellos aprecian el aprendizaje en el juego y luego asumen su responsabilidad de interacción con los demás y tratan de dar a conocer sus habilidades sociales. Este objetivo general, determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020.

Desde la perspectiva de los métodos de investigación, la investigación es coherente porque intenta ayudar a los diagnósticos con instrumentos probados a nivel estadístico. De igual forma, el trabajo de investigación nos permite comprender el método y la correlación

de las variables consideradas para el estudio, y saber si las variables son relevantes. En el estudio, a través del análisis de diferentes autores se identifican los conceptos y definiciones de las habilidades sociales propuestos por los niños en los salones de clase, tomando en cuenta las diferentes etapas desarrolladas por estos en los procesos de adecuación con el resto de integrantes. La justificación teórica, desde las teorías que sirvieron fuentes de investigación y el interés demostrado, orientado hacia la estimulación para el aprendizaje desde la llamada primera infancia y su proceso evolutivo de los niños. En ese sentido, el estudio se fundamentó en numerosas informaciones reconocidas y demostradas sobre las variables tomadas. De igual manera en la justificación práctica, la investigación se llevó a cabo puesto que de lo obtenido y los resultados que se logren, contribuirán a la IE en la implementación de mejoras en el fortalecimiento de las habilidades sociales de la comunidad educativa, para lo cual se requiere no solo el entusiasmo de las autoridades de la institución y los actores educativos, sino la derivación de las políticas públicas orientadas al fortalecimiento de los demás pequeños para una adecuada formación desde sus inicios, asimismo el estudio servirá de ayuda a profundizar investigaciones futuras del tema propuesto. Por otro lado, la investigación se justificó metodológicamente porque a través de la utilización de técnicas adecuadas al contexto real, permitió la obtención de datos relevantes para analizarlos, interpretarlos y tomar las decisiones más adecuadas. De igual manera se elaboró los instrumentos cuidando que guarden coherencia con la teoría planteada respecto a los indicadores y las interrogantes planteadas, también cabe resaltar la aplicación del método científico, que coadyuvará en la implementación de programas en favorecimiento de los infantes de la IE. En ese sentido cabe precisar la responsabilidad social, conlleva a la ejecución de acciones que les permitan a los niños realizarse de la mejor manera acorde a los escenarios que mejor les beneficie, en base a proyectos y planes cuyos resultados les serán favorables tanto para los pequeños como para los actores educativos.

Por tanto, de lo anteriormente expuesto se planteó como objetivo general, determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°32122 Huánuco, 2020. Objetivos específicos: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas. Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias. Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores. Hipótesis general, existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco,

2020. Hipótesis específicas: Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas. Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias. Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores.

## II. Método

### 2.1 Tipo y diseño de investigación

Para Hernández et al. (2014) señala que la investigación es básica, descriptiva puesto que considera el marco observacional de acciones reales en base percepción objetiva, determinando la correlación de las variables en el sentido del esclarecimiento y la descripción de ellas. Asimismo, el estudio es cuantitativo y el diseño no experimental ya que no se manipuló alguna de las variables consideradas.

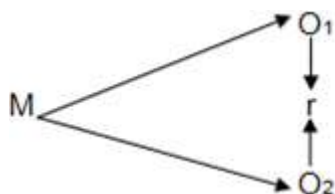


Figura 1: Esquema del diseño de investigación.

Dónde:

M: Muestra

O1: (Juego libre en los sectores)

O2: (Habilidades sociales)

### 2.2. Operacionalización de variables

#### Variable 1: Juego libre en los sectores

Según (Minedu, 2009) Definen al juego como un factor que potencia el desarrollo del ser humano tanto es su aspecto físico como en el psíquico, es considerado como la ruta que se manifiesta en todas las personas de forma natural para lograr su desarrollo integral y su integración a la sociedad. Teniendo en cuenta que el juego coadyuva al desarrollo integral de la persona, es importante también considerar que coadyuva al desarrollo y transformación de la realidad en la que se desenvuelve la persona que juega.



## Variable 2: Habilidades sociales

Para Álvarez (2006), señaló que las habilidades sociales van a determinar los niveles de socialización de los niños, además indicó que es trascendental implementar estrategias con la finalidad de que haya mayor interés por parte de los infantes orientado al aprendizaje, logrando de esta manera la interacción con los demás integrantes educativos.

### Operacionalización de variables

Tabla 1

*Operacionalización de la variable: Juego libre en los sectores*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
Planificación	Establece Normas de convivencia. Elige el sector de su interés.	1- 3	Logro (1)	Inicio (0-10)
		4-7	No logro (0)	Proceso (11-15)
Organización	Demuestra Independencia y autonomía. Se expresa con seguridad. Acuerda el uso de los materiales.	8-11		Logro (16-20)
Ejecución	Asume roles			
Orden	Selecciona y organízalos materiales. Controla el orden.	12-15		
Socialización	Se integra con su grupo	16-18		
Representación	Expresa su experiencia.			
	Reproduce sus experiencias. Expresa su representación	19-20		

*Fuente:* Adaptado de Samamé, L. B. (2019)

Tabla 2

*Operacionalización de la variable habilidades sociales*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
Habilidades básicas	Inicia una conversación. Escucha. Expresa afecto. Formula preguntas	1- 9	Siempre (5) Casi Siempre (4) Algunas Veces (3) Casi nunca (2)	Por desarrollar (33-77)
Habilidades intermedias	Miedo. Sentimiento por los demás. Conversación grupal. Disculpas.	10-28	Nunca (1)	En proceso (78-121)
Habilidades superiores	Ayuda. Sentimientos propios. Toma de decisiones.	29-33		Desarrolladas (122-165)

*Fuente:* Adaptado de Samamé, L. B. (2019)

**2.3. Población, muestra y muestreo**

La población para Hernández et al. (2014), está dada por los participantes directos en la consecución de actividades y que de acuerdo a aspectos característicos se toma en cuenta para la recolección según convenga, en este caso se consideró 66 niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020

Tabla 3

*Población de niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.*

Niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.	Cantidad
Niños	66
Total	66

*Fuente* Estadística de la I.E.I N° 32122

Población censal de 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Se emplearon listas de cotejo adecuadas acorde a cada variable y debidamente ordenado en relación al dimensionamiento realizado e indicadores respectivos, de igual manera, la técnica utilizada fue la observación. Las aplicaciones tecnológicas tuvieron un rol fundamental tanto en los hechos observacionales como en su utilización en los procesos de levantamiento de datos, en ese respecto, Carrasco (2013) resaltó que listas de cotejos considera un conjunto de anexos puntuales y detallados que conllevan a los resultados necesarios para la culminación del trabajo.

## **2.5. Procedimiento**

El contenido de la investigación ha sido evaluado con rigurosidad a través de conocedores del tema, por tanto, la redacción y organización conllevan a su originalidad y demostración pertinente. En ese sentido, la recogida de datos tuvo especial cuidado considerando como parte fundamental el marco teórico, desarrollándose mecanismos para evaluar las variables tomadas.

### **Variable 1: Juego libre en los sectores**

Ficha Técnica, instrumento 1

Año de ejecución: 2020

Nombre original	: Juego libre en los sectores
Objetivo	: Medir las características de los juegos libre en los sectores.
Administración:	Grupo muestra de 66 estudiantes
Autora	: Samamé, L. B. (2019).
Adaptado por	: Liz Lizeth Flores Campos
Aplicación	: Individual
Duración	: 50 minutos
Estructura	: 20 ítems
Niveles	: Inicio (0-10), Proceso (11-15), Logro (16-20)

### **Variable 2: Habilidades sociales**

Nombre	: Habilidades sociales
Autora	: Samamé, L. B. (2019).
Año de Publicación	2019
Adaptado por	: Liz Lizeth Flores Campos
Aplicación	: Individual
Duración	: 30 minutos

Estructura : 34 ítems  
 Niveles : Por desarrollar (34-79), En proceso (80-124)  
 Desarrolladas (125-170)

### **Validez y confiabilidad de los instrumentos**

#### **Validez**

Se tomó en cuenta el discernimiento, investigadores en la materia y con grado de doctores, para dar fe que los instrumentos propuestos revisten la idoneidad de cumplimiento coherente de la formulación de interrogantes para la recogida de información crucial para la contribución del estudio; siendo el dictamen favorable, se otorga el consentimiento para la aplicación de los instrumentos formulados considerados afines para la consecución de los objetivos del presente.

Tabla 4

#### *Validez del instrumento del Juego libre en los sectores y habilidades sociales*

Validador	Resultado
Dr. Freddy Antonio Ochoa Tataje	Aplicable
Dra. Noemi Mendoza Retamozo	Aplicable

*Fuente:* Certificado de validez

#### **Confiabilidad de los instrumentos**

Respecto al grado de confianza de Kuder Richardson Kr 20, obtuvimos 0.816 en el cuestionario de juegos libres en los sectores, y el alfa de Cronbach 0.889 en habilidades sociales.

Tabla 5

#### *Confiabilidad*

	Variables	Confiabilidad	N° de ítems
Kuder Richardson Kr 20	Juego libre en los sectores	0,816	20
Alfa de Cronbach	Habilidades sociales	0,889	33

*Fuente:* SPSS 24

Se comprobó el grado de confianza logrando un coeficiente de Kuder Richardson 0.816, lo cual brinda la garantía necesaria para su aplicación.

## **2.6. Método de análisis de datos**

La data se procesó a través del SPSS 25. Después de la aplicación de las herramientas, se realizó el procesamiento estadístico, recogiendo de forma ordenada la información y vaciándola en Microsoft Excel, para posteriormente dar pie a la utilización del SPSS 25.0, para la prueba de hipótesis se usó la estadística Rho Spearman por ser ordinal.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

*Figura 2: Coeficiente de Rho Spearman.*

## **2.7. Aspectos éticos**

Se da fiel cumplimiento a los requerimientos éticos exigidos por la EPG.UCV, respecto a la veracidad y honestidad de los datos mostrados son auténticos y transparentes, asimismo, se reserva la información de los investigados y los resultados alcanzados serán utilizados de manera única para fines investigativos. También las conclusiones respectivas se proporcionarán a las instituciones educativas con el fin de contribuir al fortalecimiento de las habilidades sociales y proveer las herramientas necesarias para coadyuvar la optimización de futuros estudios relacionados. De igual forma, se señalan las informaciones en relación a las citas de autores en señal de consideración y respeto.

### III. Resultados

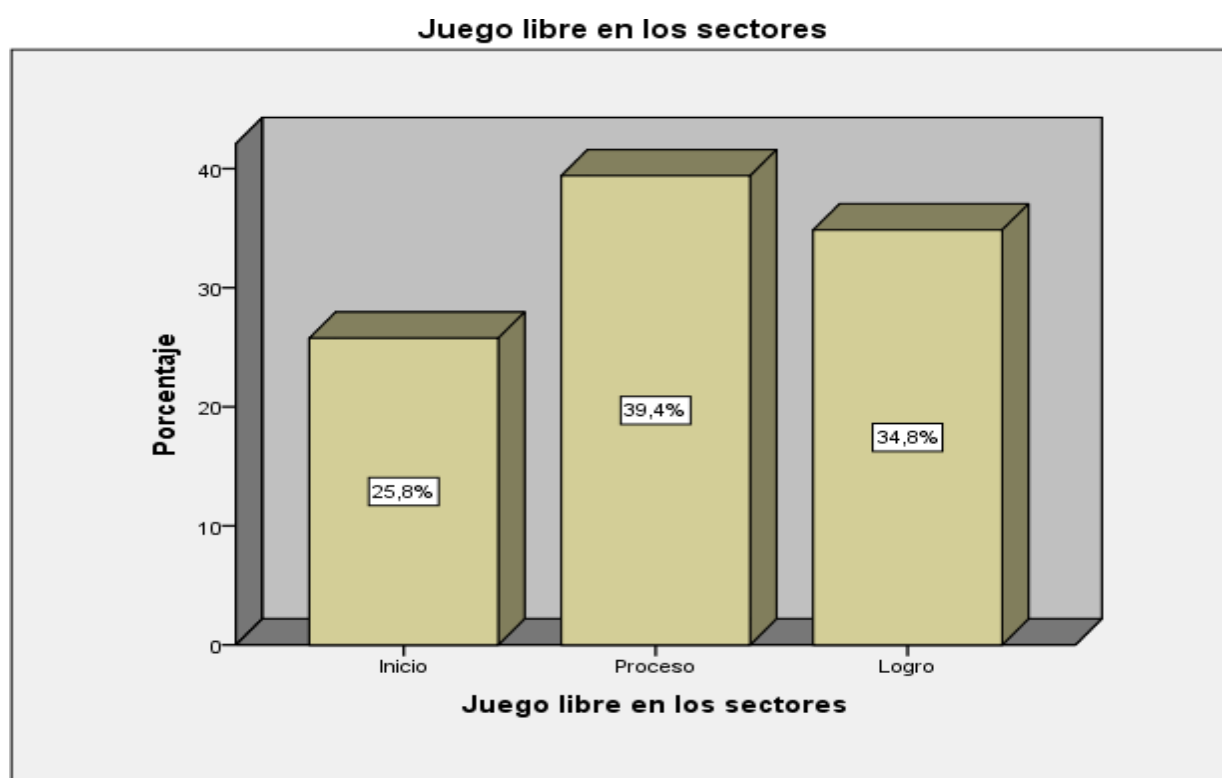
#### 3.1. Análisis descriptivo

Tabla 6

*Nivel de juego libre en los sectores*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	17	25,8
Proceso	26	39,4
Logro	23	34,8
Total	66	100,0

*Fuente:* Elaboración de base de datos



**Figura 2** Nivel de juego libre en los sectores

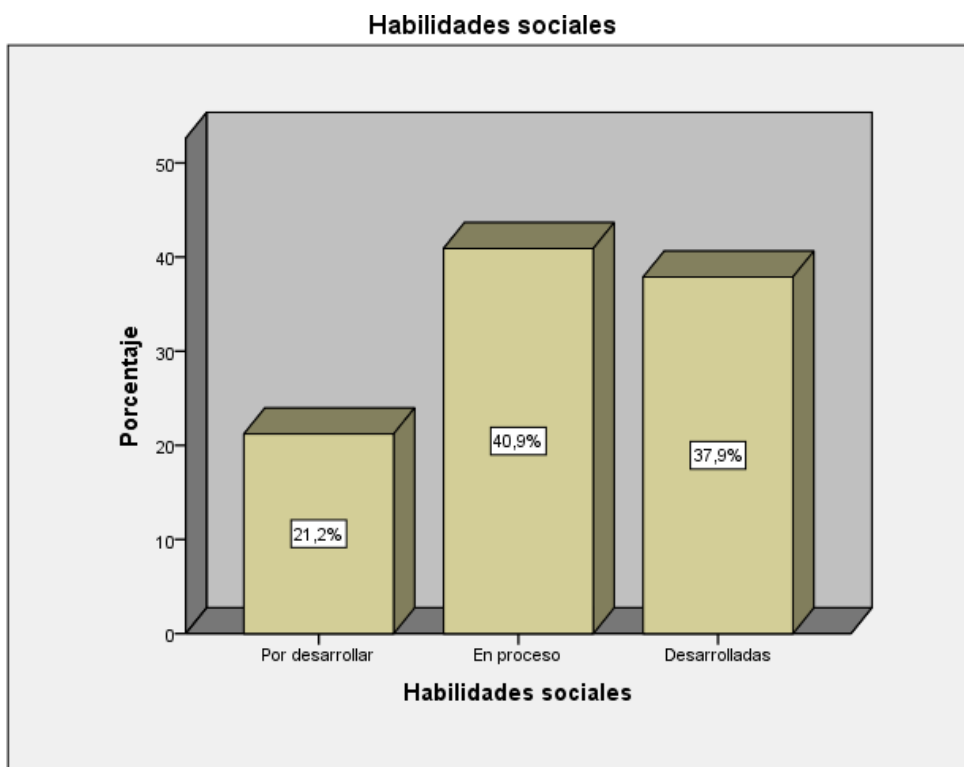
Tabla N° 6 y Figura 2 muestra el 25,8% está en el nivel inicial y necesita mejorar, el 39,4% ha alcanzado el nivel de proceso y el 34,8% está en el nivel de logro.

Tabla 7

*Nivel de habilidades sociales*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Por desarrollar	14	21,2
En proceso	27	40,9
Desarrolladas	25	37,9
Total	66	100,0

*Nota:* Elaboración de base de datos



*Figura 3* Nivel de habilidades sociales

Tabla N°7 y Figura 3 muestra el 21,2% se ubica en el nivel por desarrollar que requiere mejora, el 40,9% ha alcanzado el nivel de proceso, y el 37,9% está en el nivel de desarrollo.

### 3.2. Resultados correlacionales

#### Hipótesis general

**Ho.** No existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020.

**Hi.** Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020.

Tabla 8

*Correlación juego libre en los sectores y las habilidades sociales*

			Juego libre en los sectores	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,620**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	66	66
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,620**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	66	66

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

De la tabla 8, Se observa que el factor de correlación Rho de Spearman es 0.620, lo que confirma una correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula.



## Hipótesis específicas 1

**Ho.** No existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.

**Hi.** Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.

Tabla 9

*Correlación juego libre en los sectores y las habilidades básicas*

		Juego libre en los sectores	Habilidades básicas
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	,507**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	66
Habilidades básicas		Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	66

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 9, Se observa que el factor de correlación Rho de Spearman es 0.507, lo que confirma una correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 (P\_value = 0.000 <0.01); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula.

## Hipótesis específicas 2

**Ho.** No existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020

**Hi.** Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020

Tabla 10

*Correlación juego libre en los sectores y las habilidades intermedias*

		Juego libre en los sectores	Habilidades intermedias
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,557**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	66	66
	Coeficiente de correlación	,557**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	66	66

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

De la tabla 10, Se observa que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.557, lo que confirma una correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula.

### Hipótesis específicas 3

**Ho.** No existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.

**Hi.** Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020.

Tabla 11

*Correlación juegos libres en los sectores y las habilidades superiores*

		Juego libre en los sectores	Habilidades superiores
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,609**
		N	,000
	Habilidades superiores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	66

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

De la tabla 11, Se observa que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.609, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula.

#### **IV. Discusión**

En la presente investigación Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020. Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020., de acuerdo con el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.620, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Para Ylarragorry (2018) Concluyó que utilizó un gráfico de barras, distribuyó los datos en el gráfico de barras para el procesamiento estadístico y realizó las tablas y gráficos correspondientes en la parte descriptiva, los juegos cooperativos son importantes ya que ha desarrolla las habilidades sociales. Luego Isaza & Henao (2017), concluye que los diferentes momentos activos contribuye para el mejoramiento del desarrollo de capacidades en el entorno que se desenvuelve. La demostración de los trabajos realizados, fueron las diversas reacciones conductuales, frente a la interacción con los responsables de llevar a cabo las estrategias lúdicas. Según Ortega, (2012) Menciona que el juego como actividad es de mucho sentido para los niños y para su cultura, en el cual manifiestan felicidad y satisfacción, existe una automotivación para realizarla debido a que se torna interesante en sí misma. Para Borja y Martín (2012) El juego contiene los elementos de actividad, pensamiento y lenguaje que son los que estimulan el desarrollo de las personas. Asimismo, Álvarez (2019) concluye que se obtuvieron que el estadístico de rho de Spearman 0. 876, y una significancia de 0.000. A continuación, Pérez (2019) concluye que, para las habilidades sociales respecto al desarrollo cognitivo, el nivel correlacional de ambas variables es altamente significativo y sugiere impartir mayor interés generando las satisfacciones respectivas. Asimismo, Bans (2017, precisó que las expresiones de afecto son infalibles en el quehacer diario de los menores y que permiten interaccionar con sus demás pares en ese contexto. Continua Bans (2017) con la valoración que asume frente a las manifestaciones de compañerismo y amabilidad, compartiendo juguetes y demostrando satisfacción al hacerlo, asimismo, la retribución con agradecimientos, respeto y apoyo de los amigos en situaciones de camaradería, de igual forma se crea pensamientos críticos como también comparten escenarios de diferencias y la capacidad para la resolución de conflictos que asumen. Según (Abad, 2008) Concibe al juego como una conjunción de

operaciones que interactúan simultáneamente donde la persona satisface sus necesidades transformando objetos, situaciones reales e imaginarias en un espacio de libertad exterior (ambiente) e interior (ideas, pensamientos), lo que quiere decir que es necesario brindar un ambiente seguro y confortable para la expresión libre de las ideas y pensamientos de los estudiantes a través del juego. según Álvarez (2006) la base para que los niños interactúen, estas habilidades que permiten generar interés a través de la escucha activan y ganan confianza con su interlocutor para una mejor comprensión y aprendizaje. Asimismo, ayuda a sostener la comunicación con sus compañeros respecto a asuntos propios de su convivencia, en ese sentido el autor refirió como imprescindible el desarrollo de la interacción y la empatía al realizar ensayos sobre las reacciones a ciertas circunstancias promovidas por los tutores y analizar las respuestas de las mismas. Respecto a la planificación (Franco, 2013), nos dice que planificar el juego es un momento que permite al niño y la niña relacionar su pensamiento con la actividad que desea realizar, tomando en cuenta sus aprendizajes previos. Es importante también hacer uso del reloj o de alguna estrategia de control del tiempo para que los estudiantes perciban en forma concreta la culminación de las actividades, en este caso podemos usar la estrategia del vaso que se llena o la línea del tiempo. (Minedu, 2009) Los estudiantes expresan sus preferencias de juego, de materiales, juguetes y de personas con las que les gustaría jugar. Por ejemplo: Yo quiero jugar en la cocinita y ser la mamá de Tony y Lili. Yo quiero construir la torre con los bloques de madera y quiero ser el ingeniero y quiero que Vanesa maneje el carro que transporta los bloques porque ella sabe cómo manejar y no chocar el camión. Yo quiero ser quien vaya a comprar a la tienda, porque se cuenta cuesta el pan, la leche y los fideos y no me dejaré engañar, además debe ser Raúl en que atienda porque sabe contar las monedas y no engaña.

En cuanto a el objetivo específico 1, Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020., De acuerdo con el factor Rho de Spearman es 0.507, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los

niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula. Según (Minedu, 2009) Definen al juego como un factor que potencia el desarrollo del ser humano tanto es su aspecto físico como en el psíquico, es considerado como la ruta que se manifiesta en todas las personas de forma natural para lograr su desarrollo integral y su integración a la sociedad. Teniendo en cuenta que el juego coadyuva al desarrollo integral de la persona, es importante también considerar que coadyuva al desarrollo y transformación de la realidad en la que se desenvuelve la persona que juega. Luego Ramos (2019) llegó a la conclusión, que los niveles de correspondencia de las variables eran altos, por lo que recomendó hacer hincapié en un mayor acercamiento y atención a la creatividad de ellos. La correlación de rho es de 0.753 una correlación alta de ( $P < 0.000$ ), significativo.

Después Samamé (2019) concluye que un 45%, muy adecuado en un 20% el inadecuado en un 35%. Finalmente concluyó que existió un grado correlativo de forma directa y moderada ( $\rho = 0,666$ ). 0.001 (bilateral), moderada entre variables. Según Chamorro (2017), concluyó con reafirmación de incidencia entre las variables consideradas para el estudio, el cual, consideró un marco poblacional de 49 niños, suministrando los instrumentos necesarios para el levantamiento de información sobre el fortalecimiento de destrezas personales. Para Muñoz (2011) resaltó la capacidad de absorción de los niños respecto a los desarrollos de sus actitudes a través de introducirlos en diferentes contextos de observación de sus habilidades y reacciones ante determinadas circunstancias. Según Jiménez (2012) precisó que el interés por desarrollar capacidades y habilidades en los niños, es fundamental el acompañamiento de los padres en la formación de valores y principios complementado por el comportamiento respecto al interactuar con los demás niños. Asimismo, Álvarez (2006), señaló respecto las habilidades sociales, que resulta imprescindible suscitar que los niños tengan un grado mayor de socializar e interactuar de forma positiva, no solamente con sus pares sino con personas mayores que les puedan brindar enseñanzas que le resulten beneficiosas. Según (Minedu, 2009) dramatización y juego simbólico, es el sector donde los niños y niñas expresan sus pensamientos y experiencias a través del juego de roles, el socio drama y las creaciones dramáticas, en las que desarrollan su expresión tanto oral como corporal a partir de la representación de objetos, personajes y acciones.

En cuanto a el objetivo específico 2, Existe relación entre el juego libre en los

sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, De acuerdo con el factor de correlación Rho de Spearman es 0.557, lo que confirma una correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. A continuación, Crespo, Prieto y Gil (2016) concluye que la generación de conocimientos nuevos, involucra la creatividad de los niños y niñas en el desempeño de las actividades que se llevan en aula respecto a la interacción y comunicación entre ellos, tomando relevancia en la motricidad y la creatividad. Para Cusilayme (2018), concluyó que las acciones realizadas de manera integral resultan beneficiosas para lograr interacción entre los infantes lo que conlleva a incrementar y desarrollar la motricidad y las habilidades comunicativas, donde proyecciones estadísticas demostraron una correlación directa y fuertemente significativa entre las variables tomadas. Por su parte Huertas (2017), concluyó que el aceptarse forma parte de la seguridad y generación de confianza a uno mismo, de esa manera se tiende a desarrollar habilidades de prevención y reacción a marcos situacionales de diferencias y conflictos evitando los niveles de estrés propios de dichos escenarios. Sin embargo, también es cierto que hay mucho por mejorar en cuanto a la tolerancia, empatía e interacción de los niños con los demás. Asimismo, hizo referencia a los resultados estadísticos que indicaron una correlación moderada de las variables tomadas para su análisis. Según Ramos (2019), anunció el rol fundamental de la formación de la personalidad y actitud de los niños para dejar saber sus inquietudes, así mismo, la expresión de manera afectiva por quienes lo rodean, dando a saber de manera correcta sus preferencias y no dejándose intimidar por actitudes violentistas. En esa misma línea, para Caballo. (2005) reafirmó que las formaciones de personalidades y actitudes coadyuva al desenvolvimiento y desarrollo de las actividades en el salón de clases, en ese respecto, el niño puede acceder sin inconvenientes a integrarse a los grupos que forman sus amigos supervisados por los docentes. Según Patricio (2015) Sostiene que las actividades desarrolladas por los menores y las habilidades sociales se deben en mayor medida a las acciones que instauren los pequeños en el transcurrir de eventos para su desarrollo. La espontaneidad de los niños, va de acuerdo a las edades de estos, no es de carácter obligatorio, más bien algo provocado por los maestros a cargo de orientar los escenarios adecuados, logrando una interacción favorable entre ellos. Según Llanos (2019), el esparcimiento con total libertad se convierte en instantes muy valiosos para que haya un afianzamiento de exteriorización de emociones y el desarrollo psicomotor de los niños y la seguridad de poder relacionarse de una mejor forma con los demás, observando los inconvenientes y desavenencias en su interacción y

las formas o alternativas de solución que ensayaban libremente, de esta manera los niños desarrollan sus propios criterios del significado de los valores. En ese respecto, Vygotsky (1982), hizo hincapié en los grandes beneficios que proporcionaba los juegos, ya que permitía la interacción dinámica de los niños con la inocencia que caracteriza en esas edades expresando sus emociones. Para Álvarez (2006) Posibilita al niño manifestar sus emociones de acuerdo a las circunstancias vividas en sus cortos años de vida, invitándolos a hacer frente a sus temores y orientándolos a la resolución de inconvenientes que se suscitan con sus amiguitos, de igual forma analiza y valora el ser apreciado lo que repercute en sus ánimos para desarrollar su personalidad y por ende sus comportamientos frente a determinados escenarios y dominar impulsos tomando en referencia otras alternativas de resolución de desavenencias. Según (Minedu, 2009) Los estudiantes haciendo uso de la comunicación, organizan sus juegos en el sector que eligieron, en este momento se ponen de acuerdo en su forma de participación y normas para el uso de los materiales, juguetes y espacios. En este momento se forman en grupos de 3 o 4 estudiantes, aunque a veces forman parejas y en otras ocasiones se mantienen solitarios. Es importante brindar a los estudiantes un espacio de tiempo para organizar sus juegos, porque es allí donde se asignarán roles y determinarán cómo utilizarán los materiales o juguetes del sector.

En cuanto al objetivo específico 3, Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020., De acuerdo con el factor de correlación Rho de Spearman es 0.609, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Según Isaza & Henao (2017), concluye que los diferentes momentos activos contribuye para el mejoramiento del desarrollo de capacidades en el entorno que se desenvuelven. La demostración de los trabajos realizados, fueron las diversas reacciones conductuales, frente a la interacción con los responsables de llevar a cabo las estrategias lúdicas. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula.



Después Santa Cruz (2019) en esa misma línea llegó a concluir una correlatividad de alta significancia, según los resultados que arrojó el Rho de Spearman a 0,822 y un ( $P < 0.000$ ). Así pues, Córdor (2019) concluye que un 45%, muy buena en un 50% y mala en un 5%. Finalmente se concluyó: existió una correlativa moderada según Rho de Spearman ( $\rho = 0,577$ ) La investigación es similar por la variable habilidades comunicativas. Luego Sandoval (2019) resaltó que el desarrollo de actividades psicomotrices coadyuva a un mejor desenvolvimiento de con su entorno por parte de los niños, de tal manera que, al ser atraídos por la prestancia de interés logran estimular los sentidos, Al respecto Delgado (2017), hizo referencia en cuanto la habilidad de los integrantes de la comunidad de infantes respecto a la integración con otros menores y las experiencias de compartir juegos propios de la edad, demostrando situaciones de validez de diferentes programas experimentales, indicando una fuerte correlación de las variables en cuestión. Según la experiencia de Campos y Batanero (2010), el ser humano experimentará una variedad de comportamientos, por lo que es muy importante que los niños sean amados, confiables, respetados y cuidados en la familia, solo una persona podrá dominar las habilidades sociales. Para llevarse bien con los demás en armonía. Para Oyarzún, et. al. (2012) Sostuvo que es imprescindible la dotación del cariño hacia los niños para que puedan desarrollar su personalidad frente a diferentes circunstancias y la capacidad de respuestas a ellas. Según (Bustamante, 2014), en el que las personas pueden participar activamente en él y transformarlo. Además, cree que todas las habilidades de una persona nacen en un entorno social. Del mismo modo, Jiménez (2012) también se refirió a las habilidades sociales como conductas necesarias para las relaciones e interacciones con compañeros y adultos, realizadas de manera positiva y recíproca. Las personas con habilidades sociales requieren una variedad de comportamientos flexibles y cambiantes para adaptar su desempeño a sus habilidades y requisitos del entorno, lo que también les permite mostrar una visión más amplia de su entorno mutuo. De igual forma, (Delgado, 2011) señaló que en el rincón de juegos los niños jugarán básicamente a juegos libres y los educadores intervendrán lo menos posible para estimular la participación de todos. Según, Venegas y García. (2018), Además, Proaño (2015) considera un rincón independiente y despejado de la propia clase de educación infantil. Según Llanos (2019), incluso el juego simbólico puede reemplazar a otros para mostrar la capacidad del niño para simular situaciones reales y realizar experimentos. Esta característica le permite cambiar permanentemente de la realidad a la ficción. Esta es una actividad que ayuda a expandir su lenguaje y mejorar su desempeño mental, también puede transmitir sus inquietudes y resolver sus conflictos porque reproducirá diferentes situaciones. Para Salvador, et. al.

(2009) afirma que las habilidades sociales son una forma típica de auto compra en la cultura, estas habilidades son adquiridas en secreto por las personas en sus relaciones e interacciones diarias con los demás, la relación e interacción con otros individuos y / u objetos, sino por su presencia o presencia en un determinado grupo social. Según Cotrina (2015), señaló que el fin supremo de las habilidades sociales es lograr la interacción de los niños de manera afectiva, respetando las estrategias para conseguirlo, a través de los aprendizajes para la adquisición de nociones orientadas. Para Jovarini et al. (2018), señaló que el entorno de los niños es trascendental para la evolución de sus comportamientos y conductas acordes a las edades de ellos. Además, el juego y la educación deben realizar al mismo tiempo y deben poder combinarse. La capacidad de aprendizaje de los niños es muy fuerte sin duda el juego es muy importante, por lo que las necesidades y el atractivo de los niños para los juegos deben buscar su desarrollo intelectual, optimización de habilidades y entretenimiento. Será divertido porque los niños deben disfrutar de las actividades participando en actividades sin saber que están adquiriendo conocimientos. Significa actividad: los niños deben participar, no solo convertirse en espectadores. El niño no alcanza el objetivo educativo recomendado, pero el objetivo que se persigue es la simple conducta lúdica. Crear una realidad ficticia: el juego cambia constantemente y se adaptará. según Álvarez (2006) refirió que la complejidad de las habilidades y más aún en infantes permiten el desenvolvimiento de éstos muchas veces por encima del promedio desarrollo intelectual y poder de liderazgo. Por otro lado, se refieren a las habilidades de buscar ayuda cuando sea necesario, persuadir a otros, preguntar a la empresa y tomar la iniciativa en el proyecto. Para ello, lograr un aprendizaje significativo es fundamental. Este es el centro de muchas actividades que les ayudarán a desplegar mayor iniciativa y creatividad, estimulando la mente y por ende las ideas. Los inspiró a descubrir su ingenio. Según el (Minedu, 2009) El docente brinda a los niños la opción de expresar su experiencia individualmente o en grupos en el momento del juego. Pueden expresarse creativamente a través de diversas técnicas plásticas (a través de la pintura, el modelado o la pintura). Se puede proporcionar todos los días, o puede ignorarlo si lo considera conveniente.

## V. Conclusiones

**Primera:** El juego libre en los sectores se correlaciona directa ( $Rho=0,620$ ) y de significancia ( $p=0.000$ ) con las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, por tanto acepta la hipótesis alterna y se relaciona moderadamente.

**Segunda:** El juego libre en los sectores se correlaciona directa ( $Rho=0,507$ ) y de significancia ( $p=0.000$ ) con las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020, por tanto acepta la hipótesis alterna y se relaciona moderadamente.

**Tercera:** El juego libre en los sectores se correlaciona directa ( $Rho=0,557$ ) y de significancia ( $p=0.000$ ) con las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, por tanto, acepta la hipótesis alterna y se relaciona moderadamente.

**Cuarta:** El juego libre en los sectores se correlaciona directa ( $Rho=0,609$ ) y de significancia ( $p=0.000$ ) con las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020, por tanto, acepta la hipótesis alterna y se relaciona moderadamente.

## **VI. Recomendaciones**

**Primera:** Se recomienda a la plana docente de la I.E.I N° 32122 Huánuco, realizar un diagnóstico para evaluar como se viene desarrollando el juego libre en los sectores y las habilidades sociales, asimismo implementar un proceso de capacitación y evaluación reflexiva continua con el fin de revalorar este importante momento pedagógico y convertirlo en una práctica diaria efectiva en las aulas del nivel inicial.

**Segunda:** Se recomienda a los docentes de la I.E.I N° 32122 Huánuco, implementar en las aulas con carácter obligatorio y permanente la actividad del Juego libre en los sectores, teniendo en cuenta todas sus características y orientaciones metodológicas para su desarrollo de las habilidades básica, estableciendo un tiempo al inicio o al final de la jornada de trabajo de acuerdo a las necesidades de los niños.

**Tercera:** Con respecto a las habilidades, las docentes del nivel inicial deben profundizar y fortalecer sus estudios pedagógicos y psicológicos para promover en los niños el desarrollo de habilidades intermedias a través del juego libre en los sectores coadyuvando así a la mejora de los aprendizajes.

**Cuarta:** Se recomienda realizar capacitaciones a las docentes respecto a las estrategias del Juego libre en los sectores, con la finalidad de mantener motivados, y despertar el interés en los niños en un ambiente cordial con el propósito de elevar el nivel de habilidades superiores de los niños del nivel inicial, procurando así el éxito escolar y el logro de los aprendizajes.

## Referencias

- Abad, J. (2008). *Initiatives of Artistic Education through Contemporary Art for the Infant School*. Madrid: Complutense University of Madrid.
- Aguilera R. y Moscoso C. (2003) *Desarrollo de una metodología de trabajo por rincones con niños de tres a cuatro años en el Centro Educativo "Mundo de Jugete*. Cuenca.
- Álvarez, M. S. (2019) *Juego libre en los sectores y habilidades comunicativas orales en niños de 4 años de una Institución Educativa del distrito de Villa El Salvador*.2019. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Álvarez, M. T. (2014). *Social skills. An intervention program in Compulsory Secondary Education*. Granada: University of Granada.
- Álvarez. A. (2006) *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 – 6 años*. (3ª edición), Madrid. Edit. Machado Libros.
- Arévalo y Careazo (2016) *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos" Universidad de Cartagena (CREAD)* Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>.
- Bans, C. (2017) *Social skills in the curriculum* (Series Collection N ° 146). Spain: Center for Research and Educational Documentation - CIDE. Spain, No. 146.
- Bustamante, P. (2014) *Guía de intervención sobre habilidades sociales*. España: Pirámide.
- Caballo, VC. (2005) *Enhancing social competence in young students*. Austin, TX: Pro-ed.
- Campos, B. B., & Batanero, J. M. F. (2010). Habilidades sociales y resolución de conflictos en centros docentes de Andalucía (España). *Revista de Educación Inclusiva*, 3(2), 65-76.
- Carrasco, F. D. (2017) El uso de los dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. Obtenido de Universidad Católica de Tomuco: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cuhs/v27n1/0719-2789-cuhs-27-01-00108.pdf>
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017*. Callao, Callao, Perú: Ucv. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16250/Chamorro\\_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16250/Chamorro_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Cóndor, B. A. (2019) *Habilidades sociales y habilidades comunicativas en los niños de 04 y 05 años en la Institución Educativa N°160 "Mi Pequeño Mundo" de la provincia de Junín, 2018* (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. (Tesis de pre grado). Pontifica Universidad Católica del Perú, Perú. Recuperado de: [file:///C:/Users/USER/Downloads/COTRINA\\_CERDAN\\_SONYI\\_HABILIDADES\\_JUEGO.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf)
- Crespo, P. Prieto, A. and Gil, P. (2016) *Diagnostic evaluation in the joint teaching of social and motor skills in Early Childhood Education*. Journal of Human and Social Sciences, ISSN 1012-1587, N°. Extra 7, 2016, pp. 505-525.
- Cusilayme, M. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017*. Arequipa, Perú: Repositorio de Tesis UCSM. Obtenido de <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/7275/78.3229.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?isbn=8497328213>
- Delgado, T. (2017). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 Del Distrito de San José – Lambayeque*. Chiclayo, Perú: Ucv. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16628/Delgado\\_VTM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16628/Delgado_VTM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dos Santos, T.V. and Benavides, A. (2014). Social skills and frustration in medical students. *Psychological Sciences; Vol. 3, N. 2, pp. 163 - 172. [Links]*
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el Juego en la Primera Infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Huertas, R. (2017) *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016*. Piura, Perú: Pirhua. Obtenido de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE\\_EDUC\\_362.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Isaza, I. g& Henao, G. C. (2017) *El desempeño en habilidades sociales en niños, de dos y tres años de edad, y su relación con los estilos de interacción parental*. Facultad de Psicología, Universidad San Buenaventura, Medellín Colombia
- Jiménez, B. (2012) *Social skills in preschool children in contexts of poverty*. *Psychological Sciences*, 3 (1), pp. 57-66. Retrieved from <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n1/v3n1a06.pdf>
- 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>
- Lisette, G. R. -Segura y López, P. (2014). El Aprendizaje de las Habilidades Sociales en la Universidad. Análisis de una Experiencia Formativa en los Grados de Educación Social y Trabajo Social. *Formación Universitaria*. Vol. 7, N.4, pp. 25-38, doi: 10.4067/S0718-50062014000400004.
- Llanos, A. (2019) *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?isbn=8491619437>
- Luperdi, C. (2017) *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. Recuperado en 23 de abril de 2019, de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-)
- Minedu (2016) *El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil. Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. España, Publicaciones INDE. Primera edición en las bases del Currículo Nacional.
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- Minedu. (2009). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Monjas, M. (2002) *Las habilidades sociales en el currículo*. Ministerio de Educación, cultura y deporte. Impresa.
- Muñoz, C. (2011) *Habilidades sociales*. Madrid, España: Paraninfo D.L. Obtenido de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/8917/SALDA%C3%91>
- Nieves, J. (2014). Social relationships, dynamic capabilities and innovation: an empirical analysis in the hotel industry. *European Journal of Business Management and Economics*. V. 23, pp. 166–174.

- Olivencia, J. J. L. (2012). El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*.
- Ortega, L. M. (2012). *Proyecto de Innovación Pedagógica*. Lima.
- Oyarzún, G.; Estrada, C.; Pino, E.; Oyarzún, M. (2012) Habilidades sociales y rendimiento académico: una mirada desde el género. *Acta Colombiana de Psicología*, vol. 15, N. 2, pp. 21-28. [ Links]
- Patricio, M.; Maia, F. J. y Bezerra, C. (2015). *Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. Subjetividad y Procesos Cognitivos*, vol. 19, N. 2, pp. 17-38. [ Links]
- Pérez, M. A. (2019) *Habilidades sociales y desarrollo cognitivo en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 313 Chimbote, 2019* (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Piaget, J. (1990) *La formación del símbolo en el niño* 14a. ed. México: Editorial Fondo de cultura económica.
- Proaño, A. (2015). *Educación infantil. Método pedagógico, los rincones*. Revista Educrea. Recuperado de <https://educrea.cl> > 2015/09 > educación-infantil-método-pedagógico- rincones
- 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.
- Salvador, M.; De la Fuente, M. y Álvarez, J. (2009). *Las habilidades sociales en directores de centros escolares. European Journal of Education and Psychology*, Vol. 2, N° 3, pp. 275-288. [ Links]
- 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.
- Sánchez, H Reyes C Mejía K (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
- Sandoval, C. T. (2019) *Juego libre en sectores y comunicación oral en niños de 5 años, I.E.I. 053 “Santa Rosita” - Santa Anita, Lima*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.



- Santa Cruz, E. L. (2019) *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019* (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Soares, A. B., & Prette, Z. A. P. D. (2015). Habilidades sociais e adaptação à universidade: Convergências e divergências dos construtos. *Análise Psicológica*, 33(2), 139-151. doi: 10.14417/ap.911 [ Links]
- Unicef (2018). *Framework on Bulding a strong pre- primary*. Recuperado en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>.
- Venegas, M., García, M. and Venegas, A. (2018) Children's play and its methodology. *Recovered from <https://books.google.com.pe/books?isbn=8491984046>*
- Vygotsky, L. (1982) *La conciencia como problema de la psicología del comportamiento*. Recuperado en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina*. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library?cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-cooperativos-relación-habilidades>.

## **ANEXOS**

**Anexo 1:  
Matriz de consistencia**

**Título:** Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020

**Autora:** Liz Lizeth Flores Campos  
(ORCID: 0000-0002-4909-7267)

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos		
<p><b>Problema General:</b> ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020 ?.</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.</p> <p>Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p> <p>Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.</p>	<b>Variable 1: Juego libre en los sectores</b>						
			Planificación	Establece Normas de convivencia.	1- 3	Logro (1) No logro (0)	Inicio (0-10)		
			Organización	Elige el sector de su interés.	4-7				
			<b>Ejecución</b>	Demuestra Independencia y autonomía.	8-11			Proceso (11-15)	
			Orden	Se expresa con seguridad.	12-15				
			Socialización	Acuerda el uso de los materiales. Asume roles	16-18				
			Representación	Selecciona y organízalos materiales. Controla el orden. Se integra con su grupo Expresa su experiencia. Reproduce sus experiencias. Expresa su representación	19-20			Logro (16-20)	
			<b>Variable 2: Habilidades sociales</b>						
			Habilidades básicas	Inicia una conversación. Escucha. Expresa afecto. Formula preguntas	1- 9			Siempre (5) Casi siempre (4)	Por desarrollar (33-77)
			Habilidades intermedias	Miedo. Sentimiento por los demás. Conversación grupal. Disculpas. Ayuda.	10-28			A veces (3) Casi, Nunca (2) Nunca (1)	En proceso (78-121) Desarrolladas (122-165)
Habilidades superiores	Sentimientos propios. Toma de decisiones. Reflexión Proyección	29-34							

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p><b>Nivel:</b> Correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental</p> <p><b>Método:</b> Hipotético-deductivo</p>	<p>Población: 66 niños</p> <p>La muestra no probabilístico censal es 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juego libre en los sectores</p> <p><b>Técnicas:</b> Evaluación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Test de Juego libre en los sectores</p> <p>Autor: Adaptado de Samamé, L. B. (2019) Adaptado por: Liz Lizeth Flores Campos.</p> <p>Año: 2020</p> <p>Monitoreo: Los investigadores.</p> <p>Ámbito de Aplicación I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p> <p>Forma de Administración: Directa</p> <hr/> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Técnicas: Evaluación</p> <p>Instrumentos: Test de habilidades sociales Autor: Adaptado de Samamé, L. B. (2019). Adaptado por: Liz Lizeth Flores Campos. Año: 2020</p> <p>Monitoreo: Los investigadores.</p> <p>Ámbito de Aplicación I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020</p> <p>Forma de Administración: Directa</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b></p> <p>Porcentajes en tablas y figuras para presentar la distribución de los datos, la estadística descriptiva, para la ubicación dentro de la escala de medición,</p> <p><b>INFERENCIAL:</b></p> <p>Para la contratación de las hipótesis se aplicó la estadística no paramétrica, mediante el coeficiente de Rho Spearman.</p>

**Anexo 2:**  
**Instrumentos de medición de las variables**

**Cuestionario N° 1 Variable a medir: Juego libre en los sectores**

Instrumento de medición del Juego libre en los sectores

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas

Logro (1) No logro (0)

N°	Ítems	0	1
<b>Dimensión 1: Planificación</b>			
1	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores		
2	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del entorno.		
3	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, con que juguetes y con quien jugar		
<b>Dimensión 2: Organización</b>			
4	Reconoce el sector donde jugara libremente		
5	Se integra a un grupo con facilidad		
6	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido		
7	Selecciona los materiales que usara en su juego		
<b>Dimensión 3: Ejecución</b>			
8	Comparte los materiales con sus pares		
9	Asume roles y tareas creativas en el sector		
10	Participa del juego simbólico individual y grupalmente		
11	Negocia y llega a acuerdos con sus pares sobre el proyecto de juego		
<b>Dimensión 4: Orden</b>			
12	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él.		
13	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar		
14	Se evalúan entre ellos con relación al orden en los diversos sectores		
15	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del entorno.		
<b>Dimensión 5: Socialización</b>			
16	Se dirige a sus compañeros con cortesía.		
17	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo		

	acompañaron.		
18	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego.		
	<b>Dimensión 6: Representación</b>		
19	Representa su proyecto de juego a través de actividades grafico plásticas en grupo o individualmente.		
20	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad gráfico plástico que realizo.		

*Nota:* Adaptado de Samamé, L. B. (2019) – Tesis de Maestría

**Cuestionario N°2**  
**Variable a medir: Habilidades sociales**

Instrumento de medición de las habilidades sociales

**Instrucciones:**

Marque con un aspa (x) su respuesta en los recuadros.

1. Nunca    2. Casi Nunca    3. A veces    4. Casi siempre    5. Siempre

N°	Ítems	1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1: Habilidades básicas</b>						
1	Presta atención cuando le hablan.					
2	Cuando inicia o participa de una conversación puede mantenerse saludablemente.					
3	Determina la información que necesita y solicita a la persona adecuada.					
4	Considera que puede contar con las demás personas cuando lo necesita.					
5	Realiza elogios a sus pares en el momento indicado.					
6	Da a conocer a los demás lo que piensa y siente.					
7	Intenta o trata de comprender lo que sienten los demás.					
8	Habla con otras personas sobre cosas que les interesa a ambos.					
9	Preguntas sobre el estado de salud de sus pares que están delicados.					
<b>Dimensión 2: Habilidades intermedias</b>						
10	En el momento indicado controla el miedo de manera reflexiva.					
11	Es consciente de las emociones que se experimenta según su situación.					
12	Intenta persuadir el enfado de otras personas.					
13	Permite que los demás sepan que se interesa y se preocupa por ellos.					
14	Es solidario, defiende a un compañero cuando los demás lo tratan injustamente.					
15	Asigna y sigue instrucciones para hacer una actividad de manera acertada.					
16	Decide participar libremente a un equipo de trabajo para determinar actividades.					
17	Intenta llegar a una situación justa ante la queja justificada de					

	alguien.					
18	Expresa sus ideas con confianza y seguridad cuando se van a tomar acuerdos.					
19	Convince a los demás que sus ideas son mejores y de mayor utilidad					
20	Pide disculpas a sus pares cuando comete una falta.					
21	Pide ayuda cuando tiene una dificultad.					
22	Se expresa con entusiasmo en un evento deportivo.					
23	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás.					
24	Responde las bromas de sus compañeros sin perder el control.					
25	Cuando siente satisfacción de sus logros da un premio.					
26	Evita problemas con sus pares manteniéndose al margen.					
27	En un diálogo identifica su estado de ánimo y lo manifiesta adecuadamente.					
	<b>Dimensión 3: Habilidades superiores</b>					
28	Toma decisiones objetivas de lo que es capaz de realizar una tarea.					
29	Analiza el punto de vista de otra persona, comparándola con la suya antes de tomar una decisión.					
30	Anima a la participación y cooperación de sus pares en una determinada tarea.					
31	Propicia el trabajo en equipo con sus pares, respetando las normas.					
32	Estimula las decisiones de grupo en una determinada tarea.					
33	Toma iniciativa al realizar proyectos en casa.					

*Nota:* Adaptado de Samamé, L. B. (2019) – Tesis de Maestría



### Anexo 3

#### Base de datos de la prueba piloto

#### Variable 1: Juego libre en los sectores

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	SUMA
Estudiantes1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
Estudiantes2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
Estudiantes3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
Estudiantes4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	14
Estudiantes5	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	6
Estudiantes6	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	8
Estudiantes7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3
Estudiantes8	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	10
Estudiantes9	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10
Estudiantes10	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	12
Estudiantes11	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
Estudiantes12	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
Estudiantes13	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	9
Estudiantes14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4
Estudiantes15	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	9
Estudiantes16	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	12
Estudiantes17	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14
Estudiantes18	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Estudiantes19	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15
Estudiantes20	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	13
<b>SUMA</b>	11	12	9	8	12	10	12	15	11	8	18	11	4	16	12	8	8	16	12	7	
<b>p</b>	0.366667	0.4	0.3	0.27	0.4	0.33	0.4	0.5	0.37	0.27	0.6	0.37	0.13	0.53	0.4	0.27	0.27	0.53	0.4	0.23	
<b>q</b>	0.633333	0.6	0.7	0.73	0.6	0.67	0.6	0.5	0.63	0.73	0.4	0.63	0.87	0.47	0.6	0.73	0.73	0.47	0.6	0.77	
<b>p*q</b>	0.232222	0.24	0.21	0.2	0.24	0.22	0.24	0.25	0.23	0.2	0.24	0.23	0.12	0.25	0.24	0.2	0.2	0.25	0.24	0.18	
<b>SUMA p*q</b>	4.393333																				
<b>var total columna derecha</b>	19.57895																				
<b>KR20</b>	<b>0.816</b>																				

## Variable 2: Habilidades sociales

Habilidades Sociales.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

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

38 118

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	
1	5	4	3	2	1	1	5	4	3	2	1	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	5	3	3	2	2	1	1	1	5	4	3	2	
2	4	1	3	3	1	2	4	1	3	3	1	2	4	1	3	3	2	4	1	3	3	4	5	2	3	3	1	1	2	4	1	3	3	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	4	4	2	3	1	1	4	4	2	3	1	1	4	4	2	3	1	4	4	2	2	1	5	4	3	3	1	1	1	4	4	2	3	
5	5	2	2	4	3	1	5	2	2	4	3	1	5	2	2	4	1	5	2	2	3	1	4	1	3	4	3	3	1	5	2	2	4	
6	5	3	3	2	4	2	5	3	3	2	4	2	5	3	3	2	2	5	3	3	5	5	5	5	5	2	4	4	2	5	3	3	2	
7	4	5	2	3	2	3	4	5	2	3	2	3	4	5	2	3	3	4	5	2	3	1	4	4	2	3	2	2	3	4	5	2	3	
8	5	5	2	5	2	5	5	5	2	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	2	4	3	5	2	2	5	2	2	5	5	5	2	5	
9	1	5	4	3	2	1	1	5	4	3	2	2	1	5	4	3	2	1	5	4	2	4	5	3	3	3	2	2	1	5	4	3		
10	2	4	1	3	3	1	1	4	1	3	3	3	1	4	1	3	3	1	4	1	1	5	4	3	1	3	3	3	1	4	1	3		
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5		
12	1	4	4	2	3	1	5	4	3	2	1	3	1	4	4	2	3	1	3	4	5	2	3	3	4	2	3	1	3	1	4	4	2	
13	1	5	2	2	4	2	4	1	3	3	1	4	3	5	2	2	4	3	5	5	5	2	5	5	5	2	4	1	4	3	5	2	2	
14	2	5	3	3	2	5	5	5	5	5	5	2	4	5	3	3	2	4	2	1	5	4	3	2	1	3	2	5	2	4	5	3	3	
15	3	4	5	2	3	1	4	4	2	3	1	1	5	4	3	1	5	4	3	1	4	1	3	3	1	2	3	1	1	5	4	3	1	
16	5	5	5	2	5	1	5	2	2	4	3	2	4	1	3	2	4	1	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	2	4	1	3	2	
17	2	1	5	4	3	2	5	3	3	2	4	5	5	5	5	5	5	3	1	4	4	2	3	1	4	3	4	5	5	5	5	5		
18	3	1	4	1	3	3	4	5	2	3	2	1	4	4	2	1	4	4	4	3	5	2	2	4	3	1	3	2	1	4	4	2	1	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	1	5	2	2	1	5	2	2	4	5	3	3	2	4	5	5	2	1	5	2	2	1	
20	3	1	4	4	2	2	1	5	4	3	2	2	5	3	3	2	5	3	1	5	4	3	1	5	4	4	2	2	2	5	3	3	2	
21																																		

### Escala: TODAS LAS VARIABLES

#### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	33

### Anexo 4 Base de datos de la muestra

Base de datos de Variable 1 : Juego libre en los sectores																				
Nº	Planificación			Organización				Ejecución				Orden				Socialización			Representación	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
3	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
5	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
8	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
10	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
13	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
21	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1
22	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0
26	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
30	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
32	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
34	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
35	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
40	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
41	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1
42	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
47	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
48	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
49	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
50	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1
51	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1
52	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
53	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0
54	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
58	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
60	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
61	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
62	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
64	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
65	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
66	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1

Base de datos de Variable 2 : Habilidades sociales																																		
Nº	Habilidades básicas									Habilidades intermedias																	Habilidades superiores							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	4	5	3	3	4	3	3	2	5	3	3	4	4	3	3	4	4	3	1	3	4	3	3	3	3	4	2	5	3	3	2	4	1	
2	3	4	3	3	3	3	4	2	5	3	3	2	4	1	5	4	3	3	3	2	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	
3	4	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	
4	4	3	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	3	2	4	3	5	5	3	2	5	3	1	4	3	5	3	5	5	5	3	
5	5	3	2	5	3	1	4	3	5	3	5	5	5	3	5	3	4	3	5	5	4	3	5	3	4	4	2	5	4	5	3	4	2	
6	4	4	3	5	3	4	4	2	5	4	5	3	4	2	5	3	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	2	5	3	1	4	2	3	
7	2	1	4	4	4	4	3	2	5	3	1	4	2	3	3	3	4	2	2	4	1	3	5	4	5	4	3	5	3	4	4	5	2	
8	4	1	3	5	4	5	4	3	5	3	4	4	5	2	4	5	4	4	3	2	2	3	2	3	5	5	4	4	4	4	3	2	4	
9	4	2	3	2	3	5	5	4	4	4	4	3	2	4	4	5	2	2	4	2	3	3	3	3	5	3	3	5	4	5	4	3	5	
10	4	3	3	3	3	5	3	3	5	4	5	4	3	5	5	4	4	3	5	1	3	3	4	4	5	4	3	2	3	5	5	3	5	
11	5	3	3	4	4	5	4	3	2	3	5	5	3	5	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	4	4	3	3	5	3	4	2	4	
12	1	2	3	3	2	4	4	3	3	3	5	3	4	2	3	3	3	5	4	5	4	5	5	3	3	4	3	4	4	5	4	2	4	
13	3	4	5	5	3	3	4	3	4	4	5	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	3	4	
14	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	5		
15	4	3	4	5	3	3	4	5	5	3	3	4	4	5	3	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5		
16	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	3	4	3	4	3	2	3	5	4	3	5	4	4	
17	4	3	4	3	4	3	2	3	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	
18	4	5	4	3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	2	5	4	1	3	3	5	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	5	2	
19	3	5	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	5	2	5	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	2	5	3	3	4	4	5	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	
21	4	5	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	2	4	4	5	4	4	1		
22	4	5	4	4	4	3	3	2	4	4	5	4	4	1	3	3	4	3	1	3	5	4	5	5	5	5	2	5	2	5	5	4		
23	4	5	4	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	2	5	4	2	5	5	5	3	
24	4	5	5	5	3	5	2	5	4	2	5	5	5	3	5	3	5	5	4	3	3	4	5	3	4	4	2	4	5	5	5	3	3	
25	5	3	4	5	3	4	4	2	4	5	5	5	3	3	4	4	4	5	3	5	4	3	3	3	3	2	2	4	5	4	4	4	4	
26	3	2	2	3	4	4	3	2	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	3	3	5	2	4	2	3	2		
27	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	2	5	2	5	3	5	5	3	
28	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	
29	5	4	4	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	
30	5	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	2	
31	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	1	3	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	
32	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	5	3	4	4	3	2	1	2	2	3	2	4	4	3	2	4	3	4	5	4	3	4	4	
33	3	3	5	3	3	4	3	3	2	5	3	3	4	4	3	2	5	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	
34	3	2	5	3	3	3	3	4	2	5	3	3	2	4	1	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	
35	3	4	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	3	4	4	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	
36	2	4	4	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
37	2	2	2	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	
38	4	3	3	5	4	4	4	3	2	5	4	5	3	4	2	3	5	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	3	4	4	4	
39	3	3	4	5	3	5	3	3	2	5	3	1	4	2	3	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	2	5	3	3	4	4	3	3	
40	5	3	4	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	5	2	4	3	1	2	5	3	3	3	3	4	2	5	3	2	4	1	5		
41	4	3	3	3	3	4	2	5	3	3	2	4	1	5	4	3	3	3	4	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	5	
42	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	3	
43	3	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	3	2	4	3	5	2	2	3	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	
44	3	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3	4	3	5	3	3	5	4	4	4	3	2	5	4	5	3	4	2	5	
45	5	5	4	4	4	3	2	5	4	5	3	4	2	5	2	2	3	4	4	3	2	4	3	4	5	4	3	4	1	4	2	3	3	
46	2	5	3	5	3	3	2	5	3	1	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	2	4	4	
47	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	5	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	3	2	4	4	
48	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	5	4	3	5	5	
49	5	4	4	5	3	1	3	5	4	5	4	3	5	5	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	5	5	3	5	3	
50	2	2	2	1	1	2	3	2	3	5	5	3	5	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	1	3	2	3	5	3	4	2	3	
51	3	3	2	1	3	3	3	3	3	5	3	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	3	4	4	5	4	2	4	4	
52	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	4	2	4	4	3	5	3	3	4	3	3	2	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	
53	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	3	4	3	2	5	3	3	3	3	4	2	5	3	3	2	4	1	3	4	4	5	3	
54	3	4	5	3	3	4	5	5	3	3	4	4	5	3	4	4	5	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	
55	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	4	2	3	5	4	4	5	
56	3	4	3	4	3	2	3	5	4	3	5	4	4	5	2	2	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	3	4	4	3	4	2	
57	5	4	3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	2	3	3	5	4	4	4	3	2	5	4	5	3	4	2	5	4	5	2	5	
58	5	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	5	2																					

**Anexo 5:**  
**Cartas de presentación UCV y respuesta de Institución donde se efectuó el estudio**



**Anexo 6**  
**Certificados de validez de**  
**contenido**

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1 : Habilidades básicas</b>								
1	Presta atención cuando le hablan.	✓		✓		✓		
2	Cuando inicia o participa de una conversación puede mantenerse saludablemente.	✓		✓		✓		
3	Determina la información que necesita y solicita a la persona adecuada.	✓		✓		✓		
4	Considera que puede contar con las demás personas cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
5	Realiza elogios a sus pares en el momento indicado.	✓		✓		✓		
6	Da a conocer a los demás lo que piensa y siente.	✓		✓		✓		
7	Intenta o trata de comprender lo que sienten los demás.	✓		✓		✓		
8	Habla con otras personas sobre cosas que les interesa a ambos.	✓		✓		✓		
9	Preguntas sobre el estado de salud de sus pares que están delicados.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2 : Habilidades intermedias</b>								
		Si	No	Si	No	Si	No	
10	En el momento indicado controla el miedo de manera reflexiva.	✓		✓		✓		
11	Es consciente de las emociones que se experimenta según su situación.	✓		✓		✓		
12	Intenta persuadir el enfado de otras personas.	✓		✓		✓		
13	Permite que los demás sepan que se interesa y se preocupa por ellos.	✓		✓		✓		
14	Es solidario, defiende a un compañero cuando los demás lo tratan injustamente.	✓		✓		✓		
15	Asigna y sigue instrucciones para hacer una actividad de manera acertada.	✓		✓		✓		
16	Decide participar libremente a un equipo de trabajo para determinar actividades.	✓		✓		✓		
17	Intenta llegar a una situación justa ante la queja justificada de alguien.	✓		✓		✓		
18	Expresa sus ideas con confianza y seguridad cuando se van a tomar acuerdos.	✓		✓		✓		
19	Convence a los demás que sus ideas son mejores y de mayor	✓		✓		✓		
20	utilidad	✓		✓		✓		
21	Pide disculpas a sus pares cuando comete una falta.	✓		✓		✓		
22	Pide ayuda cuando tiene una dificultad.	✓		✓		✓		
23	Se expresa con entusiasmo en un evento deportivo.	✓		✓		✓		
24	Defiende sus derechos dando a conocer a los demás.	✓		✓		✓		
25	Responde las bromas de sus compañeros sin perder el control.	✓		✓		✓		
26	Cuando siente satisfacción de sus logros da un premio.	✓		✓		✓		

27	Evita problemas con sus pares manteniéndose al margen.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
	<b>Dimensión 3 : Habilidades superiores</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
28	Toma decisiones objetivas de lo que es capaz de realizar una tarea.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
29	Analiza el punto de vista de otra persona, comparándola con la suya antes de tomar una decisión.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
30	Anima a la participación y cooperación de sus pares en una determinada tarea.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
31	Propicia el trabajo en equipo con sus pares, respetando las normas.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
32	Estimula las decisiones de grupo en una determinada tarea.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
33	Toma iniciativa al realizar proyectos en casa.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable       Aplicable después de corregir       No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr / Mg: DRA. MENDOZA RETAMOZO NOEMI  
DNI: 33271871

Especialidad del validador: DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

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

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

.....20.....de.....07.....del 20

  
FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable       Aplicable después de corregir       No aplicable

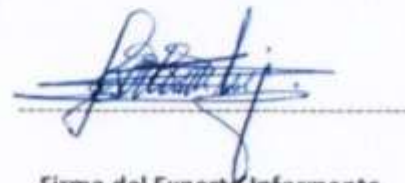
Apellidos y nombres del juez validador, Dr / Mg: DR. SHRA TATJE FREDDY      DNI: 07015123

Especialidad del validador: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

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

.....20.....de.....07.....del 2020

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



Firma del Experto Informante.



## ANEXO 4

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión 1 : Planificación</b>							
1	En asamblea escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego libre en sectores	✓		✓		✓		
2	Participa de la toma de decisiones sobre normas y acuerdos de convivencia del entorno.	✓		✓		✓		
3	Evalúa sobre lo que le gustaría jugar, conque juguetes y con quien jugar	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 2 : Organización</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Reconoce el sector donde jugara libremente	✓		✓		✓		
5	Se integra a un grupo con facilidad	✓		✓		✓		
6	Demuestra iniciativa en el sector de juego elegido	✓		✓		✓		
7	Selecciona los materiales que usara en su juego	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 3 : Ejecución</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Comparte los materiales con sus pares	✓		✓		✓		
9	Asume roles y tareas creativas en el sector	✓		✓		✓		
10	Participa del juego simbólico individual y grupalmente	✓		✓		✓		
11	Negocia y llega a acuerdos con sus pares sobre el proyecto de juego	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 4 : Orden</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Guarda los juguetes teniendo en cuenta seriaciones, agrupaciones simples u otra característica definida por él.	✓		✓		✓		
13	Expresa porque es importante guardar los juguetes en su lugar	✓		✓		✓		
14	Se evalúan entre ellos con relación al orden en los diversos sectores	✓		✓		✓		
15	Reflexiona sobre el orden como algo positivo o negativo para la organización del entorno.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 5 : Socialización</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	✓		✓		✓		
17	Refiere con seguridad sobre el juego desarrollado y las personas que lo acompañaron.	✓		✓		✓		
18	Se expresa con claridad cómo fue su experiencia, como se sintió y que ocurrió durante su juego.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 6 : Representación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	

19	Representa su proyecto de juego a través de actividades gráfico plásticas en grupo o individualmente.	✓		✓		✓	
20	Explica el significado de su representación de acuerdo a su actividad	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr / Mg: DRA. MENDOZA RETAMOZO NOEMI  
DNI: 33271871

Especialidad del validador: DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

..... 20 ..... de 07 ..... del 20

  
FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable       Aplicable después de corregir       No aplicable

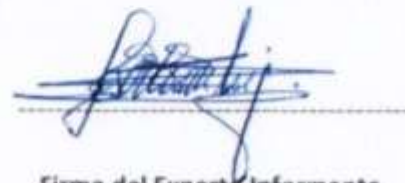
Apellidos y nombres del juez validador, Dr / Mg: DR. QSHRA TATUJE FREDDY ..... DNI: 07015123

Especialidad del validador: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....

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

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

.....20.....de07.....del 2020



Firma del Experto Informante.

Anexo 7

Artículo Científico



**Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°  
32122 Huánuco, 2020**

AUTOR:

Br. Liz Lizeth Flores Campos

Escuela de Posgrado

Universidad César Vallejo Sede Ate

## Artículo científico

1. **TÍTULO:** Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020.
2. **AUTOR:** Br. Liz Lizeth Flores Campos
3. **RESUMEN:** En la investigación titulada: “Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020, el objetivo general de la investigación fue Determinar la relación que existe entre la Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N°32122 Huánuco, 2020”. El tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es descriptivo correlacional, el diseño de la investigación es no experimental transversal y el enfoque es cuantitativo. La población censal estuvo conformada por 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco. La técnica que se utilizó es la encuesta y la evaluación, dichos instrumentos de recolección de datos fueron aplicados a los alumnos. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos y para la confiabilidad de cada instrumento se utilizó el alfa de Cronbach que salió muy alta en ambas variables: 0,816 para la variable Juego libre en los sectores y 0,808 para la variable habilidades sociales. Con referencia al objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se concluye que existe relación directa y significativa entre las libre en los sectores y habilidades sociales. Lo que se demuestra con el estadístico de Spearman (sig. bilateral = .000 < 0.01; Rho = . 620\*\*), moderada.
4. **PALABRAS CLAVE:** Claves: Juego libre en los sectores y habilidades sociales, habilidades básicas, habilidades intermedias, habilidades superiores.
5. **ABSTRACT:** In the research entitled: “Free play in the sectors and social skills in 5-year-old children of IEI No. 32122 Huánuco, 2020, the general objective of the research was to determine the relationship between free play in the sectors and social skills in 5-year-old children from IEI No. 32122 Huánuco, 2020”. The type of research is basic, the research level is descriptive and correlational, the research design is non-experimental, cross-sectional, and the approach is quantitative. The sample consisted of 50 5-year-old children from I.E.I No. 32122 Huánuco. The technique that was used is

the survey and evaluation, these data collection instruments were applied to the students. Expert judgment was used for the validity of the instruments and Cronbach's alpha was used for the reliability of each instrument, which was very high in both variables: 0.816 for the variable Free play in sectors and 0.808 for the variable social skills. With reference to the general objective: To determine the relationship that exists between free play in the sectors and social skills in 5-year-old children of IEI No. 32122 Huánuco, 2020”, it is concluded that there is a direct and significant relationship between free play in the sectors and social skills. What is shown by the Spearman statistic (bilateral sig. = .000 <0.01; Rho = .620 \*\*), moderate.

6. **KEYWORDS:** Free play in sectors and social skills, basic skills, intermediate skills, superior skills.
  
7. **INTRODUCCIÓN:** A nivel mundial, la problemática del trabajo infantil ha hecho reflexionar sobre la importancia del juego, es así que el juego ha sido reconocido como una actividad primordial en la infancia, Así mismo se menciona que todos los Estados pertenecientes a la ONU, llamados también Estados partes, reconocen el derecho de los niños y niñas al juego en todas sus manifestaciones, lo que le permitirá participar también de la vida cultural de sus pueblos y en las manifestaciones artísticas de forma libre y espontánea. Por su parte la (UNICEF, 2013) En la Observancia General N° 17 sobre el derecho del niño al juego (artículo 31) nos dice que el juego infantil es toda conducta o actividad iniciada, regulada y planificada por los propios niños y niñas, que se produce en diferentes lugares, siendo la condición que sea el lugar dondequiera y el momento cuando quiera que se encuentre la ocasión o el motivo para ejecutarlo. En este entender toda persona está en la facultad y el deber de propiciar y brindar ambientes libres y saludables para el ejercicio del juego garantizando. Por otro lado, el pensar y creer que uno no vale mucho o lo suficiente, es quizá un problema actual a nivel social y está relacionado a la autoestima, si tomamos como referencia que el autoconcepto es igual al conocimiento que tiene uno mismo sobre sí, sobre su físico, sobre su forma de ser y la autoestima al valor que uno mismo le atribuye a su persona, entonces nos estamos enfrentando a un problema que implica una percepción objetiva (cuerpo, imagen corporal) y una percepción subjetiva (desenvolvimiento en el entorno, percepción de sentimientos de otras personal y de la persona hacia sí mismo) que se

combinan para generar un nivel de autoestima alta, media o baja. En la I.E.I N° 32122 Santa María del Valle- Región Huánuco, se ha observado que la mayoría de los estudiantes muestra comportamientos de miedo, timidez e inseguridad, no tienen iniciativa para realizar las actividades que se les propone y se muestran dependientes, siempre buscan la aprobación de las personas adultas para sentirse seguros de que están actuando bien, evitan manifestar sus intereses de juego por temor a equivocarse y por temor a las burlas de sus compañeros, manifiestan que el tiempo que pasan en casa se limitan a ver televisión o a hacer tareas que sus padres les dan para que no los molesten, y que en la relación con sus padres, pocas veces están los abrazos, caricias y juegos entre otras manifestaciones. A nivel internacional se consideró los siguientes antecedentes: Asimismo Ylarragorry (2018) Concluyó que utilizó un gráfico de barras, distribuyó los datos en el gráfico de barras para el procesamiento estadístico y realizó las tablas y gráficos correspondientes en la parte descriptiva, los juegos cooperativos son importantes ya que ha desarrolla las habilidades sociales. Luego Isaza & Henao (2017), concluye el proceso de mejorar las habilidades y destrezas sociales se presentan en momentos de actividades. Para determinar con las evidencias del trabajo, a nivel práctico, se aplicó herramientas que otorgo obtener las diversas formas de conductas sociales en distintos contextos lúdicos. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula. A continuación, Crespo, Prieto y Gil (2016) concluye que la habilidad de los niños con los resultados a nivel de aula no existe siempre relación directa entre ellos. Por otro lado, se presentó resultados entre la comunicación y el fomento de las habilidades motoras y de la mente para la adquisición de nuevo conocimiento. En el contexto nacional se encuentra las siguientes investigaciones: Asimismo Álvarez (2019) concluye que se obtuvieron que el estadístico de Rho de Spearman 0. 876, y una significancia de 0.000. A continuación, Pérez (2019) concluye que para las habilidades sociales el 7.48 % lo encuentra en un nivel bajo, el 29.91 % nivel moderado, el 62.62 % afirma nivel alto, respecto al desarrollo cognitivo, el 10.28 % lo encuentra en un nivel moderado, el 89.72 % afirma que está en un nivel alto y la correlación es de 0. 610 una correlación moderada de (P

< 0.000), significativo. Luego Ramos (2019) Concluyo que el 3.74 % evidencia nivel bajo, el 41.12 % nivel moderado mientras que el 55.14 % nivel alto. Y la correlación de rho es de 0.753 una correlación alta de ( $P < 0.000$ ), significativo. Después Samamé (2019) concluye que un 45%, muy adecuado en un 20% el inadecuado en un 35%. Finalmente concluyó que existió un grado correlativo de forma directa y moderada ( $\rho = 0.666$ ). 0.001 (bilateral), moderada entre variables. Según Chamorro (2017), concluyó el fortalecimiento de destrezas personales. Se presenta una característica cuantitativa con un análisis descriptivo de los hechos. Con una población de 49 niños, para obtener los datos de información se suministró técnicas e instrumentos para la investigación se demostró que existe influencia entre las variables. Según (Minedu, 2009) Definen al juego como un factor que potencia el desarrollo del ser humano tanto es su aspecto físico como en el psíquico, es considerado como la ruta que se manifiesta en todas las personas de forma natural para lograr su desarrollo integral y su integración a la sociedad. Teniendo en cuenta que el juego coadyuva al desarrollo integral de la persona, es importante también considerar que coadyuva al desarrollo y transformación de la realidad en la que se desenvuelve la persona que juega. Las dimensiones de del Juego libre en los sectores, En la primera dimensión planificación: Es el momento en que los estudiantes organizados de preferencia en círculo o media luna, dan a conocer sus preferencias de sectores y juegos con los que desean realizar la actividad. Respecto a la planificación (Franco, 2013), nos dice que planificar el juego es un momento que permite al niño y la niña relacionar su pensamiento con la actividad que desea realizar, tomando en cuenta sus aprendizajes previos. En la segunda dimensiones organización: Según (Minedu, 2009) Los estudiantes haciendo uso de la comunicación, organizan sus juegos en el sector que eligieron, en este momento se ponen de acuerdo en su forma de participación y normas para el uso de los materiales, juguetes y espacios. En este momento se forman en grupos de 3 o 4 estudiantes, aunque a veces forman parejas y en otras ocasiones se mantienen solitarios. En la tercera dimensiones ejecución, según (Minedu, 2009) se desarrolla de preferencia al inicio de la mañana, aunque se puede realizar también al término de la jornada de trabajo, dependiendo de la evaluación que se realice para determinar el espacio de tiempo a utilizar, esta actividad tiene una duración de 60



minutos, y se desarrolla haciendo uso preferentemente de los sectores o espacios organizados del aula, aunque podemos llevarlo a cabo también en el patio o áreas verdes del centro educativo. En la cuarta dimensiones orden: según el (Minedu, 2009) Es el momento en el que los estudiantes finalizada la ejecución, ordenan los materiales con los que interactuaron en los lugares que les corresponden. Esta actividad conlleva la formación de hábitos de orden, limpieza y cuidado de los recursos y materiales, así como el desarrollo de habilidades de observación, contrastación, comparación, clasificación, seriación, coordinación motora fina entre otras. Para este momento es importante dar consignas claras para el guardado de materiales en forma ordenada. En la quinta dimensiones socialización: Es el momento en que se comparten las experiencias vividas durante el juego y se manifiestan los sentimientos de satisfacción o insatisfacción. Para el (Minedu, 2009) La socialización implica la confrontación de la planificación con la ejecución, así como un recuento de lo sucedido durante el juego. En la sexta dimensiones representación, este es el último paso. Según el (Minedu, 2009) El docente brinda a los niños la opción de expresar su experiencia individualmente o en grupos en el momento del juego. Pueden expresarse creativamente a través de diversas técnicas plásticas (a través de la pintura, el modelado o la pintura). Se puede proporcionar todos los días, o puede ignorarlo si lo considera conveniente. Para Álvarez (2006), nos señala que las habilidades sociales no sólo determinan el nivel de socialización de los niños, sino que son fundamentales para promover aprendizajes en los niños, mientras los niños logren interacciones positivas con los adultos, con otros niños y con su contexto, su socialización, desarrollo y aprendizaje serán favorables. En la primera dimensión las habilidades sociales básicas, según Álvarez (2006) la base escuchar con la persona que se está comunicando y pone empeño para entender la conversación. Sostiene un dialogo con otros niños sobre cosas que interesan a ambos. En este primer tipo de habilidades el autor plantea actitudes básicas de interacciones como la escucha activa, acuerdos y compromisos utilizados durante diálogos o conversaciones, así como normas de cortesía promovidos para una mejor convivencia. para que los niños interactúen, estas habilidades que permite al niño prestar atención En la segunda dimensión las sociales intermedias, para Álvarez (2006) Posibilita al niño manifestar conozcan lo que siente expresando que se interesa por ellos. Resuelve el miedo y hace algo para disminuir miedo, permiten a los niños evidenciar sus estados de ánimo, expresar sus sentimientos, afrontar miedos y temores, así como reconocer y valorar sus logros. Permite al pequeño infante compartir ofreciéndose algo que es apreciado por los demás. En la tercera dimensión

habilidades sociales avanzadas, otorga al niño a pedir ayuda ante un problema que se le presenta. Participa en actividades eligiendo por sí mismo a integrarse a algún grupo. Se disculpa ante una acción negativa con los demás. Convence a los demás haciendo prevalecer su opinión. según Álvarez (2006) Por lo tanto, este tipo de habilidades son más complejas ya que es necesario evidenciar en los niños actitudes y habilidades que lo lleven a resolver situaciones de conflicto, plantear alternativas, elegir opciones e influencia en las ideas de los otros de manera persuasiva. Así mismo permiten tomar decisiones ante situaciones con el fin de lograr objetivos. Tomar iniciativa en actividades que le interesan.

8. **METODOLOGÍA:** Para Hernández et al. (2014) La naturaleza de la investigación es básica, descriptiva nos permite estudiar el comportamiento para descubrir de manera ordenada y objetiva. Los estudios correlacionales también deben aclarar o describir las relaciones entre las variables de estudio. El método empleado es el método deductivo, ya que se crean datos numéricos para dar respuesta a los objetivos propuestos. La metodología permite de lo complejo a lo simple. Debido al uso de métodos estadísticos para verificar la precisión de la hipótesis de relación. En Según Hernández et al. (2014), la población es un conjunto de hechos con características comunes a partir de los cuales se pueden recolectar datos para su investigación y comprende 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, La muestra es no probabilística, población censal es 66 niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad Los instrumentos aplicados fueron listas de cotejos para cada una de las variables y como técnica la observación. Los dos instrumentos fueron ordenados de acuerdo a sus respectivas dimensiones y con sus escalas dicotómicas siendo aplicados paralelamente. La estructura de la variable 1 es 20 y la estructura de la variable 2 es 34. Son preguntas múltiples. Creemos que la aplicación de esta tecnología es una mesa de observación, porque puede recolectar información y utilizarla para procesos. Según Carrasco (2013) también indica que la lista de cotejo tiene un grupo de ítems precisos y adecuados para la aplicación de la muestra, así como de la obtención del modo informativo necesario para terminar con este trabajo. Los datos se han procesado con SPSS 25. Una vez aplicadas estas herramientas, se realiza el procesamiento estadístico, vaciando los datos de cada herramienta en el orden establecido por cada informante, y se recoge la información en la base de datos en el Excel, y luego se Utilice la versión 25 del programa SPSP. Para probar la hipótesis, se utilizó el estadístico Rho Sperman por ser categoría del ordinal.

- 9. RESULTADOS:** En el nivel de juego libre en los sectores, Se puede observar que el 25% está en el nivel inicial y necesita mejorar, el 39,5% ha alcanzado el nivel de proceso y el 34,8% está en el nivel de logro. Así mismo, las habilidades sociales, Se puede observar que el 21% se encuentra en el nivel por desarrollar que necesita mejorar, el 39,5% ha alcanzado el nivel de desarrollo, y el 34,8% está en el nivel de desarrollo. En el análisis de la hipótesis general, El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,620$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. Así mismo en la hipótesis específica 1, El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,507$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,557$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,609$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada.
- 10. DISCUSIÓN:** En el presente estudio Juego libre en los sectores y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020. Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020., de acuerdo con el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.620, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Para Ylarragorry (2018) Concluyó que utilizó un gráfico de barras, distribuyó los datos en el gráfico de barras para el procesamiento estadístico y realizó las tablas y gráficos correspondientes en la parte descriptiva, los juegos cooperativos son importantes ya que ha desarrolla las habilidades sociales. En cuanto a el objetivo específico 1, Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122

Huánuco, 2020., De acuerdo con el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.507, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula. Según (Minedu, 2009) Definen al juego como un factor que potencia el desarrollo del ser humano tanto es su aspecto físico como en el psíquico, es considerado como la ruta que se manifiesta en todas las personas de forma natural para lograr su desarrollo integral y su integración a la sociedad. En cuanto a el objetivo específico 2, Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, De acuerdo con el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.557, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. A continuación, Crespo, Prieto y Gil (2016) concluye que la habilidad de los niños con los resultados a nivel de aula no existe siempre relación directa entre ellos. Por otro lado, se presentó resultados entre la comunicación y el fomento de las habilidades motoras y de la mente para la adquisición de nuevo conocimiento. En cuanto al objetivo específico 3, Existe relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020., De acuerdo con el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.609, lo que confirma la correlación moderada y positiva entre las variables de investigación. El valor de significancia es 0.000 ( $P\_value = 0.000 < 0.01$ ); esto nos lleva a aceptar la hipótesis propuesta y rechazar la hipótesis nula. Según Isaza & Henao (2017), concluye el proceso de mejorar las habilidades y destrezas sociales se presentan en momentos de actividades. Para determinar con las evidencias del trabajo, a nivel práctico, se aplicó herramientas que otorgo obtener las diversas formas de conductas sociales en distintos contextos lúdicos. Después Arévalo & Careazo (2016) Concluye que esta investigación resalta que los rincones o sectores de trabajo en el aula que forman parte del Juego Libre que se implementa como

momento pedagógico, coadyuvan al desarrollo del afecto, la libertad, creatividad, seguridad e independencia de los estudiantes del nivel inicial, “El 52 % de los niños y niñas obtuvieron un nivel alto, el 27% medio, y el 21% bajo, además es importante también considerar que el juego en todas sus formas contribuye al desarrollo de habilidades sociales que se traducen en un clima favorable en el aula.

**11. CONCLUSIONES:** En la conclusión general, el juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,620$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. En la primera conclusión, El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,507$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades básicas en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. En la segunda conclusión: El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,557$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades intermedias en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada. En la tercera conclusión: El juego libre en los sectores se relaciona directa ( $Rho=0,609$ ) y significativamente ( $p=0.000$ ) con las habilidades superiores en niños de 5 años de la I.E.I N° 32122 Huánuco, 2020, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada.

## **12. REFERENCIAS:**

- Álvarez. A. (2006) *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 – 6 años*. (3ª edición), Madrid. Edit. Machado Libros.
- Arévalo y Careazo (2016) *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo*” Universidad de Cartagena (CREAD) Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>.
- Carrasco, F. D. (2017) *Eluso de los dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar*. Obtenido de Universidad Católica de Tomuco: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cuhso/v27n1/0719-2789-cuhso-27-01-00108.pdf>
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao*,

2017. Callao, Callao, Perú: Ucv. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16250/Chamorro\\_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16250/Chamorro_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Crespo, P. Prieto, A. and Gil, P. (2016) *Diagnostic evaluation in the joint teaching of social and motor skills in Early Childhood Education*. Journal of Human and Social Sciences, ISSN 1012-1587, N°. Extra 7, 2016, pp. 505-525.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el Juego en la Primera Infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Isaza, I. g& Henao, G. C. (2017) *El desempeño en habilidades sociales en niños, de dos y tres años de edad, y su relación con los estilos de interacción parental*. Facultad de Psicología, Universidad San Buenaventura, Medellín Colombia
- Minedu. (2009). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Pérez, M. A. (2019) *Habilidades sociales y desarrollo cognitivo en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 313 Chimbote, 2019* (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- 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.
- Unicef (2018). *Framework on Bulding a strong pre- primary*. Recuperado en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relación-habilidades>.