



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas  
de 5 años de la I.E 7066 - Chorrillos

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Hurtado Sandoval, Silvia Monica (ORCID: 0000-0002-1088-1660)

**ASESORA:**

Mg. Boy Barreto, Ana Maritza (ORCID: 0000-0002-0405-5952)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del Infante, Niño y Adolescente

**LIMA - PERÚ**

**2022**

### Dedicatoria

A Dios todo poderoso, por su inmenso amor, por estar siempre conmigo, por guiar mi camino dándome fuerza y esperanza para seguir este paso importante de mi vida.

A mis padres Modesta y Magno por darme una educación con valores, enseñándome ser una persona luchadora, perseverante para perseguir mis sueños.

A mi esposo José Luis por su apoyo incondicional, por su paciencia, su tolerancia y sobre todo su amor dándome ánimos para continuar mi sueño anhelado.

A mi hijo José Nahuel por su apoyo incondicional que me inspira, me motiva a seguir adelante, avanzando un peldaño más para crecer profesionalmente, y lograr con éxito mis metas a realizar.

## Agradecimiento

Primeramente, agradecer a Dios todo poderoso por su inmenso amor que esta siempre conmigo guiándome en mi camino, por darme una hermosa familia quienes son mi razón de ser, mi motor para seguir adelante y lograr con éxito mis metas.

A mi maestra, Ana Maritza Boy Barreto por brindarme sus conocimientos, su paciencia, guiándome, orientándome en todo momento para lograr mi meta trazada.

A mi director Mario Carranza Hau, padres de familia, y mis estimados niños y niñas por apoyarme siempre en el desarrollo de este trabajo.

Silvia Mónica Hurtado Sandoval

## Índice de contenido

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	09
II. Marco teórico	14
III. Metodología	33
3.1 Tipo y Diseño de investigación	33
3.2 Operacionalización de las variables	33
3.3 Población, muestra y muestreo	35
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.5 Procedimientos	38
3.6 Métodos de análisis de datos	38
3.7 Aspectos éticos	39
IV. Resultados	40
V. Discusión	62
VI. Conclusiones	69
VII. Recomendaciones	70
REFERENCIAS	71
ANEXOS	77

## Índice de tablas

Tabla 1	Juego libre en los sectores	33
Tabla 2	Habilidades Sociales	34
Tabla 3	Población	35
Tabla 4	Muestra	36
Tabla 5.	Ficha 1	37
Tabla 6	Ficha 2	38
Tabla 7	Estadísticas de fiabilidad	39
Tabla 8	Juego libre en los sectores	40
Tabla 9	Planificación en el juego	41
Tabla 10	Organización en el juego	42
Tabla 11	Ejecución en el juego	43
Tabla 12	Orden al juego	44
Tabla 13	Socialización al juego	45
Tabla 14	Representación al juego	46
Tabla 15	Habilidades sociales	47
Tabla 16	Habilidades básicas	48
Tabla 17	Habilidades avanzadas	49
Tabla 18	Habilidades relacionadas con los sentimientos	50
Tabla 19	Habilidades alternativas a la agresión	51
Tabla 20	Habilidades frente al estrés	52
Tabla 21	Habilidades de planificación	53
Tabla 22	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	54
Tabla 23	Correlación Juego libre en los sectores y habilidades sociales	55
Tabla 24	Planificación del juego libre con las habilidades básicas	56
Tabla 25	La organización del juego libre con las habilidades avanzadas	57
Tabla 26	La ejecución del juego libre y habilidades rel. con los sentim.	58
Tabla 27	Orden en el juego libre con las habilidades altern. a la agresión	59
Tabla 28	La socialización del juego libre con las habilid frente al estrés	60
Tabla 29	La representación del juego libre con las habilid de planificación	61

## Índice de figuras

Figura 1 Juego libre en los sectores	40
Figura 2 Planificación en el juego	41
Figura 3 Organización en el juego	42
Figura 4 Ejecución en el juego	43
Figura 5 Orden al juego	44
Figura 6 Socialización al juego	45
Figura 7 Representación al juego	46
Figura 8 Habilidades sociales	47
Figura 9 Habilidades básicas	48
Figura 10 Habilidades avanzadas	49
Figura 11 Habilidades relacionadas con los sentimientos	50
Figura 12 Habilidades alternativas a la agresión	51
Figura 13 Habilidades frente al estrés	52
Figura 14 Habilidades de planificación	53

## RESUMEN

El propósito general Determinar en qué medida el juego libre se relaciona con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. En el trabajo de investigación se desarrolló mediante el enfoque cuantitativo, con el diseño correlacional transversal.

Cuya muestra se conformó 25 estudiantes de educación inicial. Se aplicó el instrumento en un solo momento. Al contrastar las conjeturas a través del examen de Kolmogorov - Smirnov determinándose se trata de una prueba no paramétrica de RHO Spearman y se realizó el respectivo contraste en la hipótesis general, se evidencia que el valor de  $r = ,757$  con un nivel de significatividad de  $,001$  se evidencia la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis nula, y se debe de aceptar la hipótesis alterna, por lo tanto, se confirma existe relación significativa del juego libre con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

**Palabras clave:** el juego libre en los sectores, las habilidades sociales, la autoestima, asertividad.

## ABSTRACT

The general purpose is to determine to what extent free play is related to social skills in 5-year-old children from IE 7066 - Chorrillos. In the research work, it was developed through the quantitative approach, with the cross-sectional correlational design.

Whose sample was made up of 25 initial education students. The instrument was applied in a single moment. When contrasting the conjectures through the Kolmogorov - Smirnov test, determining it is a non-parametric RHO Spearman test and the respective contrast was carried out in the general hypothesis, it is evidenced that the value of  $r = .757$  with a significance level of .001 the perfect positive correlation is evidenced ( $p < 0.01$ ). Consequently, the null hypothesis must be rejected, and the alternative hypothesis must be accepted, therefore, it is confirmed that there is a significant relationship between free play and social skills in 5-year-old children from IE 7066 - Chorrillos.

**Keywords:** free play in sectors, social skills, self-esteem, assertiveness.

## I. INTRODUCCIÓN

El juego libre en los niños actualmente estamos observando la ausencia de situaciones de juego, ya no utilizan los juegos clásicos en su tiempo libre, porque ahora disputan la preferencia de la televisión, manipulando celulares de sus padres o se dedican a los juegos de su Tablet. A simple vista, son estas actividades más divertidas y entretenidas para los estudiantes de educación inicial, facilitando de esta manera el trabajo diario a los padres, que prefieren sus hijos se entretengan en los dispositivos electrónico que estar en contacto colectivo con ellos. Sin embargo, frente a esta situación no permite desarrollar relaciones personales, intrapersonales para coadyuvar en la comunicación asertiva y, por ende, no adquieren destrezas sociales o tampoco realizan interacciones grupales para ejercitar actividades colectivas, por el contrario, se vuelven individualistas. Asumiendo la situación observada, es preocupante para los docentes de los tres niveles en nuestro sistema educativo. Y el mismo escenario es una realidad a nivel mundial, porque se puede observar que el juego como estrategia pedagógica, para ayudar al niño a desarrollar destrezas psicomotrices fina y gruesa para una formación integral, cada vez es imposible de lograr. Los padres, al ser el primer agente educativo, prefieren asumir actitudes de desconocimiento del papel que asume en los niños el juego, prefieren en el niño haga uso inadecuado de la televisión, el celular y la Tablet, los consideran el uso de estos recursos tecnológicos indispensables para su desarrollo cognitivo, creyendo por ello, que están activando su coeficiente de inteligencia y con esto le crean dependencia de la tecnología a los niños. Según Carrasco y otros, (2017). Señalan que la OREAL y la UNESCO. En Santiago de Chile (2019), están desarrollando un proyecto en dónde se asume a las familias en el proceso de la escolaridad de sus hijos los propósitos es establecer las actividades lúdicas es trascendente en educación inicial, y planean que los padres deben de entender y comprender que las actividades psicomotrices ayudan a mejorar las habilidades sociales de los niños. En consecuencia, el siglo XXI, en los niños es estimular cada vez los juegos colectivos mientras más pequeños se inicien en las relaciones sociales

recíprocas de confianza y empatía con los demás. Según la UNICEF (2018) en su artículo sostiene que; el marco conceptual sirve como punto de partida para reflexionar y realizar el trabajo en equipo, pensando siempre en el bien superior del niño, según sus características, necesidades, intereses, expectativas para lograr desarrollar competencias sociales con éxito. Los docentes del siglo XXI preparados, activos, organizan los espacios para los juegos libres en los lugares más apropiados para lograr, el buen desenvolvimiento de los estudiantes en las actividades lúdicas, asegurando una educación de calidad, demostrando que el aprendizaje temprano apoyado en actividades psicomotrices ayuda a proporcionar la base crítica y apropiada para el éxito del desarrollo de las destrezas y competencias colectivas en la escuela.

Según el Ministerio de Educación (2009), citado en Robles (2016) Señaló que el juego es una actividad que motiva placer y que es innata a las actividades de los niños, gracias a que hace uso de su imaginación, es que transforma la realidad partiendo desde su propia experiencia práctica, promoviendo un diálogo reflexivo con el mundo exterior, ellos son los actores de sus guiones en el juego. Con lo antes planteado afirmamos que las actividades lúdicas deben ser espontáneas, según la edad y las características sociales del niño y su entorno, libre que lo involucra a la toma de decisiones, según sus necesidades e intereses, asumiendo como propósito lograr sus aprendizajes significativos según los criterios de evaluación formativa. Para el Minedu (2010), jugar en sectores libres es garantizar y “asegurar que hay un aspecto positivo en el juego, siempre que el juego, sea alegre, ameno. Eso significa que es impredecible y es flexible al mismo tiempo, no siempre debe de saberse cuál es el desenlace del juego como actividad lúdica después del inicio” (p. 47). También Tapia, (2017) señaló que las competencias sociales son ese conjunto de hábitos y comportamientos de las personas, que nos brinda relaciones recíprocas y satisfactorias. Estas destrezas permiten que el estudiante logre prosperar en un contexto individual e intrapersonal, expresando de forma apropiada según la situación y el contexto del medio donde se circunscribe el juego. También existen habilidades o competencias sociales específicas, que son indispensables y necesarias para garantizar de manera competente actividades interpersonales.

Cuando las destrezas se entrenan desde la infancia con éxito, son esenciales para la personalidad sana, cuando evolucione a la edad adulta.

En la Institución Educativa Inicial 7066 de Chorrillos, se observó que, en la hora de los juegos en los estudiantes tienen grandes dificultades para relacionarse mutuamente y manifestar sus destrezas y competencias sociales, les agrada hacer juegos individuales, demostrando egoísmo y hay ausencia de la solidaridad, les es muy difícil compartir los juguetes con sus compañeros, por lo general este individualismo no es bueno, porque las personas agentes sociales que interactuamos de forma colectiva. En muchos casos, porque los padres como primer centro de formación de hábitos, no les enseñan en casa a compartir, en consecuencia, les cuesta compartir y hacer actividades colectivas. Es un factor relevante para contribuir en las relaciones sociales sean favorables, o desfavorables, por lo tanto, es así que se plantea el problema ¿En qué medida el juego libre se relaciona con las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos? Y como problemas específicos: ¿De qué manera la planificación del juego libre se relaciona con las habilidades básicas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera la organización del juego libre se relaciona con las habilidades avanzadas, en los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera la ejecución del juego libre se relaciona con las habilidades relacionadas con los sentimientos estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera el orden en el juego libre se relaciona con las habilidades alternativas frente a la agresión estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera la socialización del juego libre se relaciona con las habilidades frente al estrés, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera la representación del juego libre se relaciona con las habilidades de planificación, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?.

La investigación nos permite evidenciar la justificación teórica porque determinará la relación de las variables juego libre en los sectores y las destrezas sociales en estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Sirve para ampliar el conocimiento de las variables cuyos resultados son factibles de utilidad práctica

como fuente bibliográfica para nuevas investigaciones, también, tiene una justificación metodológica, porque los instrumentos elaborados y aplicados tienen validez y confiabilidad otorgada en un alto nivel de confiabilidad para su aplicación pudiendo ser utilizados por los docentes en las actividades lúdicas libres en los sectores con las competencias sociales, también, tiene una justificación práctica porque los resultados del estudio serán puestos a disposición de la dirección de la institución educativa, para que realicen las acciones necesarias en beneficio del bien superior del niño de 5 años de la I.E 7066 – Chorrillos. En ese sentido tendrá como objetivo general, Determinar en qué medida el juego libre se relaciona con las habilidades sociales estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Y como objetivos específicos: Establecer de qué manera la planificación del juego libre se relaciona con las habilidades básicas, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos., determinar de qué manera la organización del juego libre se relaciona con las habilidades avanzadas, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Establecer de qué manera la ejecución del juego libre se relaciona con las habilidades relacionadas con los sentimientos estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, determinar de qué manera el orden en el juego libre se relaciona con las habilidades alternativas a la agresión estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Establecer de qué manera la socialización del juego libre se relaciona con las habilidades frente al estrés, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, determinar de qué manera la representación del juego libre se relaciona con las habilidades de planificación, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Finalmente como hipótesis general: Existe relación significativa del juego libre con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, en las hipótesis específicas, Existe relación significativa de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, en los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa del orden en el juego

libre con las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la representación del juego libre con las habilidades de planificación, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

## II.MARCO TEÓRICO

Se ha realizado para reconocer los antecedentes teóricos en las variables de estudio y hemos encontrado que en la Investigación en los antecedentes internacionales

Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, las actividades lúdicas y la evolución de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en educación inicial, nos coadyuva y permite adquirir el lenguaje natural y flexible en las actividades que los estudiantes nos proporcionan donde ellos pueden expresar sus, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad de los estudiantes con los adultos, con quienes interactúa de forma efectiva. Por ende, el juego facilita la evolución del pensamiento y la creatividad porque genera una relación frente a las diferentes situaciones que el niño tiene con los materiales que está a su alcance. En este contexto, la investigación es relevante porque permite que se desarrolle la creatividad, se aplicó el trabajo de campo, es de tipo descriptivo, el enfoque es cuantitativo, la población lo constituyeron 25 estudiantes, 8 docentes y 25 padres de familia. La técnica es la entrevista, el instrumento el cuestionario, y la ficha de observación. Los resultados nos permiten proyectarnos a realizar el proceso de sensibilización a los actores educativos que tienen relación con los niños, brindándole atención y facilitando los espacios, que sea necesario para el desarrollo del pensamiento creativo dando lugar a la imaginación, la fantasía mediante el uso del juego, teniendo en cuenta las estrategias válidas para la vinculación de la creatividad en la educación inicial.

También se tiene a Solís, (2018) en su investigación tiene un enfoque cualitativo, la misma que tomo como población a 80 niños, niñas y 3 docentes del nivel inicial Ambato – Ecuador, usando como instrumento la entrevista y ficha de observación para el recojo de información, teniendo como objetivo general analizar el juego de grupo en los estudiantes. Los resultados de la propuesta reflejan un resultado positivo. Esto se debe que hombres y mujeres interactúan en un juego cooperativo, mostrando inicialmente una incomodidad superada por las interacciones de género y alcanzando los objetivos

establecidos. La conclusión es que se formula el concepto de género, ya que los niños participan en juegos estereotipados de género, no se trabaja la desestructuración, integración ni diálogo en ese sentido; los juegos escolares tradicionales no permiten interacciones de género y los niños se resisten al uso de juguetes por parte del sexo opuesto.

Señala Vera, (2018) en su investigación tiene un enfoque preexperimental, la misma que tomo como población los estudiantes de educación inicial, utilizando como instrumento la lista de cotejo. De igual forma, en el campo de la educación infantil, se ha propuesto la idea de que las estrategias didácticas promueven la creatividad de los niños y niñas. Del mismo modo, la actividad de crear habilidades y destrezas para generar nuevas e interesantes cosas tomando como punto de partida las ideas, es decir, la capacidad de analizar, evaluar y resolver problemas que surgen en el proceso. Proceso de la vida humana, problemas que surgen en la existencia, en el aprendizaje por descubrimiento en su contexto de vida familiar y escolar. Se demuestra que más del 75% de estudiantes del grupo experimental señalan las diferencias sustantivas en el logro de destrezas matemáticas en relación con el grupo control luego que se aplicase el programa de juegos en los sectores libres.

Como nos dice Males, (2017) en su investigación su metodología fue Inductivo– Deductivo, la misma que tomo como población a los estudiantes de 3,4 y 5 años del nivel inicial II ciclo en Quito, Ecuador, teniendo como propósito en identificar el rol de género presente en cada uno de los juegos simbólicos de los estudiantes. La metodología es el estudio guiado, está dirigida a mujeres desde edad temprana, teniendo en cuenta los contextos socioculturales y sociales e históricos determinados por el género y la masculinidad de las mujeres según las estructuras de género, como pauta definida para las actividades lúdicas que confirma la tendencia a separar a los estudiantes con respecto a sus características de género, vale decir que los resultados de la encuesta aplicado a los docentes y la observación dirigida a los estudiantes, evidencia que el

constructor de género es aun de carácter dicotómico según las conclusiones que las personas deben de cumplir en educación inicial afirmando su identidad.

Según Duarte, (2016) en su investigación tiene un enfoque cuasiexperimental, la misma que tomo población de 89 estudiantes de 6to grado de Yucatán – México, usando como instrumento de evaluaciones del comportamiento asertivo, pasivo y agresivo. Como conclusión, las relaciones de género, los análisis de varianza univariante mostro asertividad en mujeres y hombres. Entre los hombres, las mujeres mostraron este comportamiento con mayor frecuencia, pero no observaron diferencias en el comportamiento.

En los antecedentes nacionales tenemos las tesis que a continuación se detalla

Estrada & Guardales, (2021) en la revista Conrado vol.17 N° 82 Cienfuegos La eficiencia del programa de juegos en los sectores libres en el desarrollo de las competencias comunicativas. El propósito en la investigación fue determinar la eficacia del programa de los juegos en los sectores para lograr desarrollar las competencias comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I.E. Virgen del Carmen. El enfoque fue cuantitativo, el diseño experimental y el tipo es el pre experimental. La muestra fue de 30 estudiantes de 5 años. Los resultados nos muestran las evidencias en la aplicación de las actividades de juego, para el 66,7% en niños adquieren sus competencias comunicativas, mientras que el 20% tienen bajo nivel y el 13,3% adquieren un nivel alto en la aplicación. Según el proceso de contraste de inferencias, el p valor de la t de Student fue inferior al nivel de significancia  $0,000 < 0,05$  por lo que, podemos inferir que los puntajes del pretest y el post test tienen la presencia significativa. Y se concluye que la adecuada aplicación del programa jugando en los sectores es eficiente, porque permite lograr el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes de educación inicial.

Figuroa, Yrma & Figuroa, Maritza (2019) en la revista de investigación y cultura, vol. 8, núm. 3, las actividades libres en los sectores promoviendo la autonomía en estudiantes de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo

– 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y asume también el enfoque de María Montessori quien señala que el niño para que aprenda de forma dinámica según su edad debe hacer uso del juego, mediante la estimulación de las diversas estrategias que le permitan el logro de los aprendizajes. La metodología es pre-experimental, y cuya investigación es aplicada, Los resultados permiten llegar a la conclusión que con la aplicación de las 20 acciones de las actividades libres en los sectores en el post-test se obtuvo el 100% de nivel de logro; y los resultados del contraste de inferencias, de las actividades libres en los sectores influyen de forma significativa para desarrollo de la autonomía en estudiantes de 4 años.

Cuya, Gabriela, (2018), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas y la relación en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 395 en Belén de la región Ayacucho. En la conclusión el 58% de alumnos adquieren el aprendizaje eficaz, por la experiencia pedagógica mediante las actividades lúdicas. El nivel de significancia en el contraste de hipótesis con la Chi cuadrado, el valor de  $P < 0.05$ , se determina que las actividades lúdicas tienen relación directa y proporcional con el aprendizaje de los estudiantes. La significancia de la prueba no paramétrica de la Chi cuadrado con el  $P < 0.05$ , se determina en cada una de las dimensiones en las actividades lúdicas se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes.

Villanueva, Lilian (2018), en su tesis: los juegos recreativos como estrategia para el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca. Llega a la conclusión que mediante la aplicación del programa se logró una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, luego de haber logrado la diferencia de las medias, habiéndose aprobado la disminución relación a la dispersión de 0.951, y con la homogeneidad del coeficiente de variación de 38.10% tanto en el pre test y de 17.38% en el post test. Finalmente se menciona que la adecuada aplicación del programa de juegos recreativos permite hacer

eficiente el aprendizaje en el área de matemáticas.

Callupe, Oswaldo (2019), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2do grado de educación primaria en la I.E nuestra Señora de Fátima. Se desprende que las actividades lúdicas influyen en el proceso del aprendizaje; en el contraste de las hipótesis comprobándose la hipótesis mediante la Chi- cuadrado en la que el valor de significancia del valor de  $p = 0.000 < 0.05$  donde la hipótesis nula se debe de rechazar y se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo. Por ende, se infiere la existencia de una relación positiva de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de educación de educación primaria.

Según Silva (2019) citando a Callois, (1958) afirmó que: la actividad lúdica es un medio y recurso de comunicación trascendental para los estudiantes y permite formas de comunicación con el entorno a través de las actividades recreativas. El juego les otorga a los niños el sentido, según sean sus procesos de enseñanza como experiencia grata para el aprendizaje, En tal sentido el juego es una ruta o camino de los niños; para expresar sus inquietudes, deseos, sus fantasías y los conflictos con los cuales es el juego simbólico. El juego refleja en los niños según el nivel de percepción en relación con las demás personas de su entorno (p. 22).

Según Silva, (2019) citando a Callois, (1958) afirmó que: con el juego los niños realizan actividades para lidiar con el pasado y el presente, y se van preparando hacia el futuro. Las actividades del juego simbólico en los sectores estimulan los órganos sensoriales en los niños. El juego está demostrado permite enriquecer la imaginación, la creatividad, y contribuye utilizar una gran cantidad de energía mental, física y productiva. El juego es una actividad psicomotriz divertida, porque les permite a los niños recordar las actividades aprendidas cuando estas le divierten según su experiencia personal (p. 24)

Según Silva, (2019) citando a Según Callois, (1958) afirmó que: El juego ayuda para lograr el proceso de ejecución y desarrollo de las actividades físicas para sujetar, desarrollar acciones corriendo, trepando, y luego balancearse. Por ende, el habla y el lenguaje como el balbuceo, hasta el proceso para tener que contar los cuentos. En consecuencia, las destrezas de cooperación, negociación, competición, se ejecutan según reglas y según el turno que les toca (p. 25)

Para el logro del aprendizaje, en él se establece la relación con su cuerpo y las habilidades son elementos u objetos. La personalidad para asumir los intereses, preferencias de las personas, en la que se presentan las expectativas, para conducirse en el juego. Es así que el medio ambiente sirve para explorar las posibilidades de reconocimiento y los límites mismos de la sociedad, el medio sociocultural y los valores asumidos para el dominio de la perseverancia, donde la solución a los problemas debe de implementar estrategias para el juego, en tal sentido la toma de decisiones reconoce las diferentes opciones, para escoger, lidiar con las diferentes consecuencias.

Según el Minedu, (2016) afirmó que: El juego libre es la actividad de forma voluntaria, no se debe de imponer. Le da lugar a los estudiantes representar mediante actividades de lo que sucederá a su alrededor, consensuando diversos medios para la comunicación con sus pares, teniendo en cuenta el lenguaje que sirve de medio para expresar sus emociones y gestos, por medio de acciones dialogadas establecidas en situaciones cuya imaginación serán compartidas con sus compañeros; asimismo permite aprender mediante los mecanismos de socialización teniendo en cuenta las reglas de juego, los roles que deben de cumplir, generando consenso y afirmando su identidad individual dando lugar a los gustos, preferencias e intereses personales en el proceso de interacción con los adultos y su medio social (p.29).

Según el Minedu (2016) afirmó que: los sectores del aula es una nueva propuesta pedagógica en la planificación de acciones pedagógicas para el aprendizaje debe hacerse asumiendo las expectativas, de los niños, generando

ambientes agradables para los aprendizajes, el niño requiere un espacio que le posibilite lograr desarrollar satisfacciones según sea su necesidad para desplazarse y pueda moverse sin mediar los obstáculos, teniendo en cuenta un ambiente que este libre, sin impedir su desarrollo, para lograr satisfacer su inquietud para producir actividades conflictivas, además el ambiente debe tener las condiciones elementales de ventilación e iluminación (p. 45)

Según el Minedu (2016) citando a Callois, (1958) afirmó que: El proceso de estimulación de los órganos sensoriales para repetir los colores. A los 3 años se desarrolla mediante el movimiento físico, es ahí donde se origina el juego imaginativo, así también el juego en acciones paralelas del juego social desarrollado mediante ciertas reglas, los juegos complementados con actividades pedagógicas, dados por interés personal, y con independencia del juego colaborativo, altamente competitivo (p. 28).

Según el Minedu (2016) citando a Callois, (1958) afirmó que: ayudando a desarrollar el aprendizaje por medio del juego, el área a utilizar debe estar limpio y bien organizado, debe tener comodidad, iluminación, ventilación, y el espacio debe de ser seguro y supervisado por los adultos. Los niños juegan con los adultos y logran desarrollar su creatividad cotidiana observando que ellos descubren sus habilidades y preferencias ayudándolos a añadir niveles de complejidad (p. 30)

Según Velásquez, J. (2018), cita a Froebel, (1987) afirmó que: “teniendo en cuenta los diferentes aportes de algunos filósofos y pedagogos antes del siglo XX los que coinciden en sus conjeturas, sobre el juego porque estos responden a la necesidad e interés social de los estudiantes; en consecuencia: deben de interesarle según las actividades exclusivas según la potestad y posibilidad para controlar según sean los fines de la estrategia y de las actividades del juego con los niños de forma colectiva (p.32).

La característica de la planificación anticipada permite clasificar la actividad

del juego, asumiendo que, como fenómeno pedagógico, este se utiliza en medio de un sistema estructurado, en el aprendizaje. Se sabe que el sistema asume un enfoque artificial y rígido que no asume ni contempla todas sus dimensiones y sus potencialidades para la actividad del juego teniendo en cuenta las teorías valoradas, en la Educación inicial.

Según Velásquez, J. (2018), cita a Froebel, (1987) afirmó que: El método lúdico asumido por Froebel, sentencia que adquirió en las diversas modalidades, las que pueden considerarse la utilización de roles de los juegos de representación cuyos papeles de los niños de educación inicial, deben de emplear argumentos diversos en el que estuvieran implicadas las habilidades para los juegos (p. 33).

Se conoce existen diversas y variados enfoques teóricos sobre el juego libre según el niño pueda asumir, pues el juego perdería de forma inmediata su carácter como acto de diversión atractivo y de gozo permanente.

Según Velásquez, J. (2018), cita a Huizinga, (1987), afirmó que: en el caso de la teoría psicogenética, de Piaget, el juego es la expresión y la condición para lograr implementar el aprendizaje de los niños, donde en cada etapa está vinculado de forma indisoluble con determinadas características y tipos de juego, como suele observarse en cada una de las sociedades y de una persona a otra sufren modificaciones según sea la edad de origen de cada uno de los juegos. Según Piaget, el juego es una verdadera técnica o herramienta que nos revela la evolución mental de las personas (p.35).

Según Velásquez, J. (2018), cita a Huizinga, (1987), afirmó que: La diversidad de las actividades de juego influye en la formación de la psiquis y está va acompañada de ciertos niveles de variabilidad que se van logrando en ciertas épocas a otras, o de una sociedad a otra. Por ejemplo, en las sociedades antiguas, la oposición del trabajo y el ocio o juego estaba lejos a cómo eran en las sociedades industrializadas en el siglo XVIII, se valora por ende el trabajo

productivo en detrimento de la ocupación que se considera como improductiva para las personas (p.37).

Según Villanueva, (2018) citando a Vygotsky, (1990) afirmó que: este enfoque se centra los niveles para pensar, expresar su comunicación verbal, usando en ciertos momentos la memoria para las actividades lúdicas. Por ende, el juego tiene un fondo social y su propósito será el comprender el mundo de los adultos, en contacto con sus diversas relaciones, en la organización y la comunicación de las personas (p. 85).

El juego es como tal un elemento o un factor vital y básico que permite el desarrollo de la adquisición de habilidades y conocimientos concretos, en consecuencia, es el núcleo en función a los roles que están representados por los niños en la interacción social en cada actividad cotidiana que realizan.

Según Villanueva, (2018) citando a Vygotsky, (1990) afirmó que: Mediante el juego al niño puede explorar las actividades de los médicos, maestros, policías, etc. Vygotsky se interesa menos por el apego y más le interesa como adquieren los niños sus nuevas capacidades cognitivas, sociales mediante las actividades compartidas con adultos y otros niños, para que le brinden ayuda en la mejora de sus actividades (p. 86).

En consecuencia, para Vygotsky el juego da origen a la acción y el sentido social de las diversas acciones que lo caracteriza como la actividad lúdica siempre adquiere un fondo social colectivo e individual.

Según Villanueva, (2018) citando a Vygotsky (1979) afirmó que: “En el caso del aprendizaje, es un proceso con el que el aspecto social, cultural e individual se interrelaciona de forma asertiva entre las personas y constituyen como el conocimiento es un medio en el contexto social y cultural donde se desenvuelven” (p.44)

La función cognoscitiva es la que se presenta en dos planos diferentes:

primero en el aspecto social y después en un plano psicológico o intrapersonal, a través del proceso que permite interiorizar con la comunicación y el lenguaje para cumplir doble función como medio social, en donde el individuo comunica el intercambio y el propósito para contrastar sus opiniones, dando lugar al conocimiento de las técnicas y estrategias que el individuo realiza para organizar su pensamiento, convirtiendo en el proceso cognitivo superior de los estudiantes en las actividades lúdicas..

Según Villanueva, (2018) citando a Vygotsky (1979) afirmó que: intentar explicar el aprendizaje, desde el concepto de zona de desarrollo próximo, es lo asumido por la distancia o anclaje en el nivel de desarrollo real del estudiante, según sean sus capacidades para afrontar las dificultades de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, como la capacidad para lograr interactuar resolviendo los problemas orientados o mediados por parte de un adulto o en colaboración con sus pares que están en mejores condiciones de aprendizaje (p. 26)

La ZDP suele entenderse como un espacio que no cambia, sin embargo, es social y dinámico porque está en constante proceso de cambios, mediante las interacciones o mediaciones de la persona, demostrando la capacidad para hacer con la ayuda o la mediación un aprendizaje significativo que luego se consolida de forma autónoma al hacerlo.

Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: El juego es una acción que permite el aprendizaje y siempre se ha conseguido desarrollar y transformar las actividades lúdicas en los sectores pedagógicos teniendo en cuenta las iniciativas de la lectura, según sean estas ocupaciones ordinarias que se presentan como desagradables.” Piaget por lo tanto ha realizado una clasificación válida de los juegos:

Juegos de ejercicio. Son los que tienen origen en el periodo sensorio motriz, es el que se repite en las actividades donde se ponen en práctica las actividades motrices, desde un inicio tiene un fin adaptativo pasando a realizarse por placer según el ejercicio funcional sirviendo para consolidar lo adquirido. Muchas de las

actividades sensoriales y psicomotrices se convierten en una actividad agradable y es de carácter individual y social para que los estudiantes realicen con los adultos.

Los juegos simbólicos, desde los 3 a los 7 años, tiene el carácter para utilizar diferentes símbolos por medio de la imitación, que el niño trata de reproducir en las diferentes situaciones con acontecimientos de la vida cotidiana en la familia, modificándolos según el contexto de sus necesidades. (p. 49)

Es así que los trozos de papel pueden convertirse en billetes para jugar a la tienda familiar o a la compra venta, la caja de cartones se puede convertir en un camión, el palito puede ser una jeringa utilizada por el médico, un palo entre las piernas se convierte en un caballo. Muchos de los juguetes constituyen en el apoyo para ejercitar las diferentes actividades lúdicas. El niño siempre ejercita los roles sociales de las actividades que ordena el maestro, el chofer, el policía, el abogado, el médico, etc.

Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: Juego mediante el uso de ciertas reglas. Durante el juego simbólico el niño ira utilizando un sin número considerable de normas y reglas de juego, y muchos de ellos pueden ser descubiertos mediante una estructura muy compleja. Es a partir de los 6 y 7 años donde el niño empieza a realizar diferentes tipos de juegos que necesariamente son de tipo social los que definen el propio juego. Son las normas del juego que todos los participantes se reúnen para colaborar, porque sin la labor cooperativa no hay actividades lúdicas y menos la competencia (p. 56)

Según Pereira-Guizzo, et al, (2018) Citando a Michelson, et al, (1983), afirmó que las competencias colectivas son las que se adquieren, mediante el proceso para aprender. Por lo tanto, las habilidades sociales incluyen las conductas de carácter comunicativo y gestual, las específicas y discretas. Las habilidades

sociales supone que existan iniciativas o respuestas de forma efectiva, apropiada acrecentando el proceso para reforzar de forma colectiva mediante actividades positivas según sea el medio social de las personas (p. 35)

Según Pereira-Guizzo, et al, (2018), citando a Michelson, et al, (1983), afirmó que: Las habilidades sociales son de carácter recíproco por su naturaleza supone un nivel de correspondencia de forma efectiva y apropiada, es así que la reciprocidad y los comportamientos específicos permiten que las competencias colectivas se incluyan según las necesidades del medio. Vale decir, que los factores de la edad, el sexo y el estatus social, logran afectar los niveles de la conducta social de la persona. Los excesos y los déficits de las conductas sociales pueden ser objetivadas con el propósito de intervención (p. 35)

Es necesario afirmar que la opinión de los autores, en el caso de las habilidades sociales permiten ser apropiadas mediante la observación, por los procesos de imitación, mediante la adquisición de la información, y por ende podemos inferir que las habilidades se aprenden en interacción con el medio social y natural de forma positiva, teniendo en cuenta los niveles de reciprocidad según sean las conductas con sus semejantes.

Según Ontoria, M. (2018), citando a Caballo, (1987) afirmó que: La conducta puede ser socialmente hábil como en el cumulo de conductas producidas por las persona en un determinado contexto ya sea interpersonal que puede ser expresado mediante los sentimientos, las actitudes, las inquietudes, los deseos, las opiniones ya sean de forma adecuada a la situación tal, respetando obviamente las conductas de sus pares, porque de forma general estas permiten resuelvan los problemas en determinadas situaciones mientras es probable se pueda reducir la probabilidad que puedan aparecer futuros conflictos. (p. 14)

Según Betancourth, et al, (2017) las habilidades sociales, han permitido establecer su trascendencia para que las personas se permitan expresar y tener relaciones de tipo sentimental, amical y social de forma estable, lo que es en

buena cuenta la empatía como proceso de mucha importancia para el que se pueda acceder al funcionamiento de la vida social. Algunos investigadores señalan que toda conducta que sea social y haga uso de las habilidades son las que contribuyen de forma efectiva en los aspectos profesionales, académicos, a nivel laboral en la persona, posibilitando establecer, mejoras en cada una de las relaciones interpersonales en las personas de forma saludable (p. 22)

Según Reyes, M. (2016); citando a Katz & Mc Clellan, (1991) afirmó que: El desarrollo social de las personas, tiene como origen en el proceso de los primeros años de vida del infante y por ende se considera es conveniente y apropiado que existan programas dirigidos a la niñez, infancia donde se incluya evaluaciones constantes, de carácter formal e informal, sobre el progreso en el logro de la adquisición de ciertas habilidades sociales , asumiendo el proyecto de vida de forma eficiente y resiliente (p. 29)

En las distintas investigaciones se señala que no existe un acuerdo para tener en cuenta la conducta social y las habilidades; como Caballo asume que la habilidad social tiene que estar en el contexto de las acciones culturales propuesto, según las formas de comunicación asertiva y según el proceso intercultural dentro de una misma civilización o sociedad, que este en concordancia de un cumulo de aspectos o factores que tengan que influir en la educación estableciendo por lo tanto determinados patrones de conducta social de los niños y personas.

Según Reyes, M. (2016); citando a Roca, (2005) afirmó que: las competencias colectivas son el cumulo de acciones a nivel de las conductas, formas de pensar y manifestar sus sentimientos y emociones positivas, nos permiten mejorar en nuestras relaciones reciprocas, para sentirnos bien, logrando lo que deseamos, y consiguiendo lo que otros no nos impidan, con el propósito de lograr nuestros deseos (p. 23)

Según Betancourth, et al, (2017) citando a Caballo (1995) afirmó que: Las competencias sociales y asertivas nos ayudan a tener relaciones recíprocas con nuestros semejantes educando para la vida, facilitando a los estudiantes las estrategias y los instrumentos indispensables que les permita ser capaces para lograr una adecuada autoestima, y que al adoptar decisiones sean responsables, relacionándose de forma asertiva resolviendo las dificultades de forma positiva y adecuada. (p. 35)

En el caso de los diferentes elementos que interactúan como aspectos determinantes para el ejercicio y el logro del éxito en el manejo de las competencias colectivas con sus dimensiones de la autoestima, la asertividad, la comunicación fluida, la adecuada toma de decisiones, la resiliencia, las que deben de tenerse en cuenta con la ayuda del docente para que los estudiantes logren.

Según Betancourth, et al, (2017) citando a Martínez, (2001), afirmó que: La autoestima se relaciona con el autoconcepto como valor conferido y percibido, con los que se considera al valor afectivo como el más importante, y por ende, es una acción psicológica activa, que al constituirse el autoconcepto y la autoestima forman la unidad cognoscitiva y afectiva de gran utilidad para el desarrollo individual y los caracteres personales que se van adquiriendo como un potencial para permitir regular la conducta con mayor relevancia según los estados emocionales de las personas (p. 13)

Si logramos abordar de una manera adecuada la autoestima entonces esta será alta y permitirá que el sentimiento sea suficientemente capaz y preparado para actuar de forma asertiva en diferentes contextos, con el ánimo de afrontar la vida y cada uno de sus propósitos; reducir la baja autoestima como medio de insatisfacción en las necesidades humanas. Haciendo frente al rechazo y el desprecio, pudiendo tener en cuenta se concreten ciertas actividades propuestas según el sentimiento de incapacidad para concretizarse.

Según Betancourth, et al, (2017) citando a Martínez, (2001), afirmó que: la autoestima es una expresión de actitudes para la aprobación y la aceptación de la capacidad sí mismo, es así que el autoconcepto refiere a las actitudes y las concepciones que existen acerca de nosotros mismos que son de vital trascendencia para la persona en relación a sus relaciones interpersonales, es así que el autoconcepto y la autoestima asumen como referencia la imagen que uno tiene de sí mismos. (p. 14)

Según Betancourth, et al, (2017) citando a Martínez (2001) afirmó que: al conceptualizar el asertividad es aquella capaz de expresar los sentimientos, las actitudes, los deseos y las opiniones de esas conductas resolviendo de forma adecuada los posibles dificultades o problemas que puedan surgir. La comunicación asertiva; es una capacidad que implica una adecuada disposición hacia la comunicación sincera y abierta realizando un adecuado trabajo individual de los tres aspectos fundamentales al negativo: que es la ira, el resentimiento y el miedo o el temor (p. 14)

El aprendizaje como medio para adquirir las competencias colectivas, se da mediante un complejo proceso de interacción social de las personas según las variables personales, medioambientales y socioculturales.

Según Betancourth, et al, (2017) citando a Riso (1988), afirmó que: la familia, el grupo social de personas, en donde se dan lugar a producir los intercambios de conducta social y afectiva constituyen el subsistema para aprender el intercambio de relaciones entre pares. Por otro lado, los padres permiten transmitir ciertos valores según la conducta social, mediante el acceso a la información, a los refuerzos discriminativos, a los castigos y a las sanciones, según sea el modelo de conductas interpersonales (p. 27)

Existen diferentes enfoques o teorías que están logrando influir y definir los diferentes aspectos en las habilidades sociales de las personas. No resulta nada fácil, existen diversas fuentes literarias para abordar el tema, encontramos

diferentes defunciones importantes que nos ayudaran a abordar con objetividad la investigación.

Según Schneider & Andretta, (2017) citando a Riso, (1988) afirmó que: existen tres razones importantes: para denominarlas como el paradigma y según sea como se conceptualiza de forma teórica, son siempre diversas las dimensiones que se le permite dar a la conducta, y la eficacia de la conducta humana (p. 37)

Por lo que se desprende que las habilidades sociales cuyo tema es central en la investigación, nos permite mencionar sobre algunos aspectos relevantes que nos dará una visión general de forma objetiva teniendo en cuenta la trascendencia del estudio, asumiendo que en concordancia a la interacción oía de los grupos permitirá tener mayor énfasis en los aspectos teóricos.

Según Schneider & Andretta, (2017) citando a Caballo, (1987) afirma que: Las competencias colectivas, han sido analizadas por diferentes investigadores según las diferentes escuelas, y uno de los que mejor ha analizado es Solter, el padre de la terapia de la conducta, quien introdujo la categoría con el propósito y necesidad de aumentar los niveles de expresividad en las personas, teniendo en cuenta las sugerencias que en la actualidad se utilizan. Desde esa época hasta la actualidad existen disímiles y distantes formas de abordar y se ubica al exponente como Caballo, que en el año de 1987 emite un criterio con el que la mayoría de investigadores se dedican al tema de las habilidades sociales (p. 16)

Según este enfoque podemos afirmar entonces que las habilidades sociales tienen lugar a surgir según la necesidad de aumentar los niveles de expresión de los niños, los estudiantes, pero también según el tiempo existirán diferentes opiniones discrepantes.

Según Schneider & Andretta, (2017) citando a Skinner (1938) afirmó que: en el proceso de adquisición de la conducta que está planteada según las situaciones del entorno con el que se asume las conductas. Desde la apreciación

se logra el aprendizaje en el modelo es de la forma tal: los estímulos y las respuestas y la consecuencia sean positivas o negativas (p. 67)

Según Schneider & Andretta, (2017) citando a Skinner (1938) afirmó que: las habilidades sociales son adquiridas mediante el reforzamiento positivo según las habilidades se logran adquirir mediante aprendizaje de carácter observacional, a través de la retroalimentación interpersonal con el desarrollo de las expectativas de carácter cognitivo según las situaciones interpersonales (p. 68)

El autor hace referencia a las competencias colectivas de las personas, estas se logran mediante los reforzadores de aprendizaje, tal como plantea el conductismo, donde estas se logran mediante la observación y a través de las expectativas de carácter cognitivo.

Según Pereira-Guizzo, et al, (2018) citando a Fernández & Carrobles, (1981) afirmó que: en el caso de las competencias colectivas y asertivas es una capacidad para adquirir o poseer en cada persona el proceso para poder percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes situaciones emotivas y sociales, especialmente aquellos los que provienen de la conducta individual y colectiva (p. 568)

Según Pereira-Guizzo, et al, (2018) citando Argyle, (1978), afirmó que: en el enfoque explicativo atribuido a la inhabilidad social o la falla en la discriminación en diferentes situaciones sobre los comportamientos sociales si resulta ser adecuado o no. La persona tiene la necesidad de tener conocimiento y también de tener en cuenta la respuesta adecuada, en qué contexto, cuándo y cómo esta conducta debe de ser emitida. Es por ende una habilidad de tener una lectura del medio social. A esta habilidad se le conoce como la percepción social de la persona (p. 78).

Por lo antes expuesto, se explica del porque las actividades que promueven competencias asertivas mediante procesos de entrenamiento asertivo se deben

permitir integrar un cumulo de estrategias y técnicas, que ayuden a modificar las conductas de las personas eliminado el estrés social y modificando los procesos cognitivos de los estudiantes en la educación inicial.

Según Reyes, M. (2016) citado a Argyle, (1978) afirmó que: se destaca en el enfoque de las competencias colectivas en la selección de los conocimientos que las personas logran realizar en los procesos de interacción social según sea la interpretación que realiza de la información. Esta habilidad para la lectura en el medio social, determina los acuerdos y convenciones individuales del contexto, entendiendo los mensajes encubiertos o abiertos de sus pares, percibiendo las emociones como las intenciones de sus interlocutores, a esto se denomina percepción social. (p. 24)

Según Reyes, M. (2016) citado a Argyle, (1978) afirmó que: al observar, el modelo de las habilidades sociales de manera multidimensional, los diferentes autores destacan y enfatizan los diferentes factores que se encuentran involucrados en este contexto. Es de larga data que para determinar las acciones relativas en la adquisición del cumulo de elementos que interactúan entre pares (p. 25)

Se plantea que las competencias asertivas tienen múltiples dimensiones en las personas que están en proceso de aprender a interactuar con los demás.

Según Pereira-Guizzo, et al, (2018), citando a Wolpe, (1958) afirmó que: Desde el enfoque de la Psicología Clínica, las relaciones Interpersonales son las que poseen una relevancia, y estas utilizan una serie de defunciones para hacer referencia a las competencias colectivas desde épocas inmemorables con el enfoque de las habilidades sociales, por lo que se utiliza el concepto de asertividad (p, 67).

Según Reyes, M. (2016) citado a Bellack & Morrison, (1982) afirmó que: en el caso de este modelo el déficit es por la falta de un aprendizaje de cada uno de

los componentes de comunicación gestual que son indispensables para lograr un determinado comportamiento social que sea competente. La persona no hábil, es la que carece de determinados repertorios conductuales o utiliza respuestas inadecuadas porque estas han sido aprendidas de forma inadecuada (p. 28).

Según Bellack & Morrison, (1982) afirmó que: en el caso del entrenamiento dirigido por la adquisición de conductas sociales con los modelos terapéuticos, permite el entrenamiento asertivo orientado a aprender de las habilidades de las conductas requeridas a través de los procedimientos conductuales, modelando las prácticas e instrucciones de respuestas a las del terapeuta (p. 29).

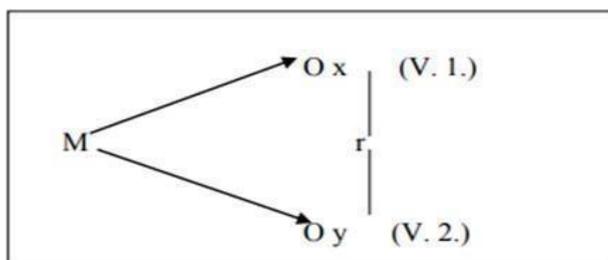
### III.METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es básica, descriptiva, explicativa, responde al enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, la observación en base a la recolección de datos, revisando a profundidad, holística, flexible y de riqueza interpretativa, se prueban hipótesis para darle relación con los hechos. (Hernández – Sampieri, R. & Mendoza, C. 2018).

Diseño: es no experimental, y busca conocer su concepción de los hechos, esta investigación consta del diseño descriptivo, correlacional y transversal, ya que no se manipula ninguna variable, se observa y describe para luego hacer el análisis posterior.

El diagrama de las variables.



Dónde

M = Población representada por los estudiantes de 5 años del aula “C”

X = Variable 1: Juego libre en los sectores

Y = Variable 2: Habilidades sociales

r = Relación de las variables

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Tabla 1: Juego libre en los sectores**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
<b>Juego libre en los sectores</b>	Planificación		1, 2, 3	Inicio
	Organización		4, 5, 6, 7	
	Ejecución		8, 9, 10	Proceso
	Orden		11, 12, 13	Logrado
	Socialización		14, 15, 16, 17,	
	Representación		18, 19, 20	

**Definición de juego libre en los sectores.** Según Silva (2019) citando a Callois, (1958) afirmó que: la actividad lúdica es un medio y recurso de comunicación trascendental para los estudiantes y permite formas de comunicación con el entorno a través de las actividades recreativas. El juego les otorga a los niños el sentido, según sean sus procesos de enseñanza como experiencia grata para el aprendizaje, En tal sentido el juego es una ruta o camino de los niños; para expresar sus inquietudes, deseos, sus fantasías y los conflictos con los cuales el juego simbólico.

**Definición operacional.** Esta variable tiene seis dimensiones: de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, con un total de 20 Ítems, que se recopilan datos y la percepción del tema que consideramos muestras de investigación.

**Tabla 2: Habilidades sociales**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
<b>Habilidades sociales</b>	Habilidades básicas		1, 2, 3	
	Habilidades avanzadas		4, 5, 6, 7	
	Habilidades relacionadas a los sentimientos		8, 9, 10	
	Habilidades alternativas a la agresión			Inicio
	Habilidades para hacer frente al estrés.		11, 12, 13	Proceso
	Habilidades de planificación.		14, 15, 16, 7, 18, 19, 20	Logrado

**Definición conceptual.** Define (Tapia ,2017) que las competencias colectivas incluyen un conjunto conductas, que nos brinda relaciones interpersonales satisfactorias. Estas habilidades permiten que el sujeto prospere en un contexto individual o interpersonal, expresándose de manera apropiada a la situación y contexto. También hay habilidades sociales específicas necesarias para realizar de manera competente tareas interpersonales.

Cuando las habilidades se entrenan con éxito a una edad temprana, son esenciales para una personalidad sana en la edad adulta.

**Definición operacional.** Esta variable tiene seis dimensiones: las destrezas básicas, destrezas avanzadas, destrezas relacionadas con los sentimientos, destrezas alternativas frente a la agresión, destrezas para hacer frente al estrés, destrezas de planificación con un total de 20 Ítems, que se recopilan datos y la percepción del tema que consideramos muestras de investigación.

### **3.3. Población (criterios de selección), población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

#### **3.3.1. Población**

(Hernández, Fernández y Baptista, 2010). “La población es el conjunto de los elementos del objeto de estudio, coinciden con un conjunto de especificaciones” (p.175). Así la población son los 82 estudiantes de 5 años de educación inicial

**Tabla 3**

#### ***Población niños de la I.E 7066 - Chorrillos***

N°	Sección	Cantidad
1	5 “A”	30
2	5 “B”	27
3	5 “C”	25
TOTAL		82

Fuente: I.E 7066

### 3.3.2. Muestra

La muestra de estudio es realizar una encuesta, conformada de 25 estudiantes de 5 años del aula "C" de la I.E 7066 - Chorrillos. La muestra se considera

censal porque se seleccionó a 25 estudiantes que es una muestra representativa. Por lo tanto, según Ramírez, (1997) establece que la muestra censal es donde las unidades, se consideran como muestra.

**Tabla 4**

***Población niños de la I.E 7066 - Chorrillos***

N°	Sección	Cantidad
1	5 "C"	25
TOTAL		25

Fuente: I.E 7066

### **Unidad de Análisis**

La población de 25 estudiantes de 5 años, porque se resolvió decidir y escoger la muestra de clase no probabilística intencional, porque para el tipo de investigación se requiere un entendimiento preliminar por las características mismas que poseen los instrumentos el objeto de estudio.

### **Criterios de Inclusión y Exclusión**

Criterio de inclusión:

1. Los estudiantes de 5 años
2. Los estudiantes que no asistieron. Criterio de exclusión:
3. No intervienen los maestros, tampoco el personal administrativo
4. No interviene estudiantes de otras aulas de 5 años.
5. Técnicas e instrumentos para recopilar los datos

Según Córdoba, (2019) la técnica se entiende como un conjunto de procedimientos para construir herramientas de evaluación o para medir, su aplicación y uso depende de las características. La encuesta o la observación participante implica diferentes enfoques y estrategias metodológicas.

## Lista de cotejo

Esta es una herramienta de evaluación útil para evaluar destrezas y conocimientos, y no brinda ayuda para determinar la existencia de comportamientos observables de los estudiantes de 5 años. Para utilizar esta herramienta, se tiene que especificar los indicadores de salida para la evaluación y nos permiten comunicar de mejor manera las opiniones.

## Instrumento

Son herramientas que se utilizan en las investigaciones para recopilar información (Sánchez y Reyes, 2017).

Las herramientas utilizadas es una lista de cotejo del juego libre en los sectores que consta de 20 ítems y otra lista de cotejo sobre el desarrollo de habilidades sociales que tiene 20 ítems, fueron organizadas según sus dimensiones con las escalas dicotómicas, para ser aplicadas simultáneamente.

**TABLA 5**

***Ficha 1 Juego libre en los sectores***

Ficha Técnica 1	
Instrumento	Lista de cotejo
Autora	Madeleine Haydee Rivera Cuzco
Objetivo	Determinar el juego libre en los sectores en los niños de la I.E 7066 – Chorrillos.
Aplicación:	Individual
Duración:	20 minutos por estudiante.
Ámbito de aplicación	Niños de la I.E 7066 - Chorrillos
Finalidad:	Percepción sobre el juego libre en los sectores
Dimensiones:	Planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación
Descripción	El instrumento que se utiliza es una lista de cotejo con 20 ítems de medición dicotómica.

**TABLA 6*****Ficha 2 Habilidades sociales***

---

Ficha Técnica 2	
Instrumento	Lista de cotejo
Autora	Madeleine Haydee Rivera Cuzco
Objetivo	Determinar las habilidades sociales en los niños de la I.E 7066 – Chorrillos.
Aplicación:	Individual
Duración:	20 minutos por estudiante.
Ámbito de aplicación	Niños de la I.E 7066 - Chorrillos
Finalidad:	Percepción de las habilidades sociales
Dimensiones:	Habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas a los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés, de planificación.
Descripción	El instrumento es una lista de cotejo de 20 preguntas de medición dicotómica.

**3.4. Procedimientos**

Se solicitó el permiso al director de la Unidad Educativa 7066 – Chorrillos para realizar el recojo de información a los padres de familia de los estudiantes que se aplicó esta prueba individual de 20 minutos a cada niño para obtener información y luego se registró en las herramientas de procesamiento respectivos. También solicite el consentimiento del autor de instrumento para ser aplicado en la recopilación de datos en la investigación. En la estadística inferencial, por otro lado, se utiliza para el contraste de las hipótesis, mediante pruebas no paramétricas como la RHO de spearman.

**3.5. Método de análisis de datos**

Se procesarán y sistematizarán los datos obtenidos, utilizando el paquete Office Excel 2016 e IBM SPSS Statistics versión 25; los gráficos se utilizarán para representar gráficamente los resultados de la información recopilada.

## Confiabilidad de las variables

**TABLA 7**

### *Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
881	20

El instrumento es confiable y es aplicable.

### **3.6. Aspectos éticos**

Estos son requisitos imprescindibles para la investigación (Lerma, 2019). Siendo responsable la acción del investigador (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2019).

De acuerdo a los mecanismos éticos de la Universidad de César Vallejo (2017), se respeta el trabajo intelectual de cada autor citado en este trabajo de investigación con el fin de evitar el plagio, para ello se gestiona la respectiva autorización con el autor de las herramientas utilizadas para medir las variables, por lo que se debe obtener autorización para brindar información al director de la I.E y consentimientos de los padres de familia.

## IV.RESULTADOS

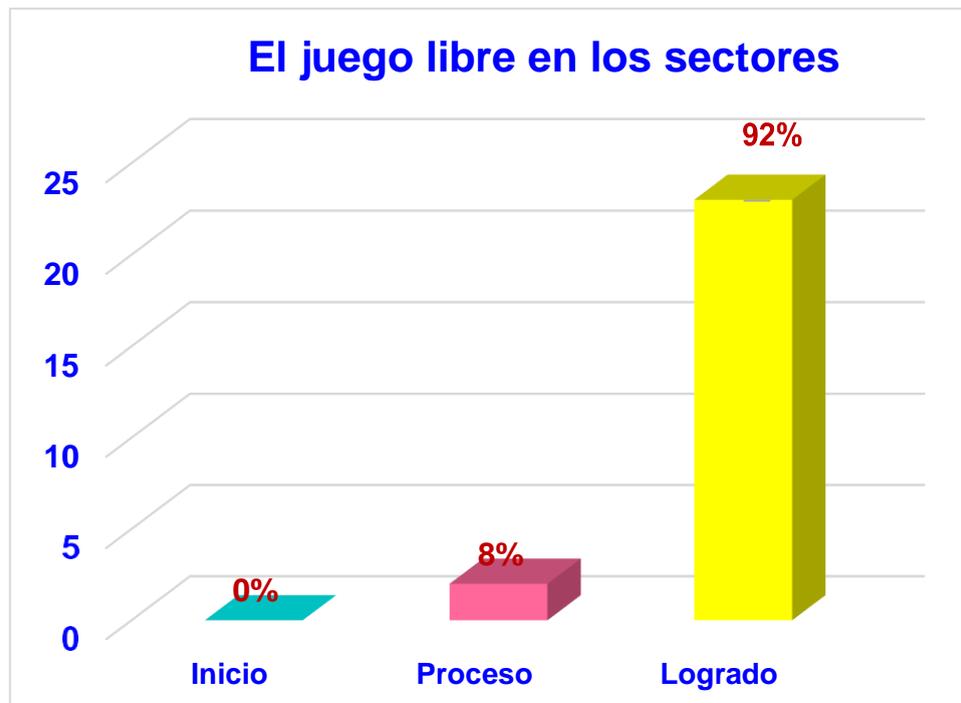
### 4.1. Estadística descriptiva

Tabla 8

*El juego libre en los sectores*

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 1 *El juego libre en los sectores*



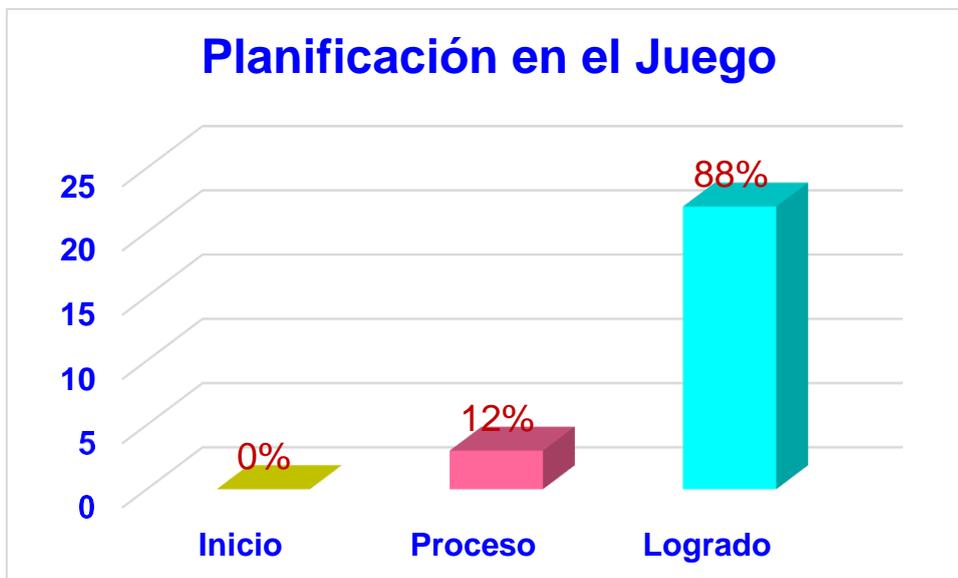
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 8 y en la figura 1, se identifica el nivel de juego en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0 % de niños se ubica en inicio, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las actividades lúdicas y libres en los sectores pedagógicos.

Tabla 9

*Planificación en el juego*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 2 Planificación en el juego



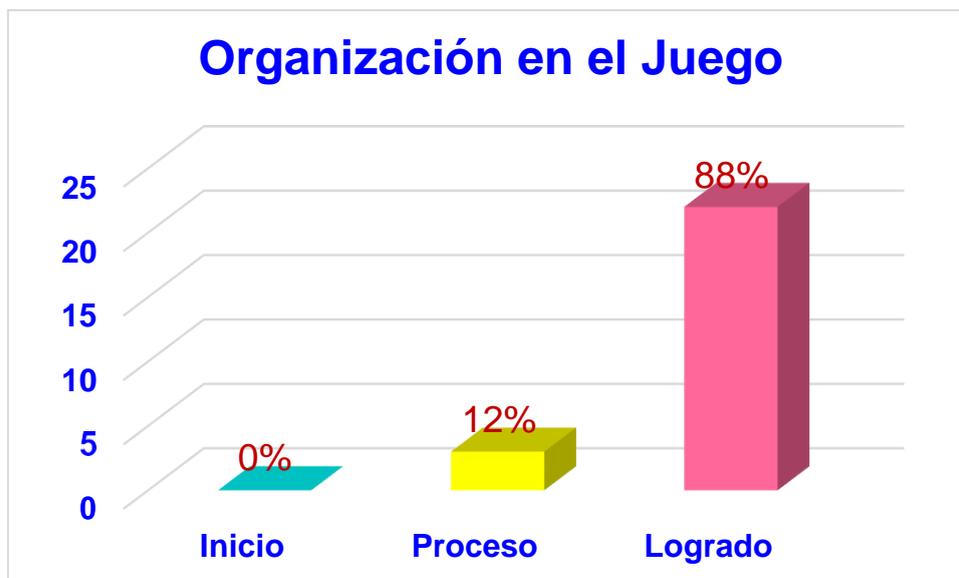
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 9 y en la figura 2, se identifica en proceso la planificación de los juegos en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en la planificación de los juegos, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso la planificación de los juegos, mientras que para el 88% de niños se ubica en logrado la planificación de los juegos.

**Tabla 10**

*Organización en el juego*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 3 Organización en el juego



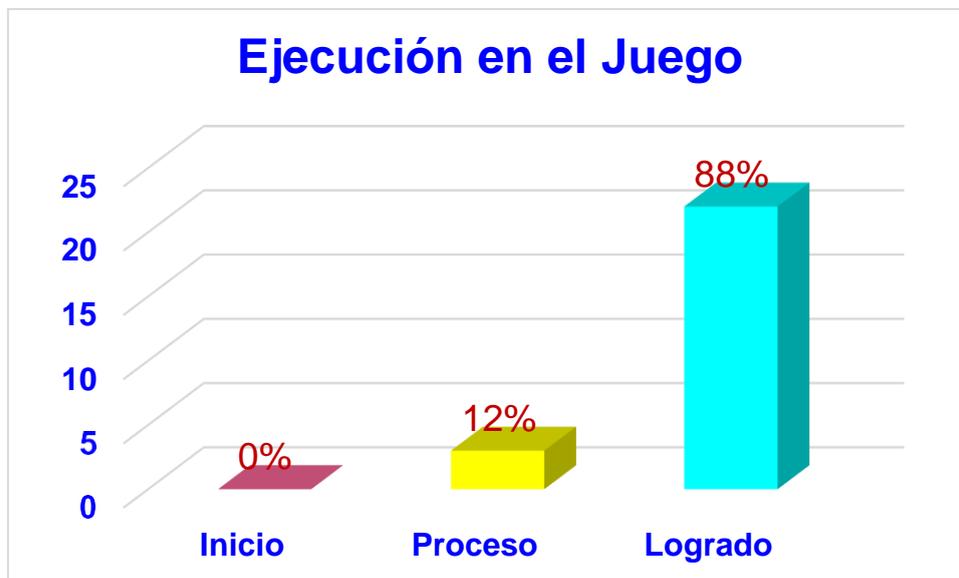
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 10 y en la figura 3, se identifica en la organización en el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en la organización en el juego, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso organización en el juego, mientras que para el 88% de niños se ubica en lograda organización en el juego.

Tabla 11

*Ejecución en el juego*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 4 *Ejecución en el juego*



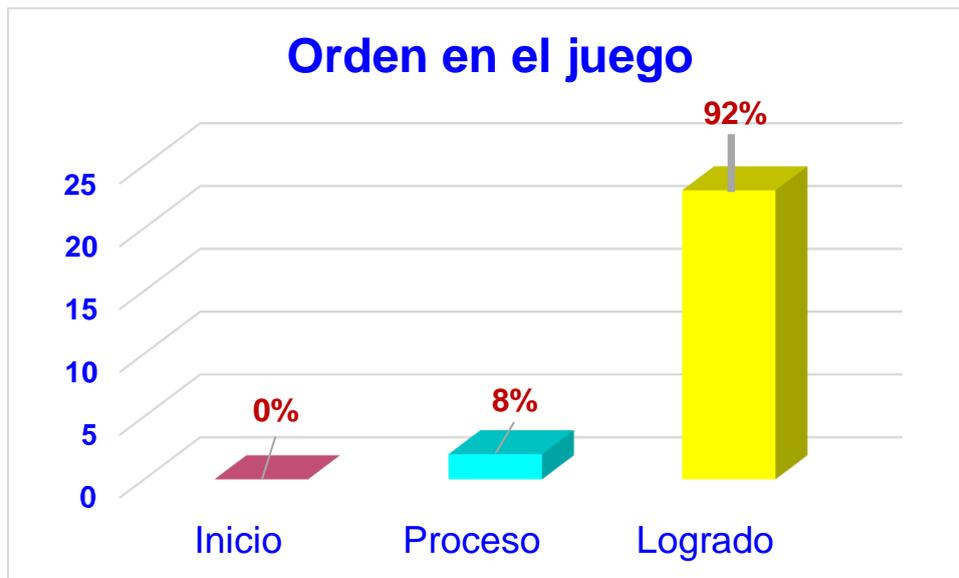
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 11 y en la figura 4, se identifica en la ejecución en el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en la ejecución en el juego, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso ejecución en el juego, mientras que para el 88% de niños se ubica en lograda en la ejecución en el juego.

Tabla 12

*Orden en el juego*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 5 *Orden en el juego*



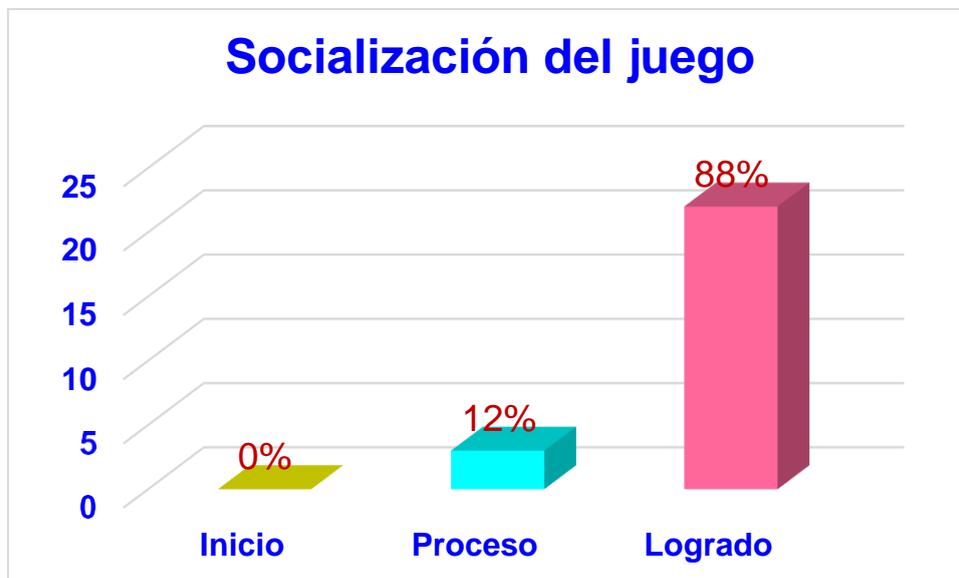
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 12 y en la figura 5, se identifica en el orden en el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en el orden en el juego, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso el orden en el juego, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado el orden en el juego.

Tabla 13

*Socialización del juego*

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 6 *Socialización del juego*



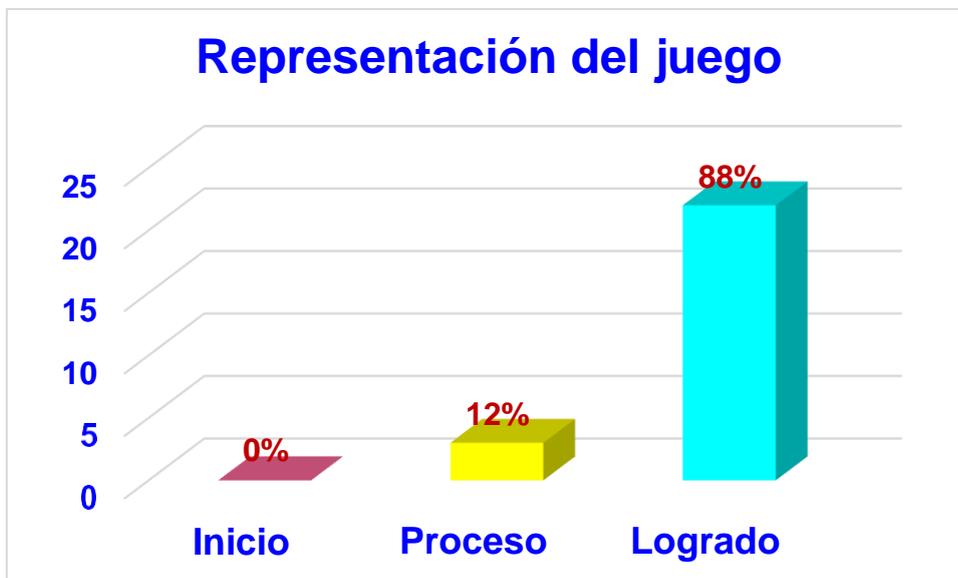
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 13 y en la figura 6, se identifica en la socialización en el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en la socialización en el juego, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso la socialización en el juego, mientras que para el 88% de niños se ubica en logrado en la socialización en el juego.

Tabla 14

*Representación del juego*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

Figura 7



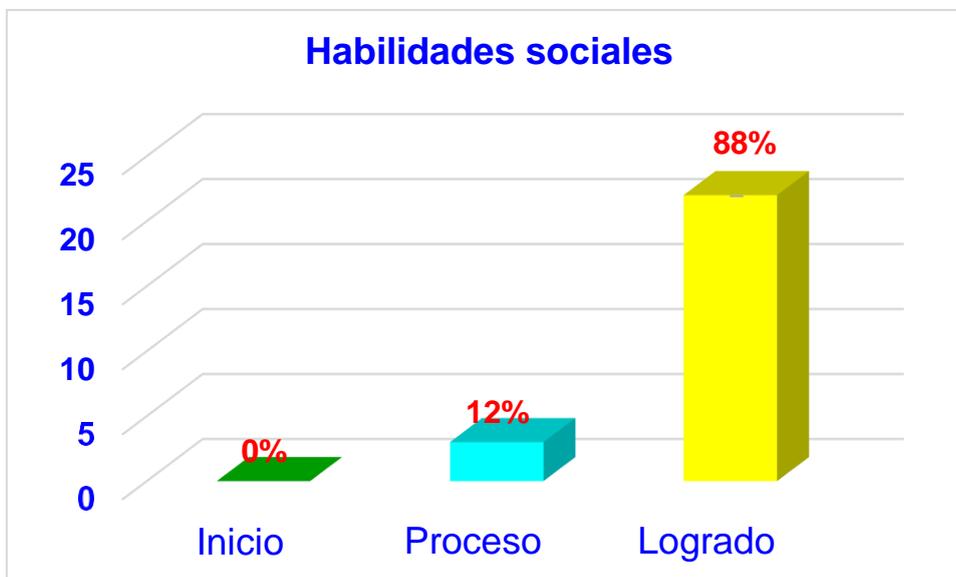
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 14 y en la figura 7, se identifica en la representación en el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en la representación en el juego, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso representación en el juego, mientras que para el 88% de niños se ubica en logrado en la representación en el juego.

Tabla 15

*Habilidades sociales*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 8 *Habilidades sociales*



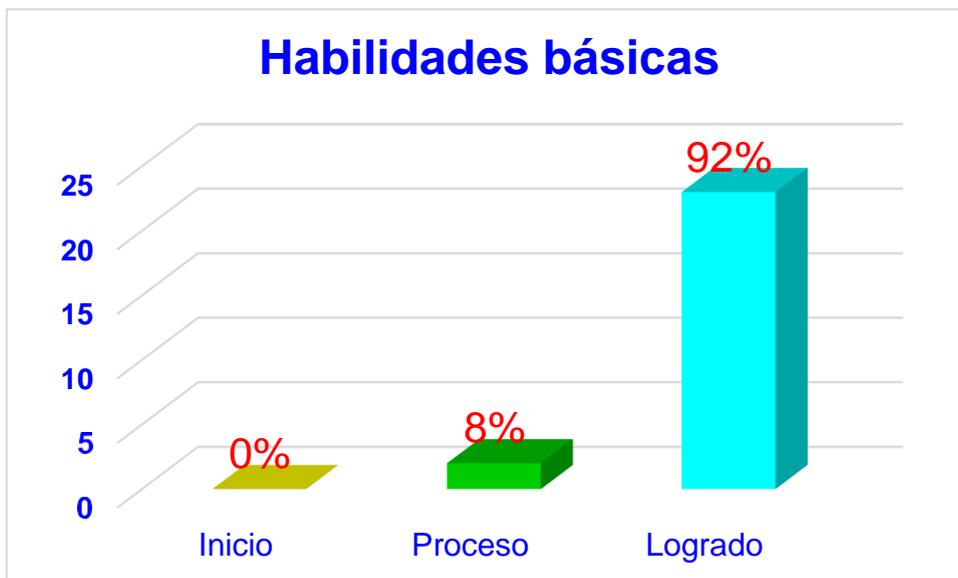
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 15 y en la figura 8, se identifica de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades sociales, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso de las habilidades sociales, mientras que para el 88% de niños se ubica en logrado en las habilidades sociales.

Tabla 16

*Habilidades básicas*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 9 *Habilidades básicas*



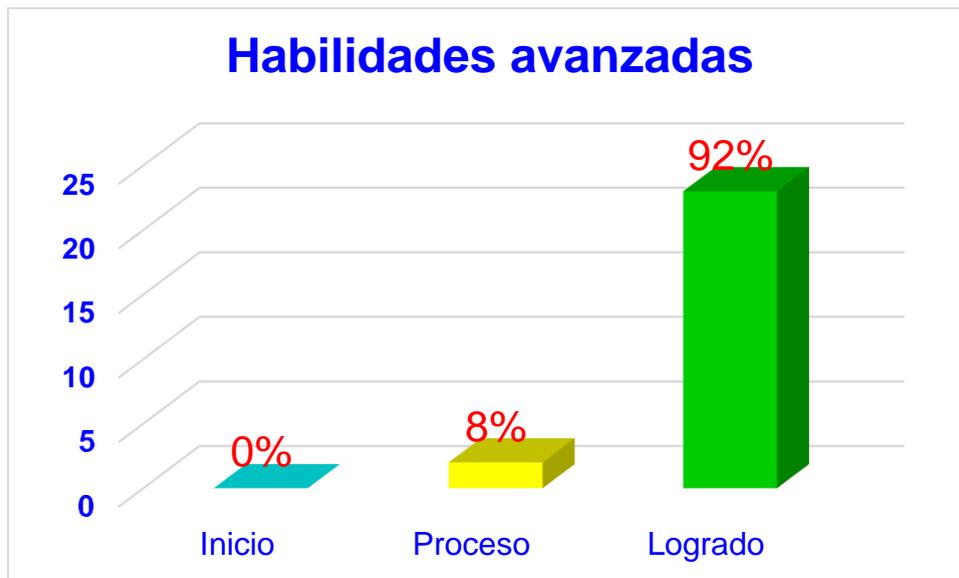
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 16 y en la figura 9, se identifica de las habilidades básicas en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades básicas, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso de las habilidades básicas, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las habilidades básicas

Tabla 17

*Habilidades avanzadas*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 10 Habilidades *avanzadas*



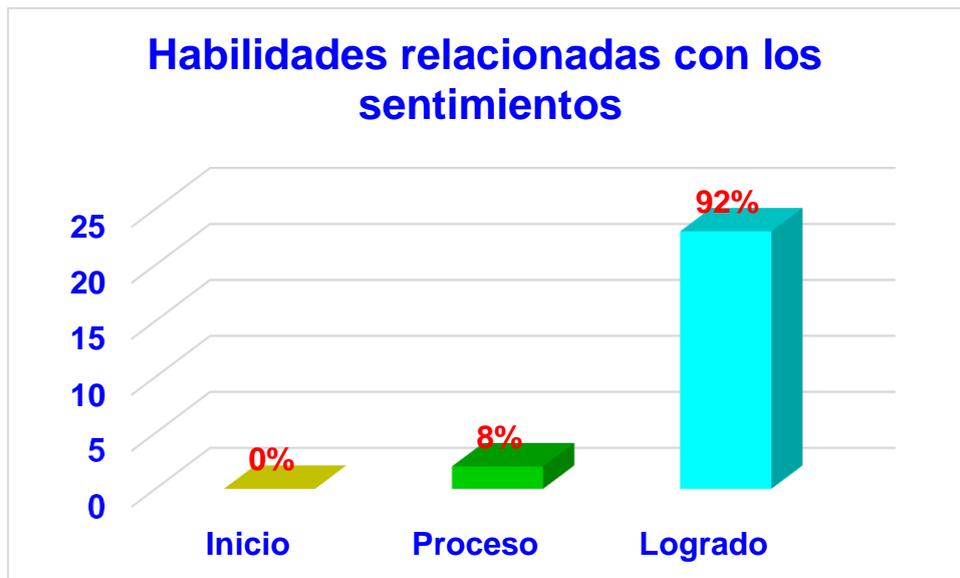
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 17 y en la figura 10, se identifica en las habilidades avanzadas en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades avanzadas, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso de las habilidades avanzadas, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las habilidades avanzadas.

Tabla 18

*Habilidades relacionadas con los sentimientos*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 11 *Habilidades relacionadas con los sentimientos*



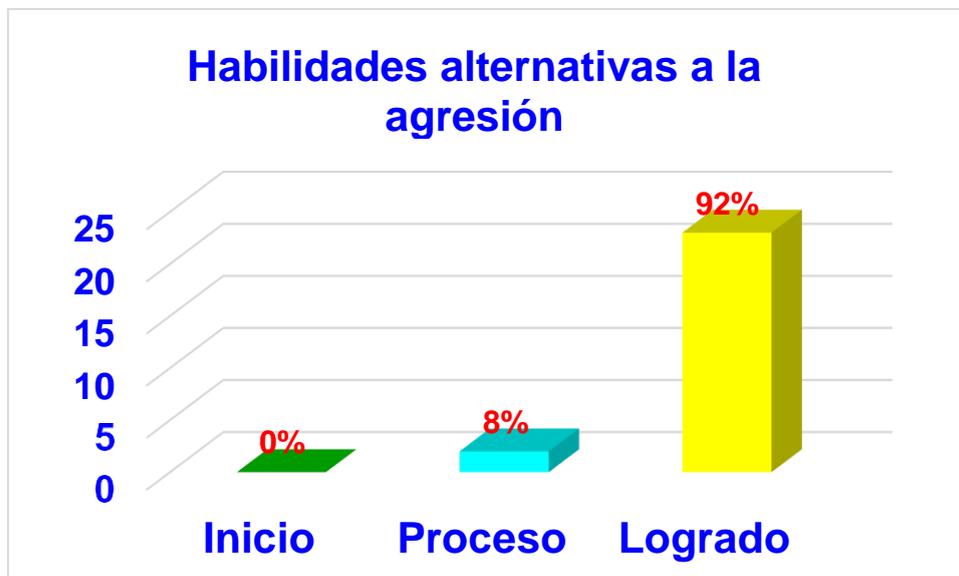
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 18 y en la figura 11, se identifica en las destrezas de las actividades sentimentales, en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las destrezas de las actividades sentimentales.

Tabla 19

*Habilidades alternativas a la agresión*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 12 *Habilidades alternativas a la agresión*



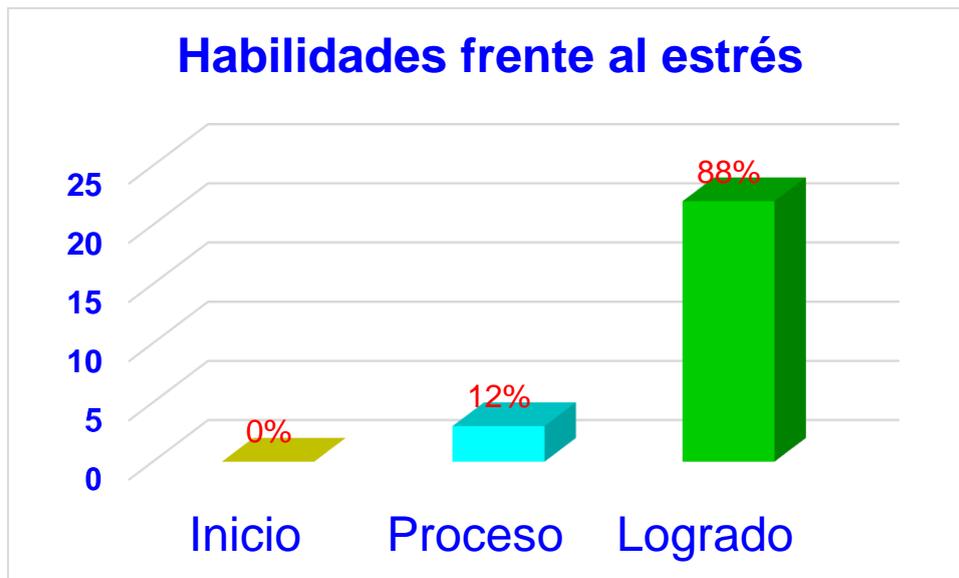
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 19 y en la figura 12, se identifica en las habilidades como alternativas a la agresión, en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades como alternativas a la agresión, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso de las habilidades como alternativas a la agresión, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las habilidades como alternativas a la agresión.

Tabla 20

*Habilidades frente al estrés*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.12	3	0.12
Logrado	22	0.88	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 13 Habilidades frente al estrés



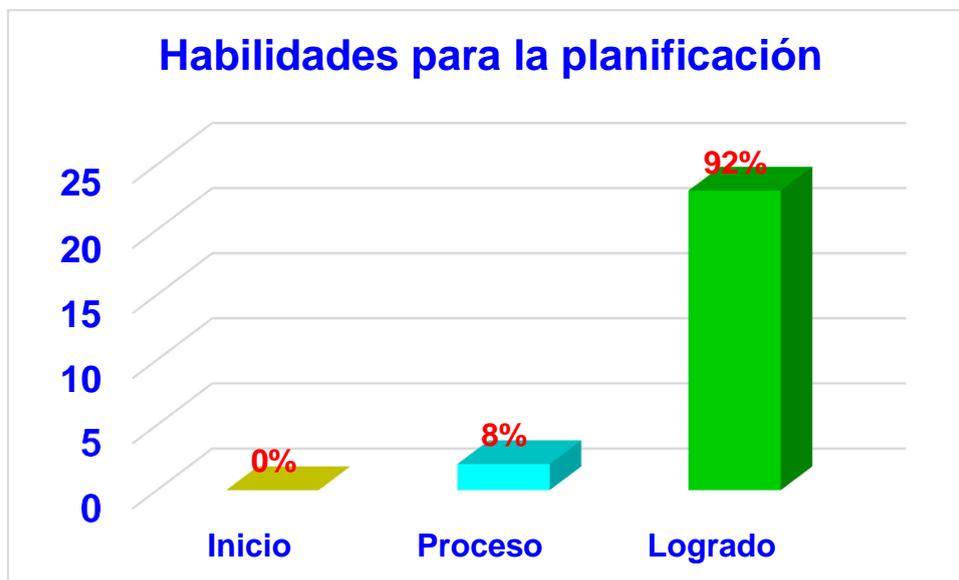
Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 20 y en la figura 13, se identifica en las habilidades frente a estrés, en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades frente a estrés, mientras que para el 12% de niños se ubica en proceso de las habilidades frente a estrés, mientras que para el 88% de niños se ubica en logrado en las habilidades frente a estrés.

Tabla 21

*Habilidades de planificación*

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.08	2	0.08
Logrado	23	0.92	25	1.00
Total	25	1		

FIGURA 14 *Habilidades de planificación*



Teniendo en cuenta los datos procesados en la tabla 21 y en la figura 14, se identifica en las habilidades de planificación, en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 7066 – Chorrillos, en general, se observa que el 0% de niños se ubica en inicio en las habilidades de planificación, mientras que para el 8% de niños se ubica en proceso de las habilidades de planificación, mientras que para el 92% de niños se ubica en logrado en las habilidades de planificación

## 4.2. Estadística inferencial

**Tabla 22**

*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

		<b>El juego libre en los sectores</b>	<b>Habilidades sociales</b>
N		25	25
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	17,3600	17,8400
	Desviación estándar	1,86815	1,79536
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,234	,261
	Positivo	,127	,120
	Negativo	-,234	-,261
Estadístico de prueba		,234	,261
Sig. asintótica (bilateral)		,001 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

En la tabla 22 se observa que el estadístico de prueba de Kolmogorov Smirnov, los resultados denotan que se trata de una prueba no paramétrica porque los resultados son menores a ,500 y por ende; en el contraste de las inferencias debe aplicarse la RHO de Spearman

Hipótesis general

H0. No es cierto que exista relación significativa del juego libre con las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

H1. Existe relación significativa del juego libre con las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 23**

*Correlación Juego libre en los sectores y habilidades sociales*

				El juego libre en los sectores	Habilidad es sociales
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	de	1,000	,757**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		25	25
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	de	,757**	1,000
Sig. (bilateral)			,000	.	
N			25	25	

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral.

En la tabla 23 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,757$ ) entre el juego libre con las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

Hipótesis específica 1

H0. No es cierto que exista relación significativa de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

H1 Existe relación significativa de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**TABLA 24**

*Planificación del juego libre con las habilidades básicas*

			Planificación del juego libre	Habilidades básicas
Rho de Spearman	Planificación del juego libre	Coeficiente de correlación	1,000	,759**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Habilidades básicas	Coeficiente de correlación	,759**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 24 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,759$ ) entre la planificación del juego libre con las habilidades básicas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

Hipótesis específica 2

H0. No es cierto que exista relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

H1. Existe relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 25**

*La organización del juego libre con las habilidades avanzadas*

			Organización del juego libre	Habilidades avanzadas
Rho de Spearman	Organización del juego libre	Coeficiente de correlación	1,000	,758**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Habilidades avanzadas	Coeficiente de correlación	,758**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 25 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,758$ ) entre la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, de los estudiantes 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

Hipótesis específica 3

H0. No es cierto que exista relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

H1. Existe relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 26**

*La ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos*

			Ejecución del juego libre	Habilidades relacionadas con los sentimientos
Rho de Spearman	Ejecución del juego libre	del Coeficiente de correlación	de 1,000	,757**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Coeficiente de correlación	de ,757**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 26 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,757$ ) entre la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

Hipótesis específica 4

H0 No es cierto que exista relación significativa del orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

H1. Existe relación significativa del orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 27**

*Orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión*

			Orden del juego libre	Habilidades alternativas
Rho de Spearman	Socialización del juego libre	Coeficiente de correlación	de 1,000	,756**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Habilidades alternativas	Coeficiente de correlación	de ,756**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 27 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,759$ ) entre el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

Hipótesis específica 5

H0 No es cierto que exista relación significativa de la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos.

H1. Existe relación significativa de la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 28**

*La socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés*

			Socialización del juego libre	Habilidades frente al estrés
Rho de Spearman	Socialización del juego libre	Coeficiente de correlación	1,000	,758**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Socialización del juego libre	Coeficiente de correlación	,758**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 28 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,759$ ) entre la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

Hipótesis específica 6

H0. No es cierto que exista relación significativa de la representación del juego libre con las habilidades de planificación, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos

H1. Existe relación significativa de la representación del juego libre con las habilidades de planificación, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} \geq 0.01$  se tiene que aceptar la hipótesis de trabajo

En el proceso de que el valor de  $p = \text{valor} < 0.01$  se tiene que rechazar la hipótesis negativa

**Tabla 29**

*La representación del juego libre con las habilidades de planificación*

		Representación del juego libre		Habilidades de planificación
Rho de Spearman	Representación del juego libre	Coefficiente de correlación	de 1,000	,757**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Habilidades de planificación	Coefficiente de correlación	de ,757**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación cuya significancia es el nivel 0,01 a nivel bilateral

En la tabla 29 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ( $p < 0.01$ ) y directa ( $\rho=0,759$ ) entre la representación del juego libre con las habilidades de planificación, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

## V. DISCUSIÓN

Al realizar el contraste de la conjetura general, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,757$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa del juego libre con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Esta en relación con el aporte internacional de Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en el nivel de educación inicial, permite lograr un lenguaje natural y flexible en las acciones de los niños; nos proporciona que puedan expresar sus emociones, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad con los niños y los adultos con quienes interactúa. y también tiene relación con la tesis nacional de Figueroa, Yrma & Figueroa, Maritza (2019) Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo – 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y en la discusión de los resultados de la contrastación de hipótesis, del juego libre en sectores influye de manera significativa en el logro de la autonomía en niños de 4 años. Y está de acuerdo con la teoría de Jean Piaget, donde el juego es una acción que permite el aprendizaje y se ha conseguido desarrollar y transformar el juego libre en los sectores teniendo en cuenta las iniciativas de la lectura, según sean estas ocupaciones ordinarias que se presentan como desagradables.” Piaget por lo tanto ha realizado una clasificación válida de los juegos y del mismo modo está en concatenación con la teoría del aprendizaje social de Skinner en el proceso de adquisición de la conducta que está regulada según las consecuencias del medio con el que se asume el comportamiento. En el esquema de cómo se logra el aprendizaje en el modelo es de la forma tal: estímulo – respuesta -consecuencia positiva.

Al realizar el contraste de la conjetura específica 1, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,759$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Esta en relación con la tesis de Estrada & Guardales, (2021) en la revista Conrado vol.17 N° 82 Cienfuegos La eficacia del programa jugando en los sectores para el desarrollo de las competencias comunicativas orales. Y se concluye que la adecuada aplicación del programa jugando en los sectores es eficiente, porque permite lograr el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños de educación inicial. Y del mismo modo con la tesis nacional de Villanueva, Lilian (2018), en su tesis: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca. El resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el post test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas. Y está en relación con el aporte que el juego es un lenguaje trascendental para los niños y permite formas de comunicación con el entorno a través del juego. El juego refleja en los niños según el nivel de percepción en relación con las demás personas de su entorno, también con el aporte del Minedu (2016) afirmó que: los sectores del aula es una nueva propuesta pedagógica en la organización de las actividades de aprendizaje que debe hacerse teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los niños, generando ambientes agradables para los aprendizajes, y asume la postura de Vygotsky, porque el enfoque se centra en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego. Por ende, el juego tiene un fondo social y su propósito será el comprender el mundo de los adultos, en contacto con sus diversas relaciones, en la organización y la comunicación de las personas y con el enfoque de la psicología

social: teoría de roles, donde el caso de las habilidades sociales es una capacidad que adquiere o posee cada persona al percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes estímulos sociales, especialmente aquellos los que provienen del comportamiento individual y colectivo. Al realizar la contrastación de la hipótesis específica 2, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,758$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la hipótesis negativa, y se tiene que necesariamente la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Del mismo modo tiene relación con la investigación de Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en el nivel de educación inicial, permite lograr un lenguaje natural y flexible en las acciones de los niños; nos proporciona que puedan expresar sus emociones, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad con los niños y los adultos con quienes interactúa. y también tiene relación con la tesis nacional de Figueroa, Yrma & Figueroa, Maritza (2019) Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo – 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y en la discusión de los resultados de la contrastación de hipótesis, del juego libre en sectores influye de manera significativa en el logro de la Autonomía en niños de 4 años. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: Juego mediante el uso de ciertas reglas que durante el juego simbólico el niño ira utilizando un sinnúmero considerable de normas y reglas de juego, y muchos de ellos pueden ser descubiertos mediante una estructura muy compleja y también se tiene en cuenta el modelo de la psicología social: teoría de roles, donde las habilidades sociales es una capacidad que adquiere o posee cada persona al percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes estímulos sociales,

especialmente aquellos los que provienen del comportamiento individual y colectivo.

Al realizar el contraste de la conjetura específica 3, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,757$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Y tiene relación con la tesis internacional de Estrada & Guardales, (2021) en la revista Conrado vol.17 N° 82 Cienfuegos La eficacia del programa jugando en los sectores para el desarrollo de las competencias comunicativas orales. Y se concluye que la adecuada aplicación del programa jugando en los sectores es eficiente, porque permite lograr el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños de educación inicial. Y del mismo modo con la tesis nacional de Villanueva, Lilian (2018), en su tesis: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca. El resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el post test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: Juego mediante el uso de ciertas reglas que durante el juego simbólico el niño ira utilizando un sinnúmero considerable de normas y reglas de juego, y muchos de ellos pueden ser descubiertos mediante una estructura muy compleja y también se tiene en cuenta el modelo de la psicología social: teoría de roles, donde las habilidades sociales es una capacidad que adquiere o posee cada persona al percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes estímulos sociales, especialmente aquellos los que provienen del comportamiento individual y colectivo.

Al realizar el contraste de la conjetura específica 4, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,759$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa del orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Del mismo modo tiene relación con la investigación de Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en el nivel de educación inicial, permite lograr un lenguaje natural y flexible en las acciones de los niños; nos proporciona que puedan expresar sus emociones, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad con los niños y los adultos con quienes interactúa. y también tiene relación con la tesis nacional de Figueroa, Yrma & Figueroa, Maritza (2019) Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo – 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y en la discusión de los resultados de la contrastación de hipótesis, del juego libre en sectores influye de manera significativa en el logro de la Autonomía en niños de 4 años. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: Juego mediante el uso de ciertas reglas que durante el juego simbólico el niño ira utilizando un sinnúmero considerable de normas y reglas de juego, y muchos de ellos pueden ser descubiertos mediante una estructura muy compleja y también se tiene en cuenta el modelo de la psicología social: teoría de roles, donde las habilidades sociales es una capacidad que adquiere o posee cada persona al percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes estímulos sociales, especialmente aquellos los que provienen del comportamiento individual y colectivo.

Al realizar el contraste de la conjetura específica 5, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,759$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente aceptar la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa de la socialización de las actividades lúdicas libres con las destrezas frente al estrés, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en el nivel de educación inicial, permite lograr un lenguaje natural y flexible en las acciones de los niños; nos proporciona que puedan expresar sus emociones, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad con los niños y los adultos con quienes interactúa. y también tiene relación con la tesis nacional de Figueroa, Yrma & Figueroa, Maritza (2019) las actividades lúdicas en los sectores para promover autonomía en niños de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo – 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y en la discusión de los resultados de la contrastación de hipótesis, del juego libre en sectores influye de manera significativa en el logro de la Autonomía en niños de 4 años. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) citando a Piaget (1981), afirmó que: Juego mediante el uso de ciertas reglas que durante el juego simbólico el niño ira utilizando un sinnúmero considerable de normas y reglas de juego, y muchos de ellos pueden ser descubiertos mediante una estructura muy compleja y también se tiene en cuenta el modelo de la psicología social: teoría de roles, donde las habilidades sociales es una capacidad que adquiere o posee cada persona al percibir, comprender, analizar y responder a los diferentes estímulos sociales, especialmente aquellos los que provienen del comportamiento individual y colectivo.

Al realizar el contraste de la conjetura específica 6, se evidencia que el valor de Rho Spearman de  $r = ,759$  con un nivel de significancia de  $,001$  se contrasta que la correlación positiva perfecta ( $p < 0.01$ ). en consecuencia; se debe de rechazar la conjetura negativa, y se tiene que necesariamente la conjetura de trabajo, por ende, se confirma existe relación significativa de las actividades lúdicas con las destrezas de planificación, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos. Esta en relación con el aporte internacional de Albornoz, (2019) en la revista Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. El juego en el nivel de educación inicial, permite lograr un lenguaje natural y flexible en las acciones de los niños; nos proporciona que puedan expresar sus emociones, sentimientos y permite crear los vínculos de amistad con los niños y los adultos con quienes interactúa. y también tiene relación con la tesis nacional de Figueroa, Yrma & Figueroa, Maritza (2019) Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años, en la IEP. Santa Ana School – Chiclayo – 2018, cuyos fundamentos teóricos en la etapa del desarrollo de la autonomía asume los postulados del enfoque de Piaget, considerando que los niños son los que adquieren determinados valores mediante el proceso de socialización dando así lugar a la autonomía y en la discusión de los resultados de la contrastación de hipótesis, del juego libre en sectores influye de manera significativa en el logro de la autonomía en niños de 4 años. Y está de acuerdo con la teoría de Jean Piaget, donde el juego es una acción que permite el aprendizaje y se ha conseguido desarrollar y transformar las actividades lúdicas en cada sector, teniendo en cuenta las iniciativas de la lectura, según sean estas ocupaciones ordinarias que se presentan como desagradables.” Piaget por lo tanto ha realizado una clasificación valida de los juegos y del mismo modo está en concatenación con la teoría del aprendizaje de Skinner en el proceso de adquisición de los comportamientos regulados según sea el contexto o medio con el que se asume las destrezas. En el proceso de cómo se logra el aprendizaje en el modelo es de la forma tal: los estímulos – las respuestas – y las consecuencias positivas o negativas.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Se presenta en los hallazgos de la investigación de la hipótesis general, se confirma que existe una relación significativa del juego libre con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E 7066 – Chorrillos.
2. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 1, se confirma que existe una relación significativa, de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.
3. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 2, se confirma que existe una relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.
4. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 3, se confirma que existe una relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.
5. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 4, se confirma que existe una relación significativa del orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.
6. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 5, se confirma que existe una relación significativa de la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.
7. Se representa en los hallazgos de la investigación de la hipótesis específica 6, se confirma que existe una relación significativa de la representación del juego libre con las habilidades de planificación, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que en las instituciones de educación infantil los directivos deben de crear espacios seguros, ventilados, implementando actividades de juego libre con diversos materiales para los estudiantes de 5 años, porque el juego es un medio vital para el aprendizaje.
2. Se recomienda que en las instituciones de educación infantil se aplique la planificación del juego libre de los sectores a través de las destrezas básicas, en los estudiantes de 5 años porque es una estrategia de aprendizaje significativa y los docentes deben de potenciar las propuestas de los niños(as), promoviendo la creatividad para generar nuevas situaciones de juego y por ende desarrollar sus habilidades.
3. Se recomienda que en las instituciones de educación inicial se aplique la organización del juego libre en los sectores mediante las destrezas avanzadas, en los estudiantes de 5 años porque es vital para el aprendizaje de los niños y sensibilizar a los padres de familia la importancia del juego a través de talleres, invitándoles a elaborar materiales para implementar los sectores de trabajo.
4. Se recomienda que en las instituciones de educación inicial se aplique la ejecución del juego libre de los sectores con las destrezas relacionadas con los sentimientos en los estudiantes porque estas son valiosas para el aprendizaje del niño.
5. Se recomienda que en las instituciones de educación inicial se aplique el orden en el juego libre con las destrezas alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, porque mediante el juego el aprendizaje de los niños es significativo y relevante.
6. Se recomienda que en las instituciones de educación inicial se aplique la socialización del juego libre en los sectores mediante las destrezas frente al estrés, en los niños de 5 años porque de hecho el juego es determinante para el aprendizaje de los niños en educación inicial.
7. Se recomienda que en las instituciones de educación inicial se aplique la representación del juego libre en los sectores a través de las destrezas de planificación, en los niños de 5 años, porque se evidencia que el juego es una estrategia de trabajo que coadyuva al aprendizaje de los niños(as).

## REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, Elsa Josefina (2019) El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. Universidad Metropolitana, Ecuador, Conrado vol.15 N° 66 Cienfuegos enero marzo.
- Amaral, M. P., Maia Pinto, F. J. y Medeiros, C. R. (2015). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17-38
- Betancourth, S., Zambrano, C., Cevallos, A., Benavides, V. y Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Psicoespacios*, 11(18), 133-148
- Braz, C., Del Prette. y Fontaine, A. (2013). Habilidades sociales e intergeneracionalidad en las relaciones familiares. *Apuntes de Psicología*, 31(1), 77-84.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*. 1, 73-99.
- Caballo, V., y Ortega, A. (1989). La Escala Multidimensional de Expresión Social: algunas propiedades psicométricas. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 42, 215-221.
- Carballo, J., Virtudes, J., Espada, J., Orgilés, M. y Piqueras, J. (2012). Propiedades psicométricas de la Escala Multidimensional de Expresión Social para la evaluación de habilidades sociales en el contexto de internet. *Psicothema*, 24 (1), 121-126.
- Callupe, Oswaldo (2019), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el aprendizaje de las Matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra Señora de Fátima Huacho.
- Chavieri, M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016 [Universidad César Vallejo  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8627/Chavieri\\_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Chiavieri, (2017) en su investigación tiene un enfoque cuantitativo no experimental, transversal correlacional la misma que tomo como población a los niños del II ciclo que tuvo como objetivo general: “determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños.
- 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,
- Cohen, I. y Coronoel, C. (2009). Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Congreso llevado a cabo en la Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana: perspectivas desde la Psicología Positiva. *Psicodebate Psicología, Cultura y Sociedad*, (9), 45-64.
- Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate Psicología, Cultura y Sociedad*, 15(2), 31-54.
- Duarte, E. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/EI%20juego%20c%20omo%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Estrada Araoz, Edwin Gustavo & Guardales Jiménez, Cinthia Sujhey Hermelinda (2021) Eficacia del programa jugando en los sectores para el desarrollo de las competencias comunicativas orales. Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Perú. Institución Educativa N° 383 Rompeolas. Perú.
- Fernández. (2014). *El juego libre y espontáneo en educación infantil*. España. Obtenido

[https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5448/FernandezQuina naLaura.pdf?sequence=1](https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5448/FernandezQuina%20naLaura.pdf?sequence=1)

Figueroa Chambergó, Yrma Violeta & Figueroa Chambergó, Maritza Cristina (2019), juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, vol. 8, núm. 3, pp. 17-27. Universidad César Vallejo

Gabriela (2018), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.

Guevara. (2017). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de cinco años de una Institución de una Institución Educativa Inicial del Callao. *Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con Mención en Psicopedagogía de la Infancia*. Lima

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Educación, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>  
Metodología de la Investigación Hernández Sampieri 6a Edición <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Ministerio de Educación del Perú (2015). Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes. Lima.

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

Males, P. (2017). "Roles de género y juego simbólico en Educación Inicial". Quito. (s.f.). En O. María, & T. Alfredo, Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva. Madrid - España.

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf> pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minedu. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú: Minedu. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Olivares-Cardoza, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. (Tesis de pregrado inédita). Universidad de Piura. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf)

Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao [Universidad Peruana Cayetano Heredia]. <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/259>

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

Orgilés, M., y Espada, J. (2014). Asociación de la adicción a Internet con la ansiedad social y la falta de habilidades sociales en adolescentes españoles. *Terapia psicológica*, 32(3), 175-184.

Parker, R. (2019). Learning through play at school. Recuperado <https://www.legofoundation.com/media/1702/learning-through-play-school.pdf>.

Pereira-Guizzo, C., Prete, A., Prette, Z. y Leme, V. (2018). Programa de habilidades sociales para adolescentes en preparación para el trabajo. *Psicología Escolar y Educativa*, 22(3), 573-581.

Pérez Juste, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 261–287. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/rie/article/view/121001>

Ramos, H. (2015). Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cinco años I.E.I. María Isabel Landeo Gala.

- PeralvilloChancay (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2TSAWPj>
- Reyes, M. (2016). Relación entre Habilidades Sociales y Desempeño Docente desde la percepción de estudiantes adultos de universidad privada en Lima, Perú. *RIDU - Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10(2), 17-31
- Ríos, M. (2014). Escala de Evaluación de Habilidades Sociales (EEHSA). México: Manual Moderno.
- Roca, E. (2014). *Cómo Mejorar Tus Habilidades Sociales*. Valencia - España: ACDE Ediciones.
- Salas, M. y Silva, M. (2011). Contexto Familiar Relacionado a las Habilidades Sociales de las y los Adolescentes. *Ciencia y Desarrollo*, (13), 129-133
- Schneider, J. y Andretta, I. (2017). Habilidades Sociais de Usuários de Crack em Tratamento nas Comunidades Terapêuticas: Relação com Características Sociodemográficas e de Padrão de Consumo. *Revista Colombiana de Psicología*, 26 (1), 83-89
- Staiano, A., Webster, E., Allen, A., Jarrell, A., & Martin, C. (2018). Screen-time policies and practices in early care and education centers in relationship to child physical activity. *Childhood Obesity*. 341-348.
- Solís, M. (2018). El juego y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez (Tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2ua9vSQ>
- Thorndike, E. (1929). Sistemas de la psicología del siglo XX. *Ultimo Conductismo*, 264-287. Torrente, E., Piqueras, A.,
- UNICEF. (2018). Framework on Bulding a strong pre- primary. . recuperado en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-FoundationLearning-through-Play>.
- UNESCO. (2019). Behind the numbers ending school violence and bullying. *Lego Foundachion*.
- Vargas, J., & Rosas, R. (2015). Influence of emotional intelligence on work performance. *Sapienza Organizacional*, 2(3), 53-68
- Velásquez, J. (2018). Programa de Juegos Infantiles para mejorar el desarrollo del

lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal Nuevo Chimbote–Ancash (Tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2Cp93ES>

- Veiga, G., Neto, C., & Rieffe, C. (2016). Preschoold free play: connections with emotional and social functioning.
- Venegas, M., García, M., & Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?isbn=8491984046>
- Vygotsky, L. (1978). *Mente y sociedad*. Cambridge: Mass Universidad de Harvard
- Villanueva, Lilian (2018), en su tesis: *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca*.
- Yeung, A., Craven, R., Mooney, M., & et al. (2016). Intervenciones de comportamiento positivo: la cuestión de la sostenibilidad de los efectos positivos. Positive behavior interventions: The issue of sustainability of positive effects. *Educational Psychology Review*, 145-170.
- Zach, S., Yazdi-Ugav, O., & Seev, A. (2016). *Academic Achievements, Behavioral Problems, and Loneliness as Predictors of Social Skills among Students Withand Without Learning Disorders* Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1177/0143034316649>
- Zach, S., Yazdi-Ugav, O., & Seev, A. (2016). *Academic Achievements, Behavioral Problems, and Loneliness as Predictors of Social Skills among Students Withand Without Learning Disorders* Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1177/0143034316649>
- Zamora, R., Velez, J., Páez, H., Coba, J., & Cano, C. (2017). Implementation of an Open Educational Resource through the model of Universal Design for Learning taking into account competency-based assessment and the individual needs of students. *Espacios. ISSN 0798 1015*, 24, 36-49. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a17v38n05/17380503.html>.

# **ANEXO**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES E ÍTEMS	MÉTODO
<p><b>Problema general</b> ¿En qué medida el juego libre se relaciona con las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿De qué manera la planificación del juego libre se relaciona con las habilidades básicas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos?, ¿De qué manera la organización del juego libre se relaciona con las habilidades avanzadas, en los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos?, ¿De qué manera la ejecución del juego libre se relaciona con las habilidades relacionadas con los sentimientos estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos?, ¿De qué manera el orden en el juego libre se relaciona con las habilidades alternativas frente a la agresión estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos?, ¿De qué manera la socialización del juego libre se relaciona con las habilidades frente al estrés, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?, ¿De qué manera la representación del juego libre se relaciona con las habilidades de planificación, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar en qué medida el juego libre se relaciona con las habilidades sociales estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Establecer de qué manera la planificación del juego libre se relaciona con las habilidades básicas, estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos., determinar de qué manera la organización del juego libre se relaciona con las habilidades avanzadas, estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Establecer de qué manera la ejecución del juego libre se relaciona con las habilidades relacionadas con los sentimientos estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, determinar de qué manera el orden en el juego libre se relaciona con las habilidades alternativas a la agresión estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos, Establecer de qué manera la socialización del juego libre se relaciona con las habilidades frente al estrés, estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos, determinar de qué manera la representación del juego libre se relaciona con las habilidades de planificación, en los niños de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa del juego libre con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Hipótesis específicas Existe relación significativa de la planificación del juego libre con las habilidades básicas, en los estudiantes de 5 años de la de la IE 7066 –Chorrillos,</p> <p>Existe relación significativa de la organización del juego libre con las habilidades avanzadas, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 –Chorrillos,</p> <p>Existe relación significativa de la ejecución del juego libre con las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa del orden en el juego libre con las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la socialización del juego libre con las habilidades frente al estrés, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos, Existe relación significativa de la representación del juego libre con las habilidades de planificación, de los estudiantes de 5 años de la IE 7066 – Chorrillos</p>	<p>Juego libre de los sectores 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,4,15,16,17, 18,19,20</p> <p>Habilidades sociales 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,4,15,16,17, 18,19,20</p>	<p>Tipo y diseño de investigación La investigación es básica, descriptiva, explicativa, responde al enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, la observación en base a la recolección de datos, revisando a profundidad, holística, flexible y de riqueza interpretativa, se prueban hipótesis para darle relación con los hechos. (Hernández – Sampieri, R. &amp; Mendoza, C.2018). Diseño: es no experimental, y busca conocer su concepción de los hechos, esta investigación consta del diseño descriptivo, correlacional y transversal, ya que no se manipula ninguna variable, se observa y describe para luego hacer el análisis posterior. El diagrama de las variables. <b>Población (criterios de selección), población, muestra, muestreo, unidad de análisis</b> <b>Población</b> (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). "La población es el conjunto de los elementos del objeto de estudio, coinciden con un conjunto de especificaciones" (p.175). Así la población son los 82 estudiantes de 5 años de educación inicial <b>Población (criterios de selección), población, muestra, muestreo, unidad de análisis</b> <b>Población</b> (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). "La población es el conjunto de los elementos del objeto de estudio, coinciden con un conjunto de especificaciones" (p.175). Así la población son los 82 estudiantes de 5 años de educación inicial Procedimientos Se solicitó el permiso al director de la Unidad Educativa 7066 – Chorrillos para realizar el recojo de información y a los padres de familia de los estudiantes que se aplicó esta prueba individual de 20 minutos a cada niño para obtener información y luego se registró en las herramientas de procesamiento respectivos. También solicite el consentimiento del autor de instrumento para sea aplicado en la recopilación de datos en la investigación. En la estadística inferencial, por otro lado, se utiliza para el contraste de las hipótesis, mediante pruebas no paramétricas como la RHO de spearman. <b>Método de análisis de datos</b> Se procesarán y sistematizarán los datos obtenidos, utilizando el paquete Office Excel 2016 e IBM SPSS Statistics versión 25; los gráficos se utilizarán para representar gráficamente los resultados de la información recopilada.</p>

## Variables y operacionalización

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
<b>Juego libre en los sectores</b>	Planificación		1, 2, 3	Inicio
	Organización		4, 5, 6, 7	
	Ejecución		8, 9, 10	Proceso
	Orden		11, 12, 13	Logrado
	Socialización		14, 15, 16, 17,	
	Representación		18, 19, 20	

**Tabla 2: Variable 2: Habilidades sociales**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
<b>Habilidades sociales</b>	Habilidades básicas		1, 2, 3	
	Habilidades avanzadas		4, 5, 6, 7	
	Habilidades relacionadas a los sentimientos		8, 9, 10	
	Habilidades alternativas a la agresión		11, 12, 13	Inicio Proceso
	Habilidades para hacer frente al estrés.		14, 15, 16, 7,	Logrado
	Habilidades de planificación.		18, 19, 20	

## ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### LISTA DE COTEJO DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

I. E: 7066 – Chorrillos.

NOMBRE:

EDAD: SEXO:

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: PLANIFICACIÓN		
ÍTEMS	SI	NO
1.- Expresa sus ideas para elegir el sector donde jugara.		
2.- Decide lo que desea jugar.		
3.- Propone acuerdos, normas para el juego.		
4.- Respeta las ideas de sus compañeros al planificar el juego.		

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN		
ÍTEMS	SI	NO
5.- Demuestra autonomía al elegir con que jugar.		
6.- Conversa con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el juego.		
7.- Respeta su turno para jugar en el sector que eligió		

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: EJECUCIÓN		
ÍTEMS	SI	NO
8.- Comparte los materiales con sus compañeros.		
9.- Interactúa con sus compañeros al jugar en sus sectores.		
10.-Coopera con sus compañeros al construir su proyecto de juego		

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: ORDEN		
ÍTEMS	SI	NO

11.- Al finalizar el juego guarda los materiales que utilizó.		
12.- Ayuda a guardar los materiales del compañero.		
13.- Expresan agrado al guardar los materiales.		

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: SOCIALIZACIÓN		
ÍTEMS	SI	NO
14.- Expresa lo que más le agradó del juego.		
15.- Expresa lo que menos le agradó del juego.		
16.- Muestra agrado al escuchar a sus compañeros al socializar sus experiencias.		
17.- Comenta las dificultades que tuvo durante el juego		

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN		
ÍTEMS	SI	NO
18.- Comparte con sus compañeros los materiales para realizar la representación del juego.		
19.- Representa a través del dibujo o modelado lo que ha jugado.		
20.- Expresa a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado.		

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

I.E: 7066 – Chorrillos.

NOMBRE:

EDAD:

SEXO:

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS		
ÍTEMS	S I	N O
1.- Presta atención a la persona que se comunica con él/ella.		
2.- Establece comunicación con sus compañeros al momento de jugar		
3.- Agradece cuando es ayudado por un compañero durante el desarrollo del juego.		

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS		
ÍTEMS	S I	N O
4.- Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar.		
5.- Muestra predisposición para disculparse cuando comete alguna falta.		
6.- Participa y se integra al grupo de juego con facilidad.		
7.- Da su opinión durante el juego y acepta la opinión de sus compañeros.		

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS		
ÍTEMS	S I	N O
8.- Expresa lo que siente al jugar con sus compañeros.		
9.- Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal, corporal, etc.)		
10.- Muestra agrado por las actividades que realiza durante el juego.		

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		
ÍTEMS	S I	N O
11.- Demuestra satisfacción al compartir sus juguetes con sus compañeros.		
12.- Participa en juegos grupales respetando las reglas y normas de seguridad.		
13.- Maneja sus emociones al controlar su ira en una situación difícil de su juego.		

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS		
ÍTEMS	S I	N O
14.- Muestra agrado por haber participado de un juego.		
15.- Identifica situaciones que le provocan vergüenza.		
16.- Tolera frustraciones durante sus actividades de juego.		
17.- Disfruta de ejercicios de relajación durante las actividades.		

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES		
DIMENSION: HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACION		
ÍTEMS	S I	N O
18.- Propone ideas para participar en juegos grupales.		
19.- Toma decisiones antes de comenzar una tarea.		
20.- Muestra organización antes de realizar una actividad.		



Chorrillos 03 de noviembre del 2021

Srta. Ruth Angélica Chicana Becerra  
Coord. General de Programas de Posgrado Semipresenciales

Universidad Cesar Vallejo. De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para responder a la misiva que en días pasados nos envió, donde nos presenta a su estudiante del programa de maestría, HURTADO SANDOVAL, SILVIA MONICA; y nos pide facilitar información como parte de su tesis JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E – CHORRILLOS.

En este sentido, comunicamos a usted, que aceptamos con mucho gusto a su estudiante Silvia Mónica Hurtado Sandoval y nos comprometemos a brindar todas las facilidades para que pueda concluir con éxito su trabajo de investigación.

Hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra mayor consideración.

Atentamente

Firma del director  
COORDINADORA GENERAL DE PROGRAMAS DE POSGRADO SEMIPRESENCIALES  
I.E. 7005 AAC

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por Silvia Mónica Hurtado Sandoval, estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es determinar la relación que existe entre el juego libre y habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E 7066 – Chorrillos.

Si Ud. Accede a que su menor hija o hijo participe de este estudio en el que se aplicara unas listas de cotejo de 20 y 20 items. Esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. La participación de este estudio estrictamente voluntaria. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante la participación de su menor hijo. Igualmente puede dejar de participar sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre la participación de su hija o hijo en este estudio puede contactar a Silvia Mónica Hurtado Sandoval, al teléfono 955940326 o correo [silviah1372@hotmail.com](mailto:silviah1372@hotmail.com)

Agradecida desde ya por su valioso tiempo.

Atentamente

Nombre del autor: Silvia Mónica Hurtado Sandoval

Firma del autor:



Yo acepto \_\_\_\_\_ preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación.

Acepto mi participación en la investigación científica referida titulada Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E 7066 – Chorrillos.

\_\_\_\_\_  
Firma y nombre del padre o apoderado

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
881	20

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
881	20



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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		S	N	S	N	S	N	
	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	S	N	S	N	S	N	
1	Preferencia a la persona que se comunica con él/ella.	✓		✓		✓		
1	Establece comunicación con sus compañeros al momento de jugar	✓		✓		✓		
3	trade go. a ampa e dump a' o	✓		✓		✓		
4	stcasu e rted a							
5	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	S	N	S	N	S	N	
6	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar.	✓		✓		✓		
7	Muestra predisposición para disculparse cuando comete alguna falta.	✓		✓		✓		
8	Participa y se integra al grupo de juego con facilidad	✓		✓		✓		
	Acepta la opinión de sus compañeros pero a la vez hace respetar su opinión durante las actividades del juego							
	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A SUS SENTIMIENTOS	S	N	S	N	S	N	
9	Expresa lo que siente al jugar con sus compañeros.					✓		
10	Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no)					✓		
11	Muestra satisfacción por las actividades que realiza durante el juego.	✓		✓		✓		
12	Expresa verbalmente sus emociones cuando se siente alegre, triste, enojado.	✓		✓		✓		
	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION	S	N	S	N	S	N	
13	Demuestra satisfacción al comparar sus juguetes con sus compañeros.							
14	Participa en juegos grupales respetando las reglas y normas de seguridad							
15	Controla su carácter en alguna situación difícil de su juego							
	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS	S	N	S	N	S	N	
17	Muestra agrado por haber participado de una actividad							
18	Identifica situaciones que le provocan vergüenza							
19	Decide lo que quiere jugar cuando sus compañeros hacen a la cost.							
20	Se da cuenta de lo que hizo mal en su juego y lo intenta nuevamente							
21	Tomar decisiones frente a situaciones sociales	✓		✓		✓		
22	Tomar decisiones antes de comenzar una tarea							
23	Muestra entusiasmo antes de realizar una actividad.	✓		✓		✓		
32	Muestra deseo e iniciativa frente a las actividades de su interés	✓		✓		✓		
4		✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Expte. de suficiencia  
 Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable   
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: Mitchell Alarcón Díaz DNI: 09728050  
 Especialidad del validador: Psicólogo

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado  
 \*Relevancia: El ítem es apropiada para representar al componente a  
 dimensión específica de la constructa  
 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es  
 conciso exacto y directo

Nota: Se debe indicar la ubicación de los ítems en la escala de los  
 ítems de la dimensión

28 de 10 del 2018  
  
 Firma del Experto Informante.

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

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	Per tinen- cia	Set enancia*	Clari- dad*	- sugerenc- +As
	OWIWS W UAU:O>OESSOCZSSSE>SC S				
	Presencia atencion a la persona que se comunica con Sheila.				
	Establece comunicacion con sus companeros al momento de jugar				
	Agradece cuando es ayudado por un companero durante el desarrollo del juego				
	Respeto las normas basicas de comunicacion y normas de convivencia saludables				
	DIMENSION HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	S	N	S	
5	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar	✓			
6	Muestra predisposicion para disculparse cuando comete alguna falta.	✓			
7	Participa y se integra al grupo de juego con facilidad	✓		✓	
8	Acepta la opinion de sus companeros pero a la vez hace respetar su opinion durante las actividades del juego	✓		✓	
9	Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal corporal etc)			✓	
10	Muestra satisfaccion por las actividades que realiza durante el juego			✓	
	Expone verbalmente sus emociones cuando se siente alegre, triste, enojado	✓		✓	
	Demuestra satisfaccion al comparar sus juguetes con los de sus compañeros				NO
	Participa en que los demás respeten las reglas y normas de seguridad				
	Controla su conducta en alguna situación crítica de su juego				
	Respeto las normas de convivencia de los demás				
	Respeto las normas de convivencia de los demás				
17	Muestra agrado por haber participado de un juego	Si	No	Si	No
18	Identifica situaciones que le provocan ira	✓		✓	
19	Decide lo que quiere jugar cuando sus compañeros hacen otra cosa.	✓		✓	
20	Toma en cuenta lo que hizo mal en su juego y lo intenta nuevamente	✓		✓	
21	Propone ideas para participar en juegos grupales.	Si	No	Si	No
22	Tomar un momento antes de comenzar una actividad.	✓		✓	
23	Muestra organización antes de realizar una actividad.	✓		✓	
24	Muestra deseo e interés por realizar actividades de su interés	✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Expte suficiencia  
 Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable   
 Apellidos y nombres del juez validador (Dn)/Mg: Mitchell Alarcon Diaz DNI: 09728050  
 Especialidad del validador: Psicopedagogía

\*Per tinen- cia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado  
 \*Respeto: El ítem es apropiado para representar al componente de la dimensión específica del constructo  
 \*Claridad: Se entiende si el ítem enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

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

28 de 10 del 2018  
  
 Firma del Expte. Informante

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 PLANIFICACIÓN</b>								
1	Expresa sus ideas para jugar.	✓		✓		✓		
2	Propone acuerdos y normas para el juego.	✓		✓		✓		
3	Decide que es lo que desea jugar.	✓		✓		✓		
4	Respetar las ideas de sus compañeros al planificar su juego.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN ORGANIZACIÓN</b>								
5	Para jugar Elige el sector de su preferencia.	✓		✓		✓		
6	Demuestra autonomía al elegir su sector para el juego	✓		✓		✓		
7	Conversa con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el juego	✓		✓		✓		
8	Espera su turno para jugar en el sector que eligió	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN EJECUCIÓN</b>								
9	Expresa lo que le gusta y disgusta del juego.	✓		✓		✓		
10	Comparte los materiales con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Interactúa con sus compañeros al jugar en sus sectores.	✓		✓		✓		
12	Coopera con sus compañeros al construir su proyecto de juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN ORDEN</b>								
13	Guarda los materiales que utilizó después del juego.	✓		✓		✓		
14	Ayuda a guardar los materiales del compañero.	✓		✓		✓		
15	Expresan sus opiniones al ordenar sus materiales	✓		✓		✓		
16	Mencionan si su sector esta ordenado o no.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN</b>								
17	Expresa lo que más le agradó del juego.	✓		✓		✓		
18	Expresa lo que menos le agradó del juego.	✓		✓		✓		
19	Muestra agrado al escuchar a sus compañeros al socializar sus experiencias.	✓		✓		✓		
20	Comenta las dificultades que tuvo durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN REPRESENTACIÓN</b>								
21	Comparte con sus compañeros los materiales para realizar la representación del juego.	✓		✓		✓		
22	Expresa a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado del juego realizado.	✓		✓		✓		
23	Representa a través del dibujo lo que ha jugado	✓		✓		✓		
24	Utiliza diferentes formas de representación.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg: Ruiz, Reayo, Ivonne, Luz DNI: 09614496

Especialidad del validador: Mg. Psicología Educativa

<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

26 de 10 del 2018



Firma del Experto Informante.

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>								
1	Presta atención a la persona que se comunica con él/ella.	✓		✓		✓		
2	Establece comunicación con sus compañeros al momento de jugar	✓		✓		✓		
3	Agradece cuando es ayudado por un compañero durante el desarrollo del juego.	✓		✓		✓		
4	Emplea normas básicas de comunicación y normas de cortesía: saluda, pide la palabra, da las gracias	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS</b>								
5	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar.	✓		✓		✓		
6	Muestra predisposición para disculparse cuando comete alguna falta.	✓		✓		✓		
7	Participa y se integra al grupo de juego con facilidad	✓		✓		✓		
8	Acepta la opinión de sus compañeros pero a la vez hace respetar su opinión durante las actividades del juego.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b>								
9	Expresa lo que siente al jugar con sus compañeros.	✓		✓		✓		
10	Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal, corporal, etc.)	✓		✓		✓		
11	Muestra satisfacción por las actividades que realiza durante el juego.	✓		✓		✓		
12	Expresa verbalmente sus emociones cuando se siente alegre, triste, enojado, temeroso	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>								
13	Demuestra satisfacción al compartir sus juguetes con sus compañeros.	✓		✓		✓		
14	Participa en juegos grupales respetando las reglas y normas de seguridad	✓		✓		✓		
15	Controla su carácter en alguna situación difícil de su juego	✓		✓		✓		
16	Recuerda las normas y los acuerdos para resolver conflictos	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS</b>								
17	Muestra agrado por haber participado de un juego	✓		✓		✓		
18	Identifica situaciones que le provocan vergüenza	✓		✓		✓		
19	Decide lo que quiere jugar cuando sus compañeros hacen otra cosa.	✓		✓		✓		
20	Se da cuenta lo que hizo mal en su juego y lo intenta nuevamente	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN</b>								
21	Propone ideas para participar en juegos grupales.	✓		✓		✓		
22	Toma decisiones antes de comenzar una tarea	✓		✓		✓		
23	Muestra organización antes de realizar una actividad.	✓		✓		✓		
24	Muestra deseo e iniciativa frente a las actividades de su interés	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Rita Pelayo Ivonne Luz DNI: 09614496

Especialidad del validador: Mg. Psicóloga Educativa

<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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALORACIÓN DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Suficiencia	
		Si	No	Si	No	Si	No
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES BASICAS</b>							
1	Presta atención a la persona que se comunica con él/ella	/	/	/	/	/	/
	Establece comunicación con sus compañeros al momento de jugar	/	/	/	/	/	/
	Agradece cuando es ayudado por un compañero durante el desarrollo del juego	/	/	/	/	/	/
	Respetar las normas físicas de convivencia y normas de cortesía saluda a los demás	/	/	/	/	/	/
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS</b>							
6	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad al momento de jugar	/	/	/	/	/	/
7	Muestra predisposición a participar cuando comete alguna falta	/	/	/	/	/	/
7	Participa y se integra al grupo de juego con facilidad	/	/	/	/	/	/
8	Acepta la opinión de sus compañeros pero a la vez mayorear su opinión durante las actividades del juego	/	/	/	/	/	/
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b>							
	Expresa lo que siente al jugar con sus compañeros	/	/	/	/	/	/
10	Demuestra afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, corporal, etc.)	/	/	/	/	/	/
	Muestra satisfacción por las actividades que realiza durante el juego	/	/	/	/	/	/
12	Expresa verbalmente sus emociones cuando se siente alegre, triste, enojado, temeroso	/	/	/	/	/	/
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION</b>							
13	Demuestra satisfacción al compartir sus juguetes con sus compañeros	/	/	/	/	/	/
14	Participa en juegos respetando las reglas y normas de seguridad	/	/	/	/	/	/
15	Muestra carácter en una situación difícil de su juego	/	/	/	/	/	/
16	Recuerda las normas y los acuerdos para resolver conflictos	/	/	/	/	/	/
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE A LOS</b>							
17	Muestra agrado por haber participado de un juego	/	/	/	/	/	/
18	Identifica situaciones que le provocan vergüenza	/	/	/	/	/	/
19	Decide lo que quiere jugar cuando sus compañeros dicen otra cosa	/	/	/	/	/	/
20	Se enfrenta a sus errores en su juego o lo intenta nuevamente	/	/	/	/	/	/
<b>DIMENSION HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACION</b>							
21	Propone ideas para participar en juegos grupales	/	/	/	/	/	/
22	Toma decisiones antes de comenzar una tarea	/	/	/	/	/	/
23	Se muestra organizado para realizar una actividad	/	/	/	/	/	/
24	Muestra deseo e iniciativa frente a las actividades de su interés	/	/	/	/	/	/

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. / tvjg-

*Herrera Tellez Luis*

DNI: 09474468

Especialidad de validador: W ra

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente a  
 dimensión específica del constructo.

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.

T. de... del 20



Firma del Experto Informante.

Validez de contenido de juicio de expertos del cuestionario del juego libre en los sectores.

Tabla 3

Expe rto	Calificación
Dr. Mitchell Alarcón Díaz.	Aplicable
Mg.Luis Enrique Huaranga Tello	Aplicable
Mg. Ivonne Luz Ruiz Pelayo	Aplicable

**Fuente:** Br. Madeleine Haydee Rivera Cuzco

Validez de contenido de juicio de expertos del cuestionario Habilidades Sociales Tabla 4

Expe rto	Calificación
Dr. Mitchell Alarcón Díaz.	Aplicable
Mg.Luis Enrique Huaranga Tello	Aplicable
Mg.Ivonne Luz Ruiz Pelayo	Aplicable

**Fuente:** Br. Madeleine Haydee Rivera Cuzco



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN  
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
I.E 7066 "Andrés Avelino Cáceres"	
Nombre del Titular o Representante legal: director	
Nombres y Apellidos	DNI:
Jorge Antonio Huamán Farfán	08817066

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo <sup>(\*)</sup>, autorizo [ x ], no autorizo [ ] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la I.E 7066 – Chorrillos.	
Nombre del Programa Académico:	
Maestría en Psicología Educativa	
Autora: Nombres y Apellidos	DNI:
Silvia Mónica Hurtado Sandoval	09868216

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Chorrillos, 07 de febrero del 2022

Firma:   
(Titular o Representante legal de la Institución)

(\*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.