



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



TESIS

**JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA
I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autora:

Br. QUITO RIOS, Yeni Luz Elizabeth

Asesor(a):

Katerin Baca Haquehua

Línea de Investigación:

Inclusión, Ciudadanía y Diversidad Didáctica en Instituciones

CUSCO-PERÚ

2023




6% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
247 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

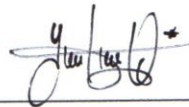
Yo, **Yeni Luz Elizabeth Quito Rios**, identificado con Documento Nacional de Identidad No. **73542707**, del Programa Académico de **Educación Inicial** de la Escuela de Educación Pedagógica Pública ESPP SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

La tesis titulada: "**JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022**", es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciada.

1. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
2. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, someténdome a las acciones legales pertinentes.

29 de noviembre de 2024.



YENI LUZ ELIZABETH QUITO RIOS

DNI. No. 73542707

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado primeramente a Dios, que gracias a él logré concluir mi carrera. A mis hijos Barack y Naomi que siempre fueron mi mayor motor y motivo fuente de inspiración para poder superarme día a día y así poder luchar para que la vida nos depare un mejor futuro. A mis padres porque ellos estuvieron brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona. A mis familiares en especial a mi tío Wilfredo que siempre en sus palabras encontré aliento que no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales, así mismo con su apoyo en estos cinco años lograron que este sueño se haga realidad.

La Tesista



AGRADECIMIENTO

Por la culminación de mi tesis agradezco a mis formadores de la casa de estudios, E.E.S.P.P: Santa Rosa, personas que con gran sabiduría me inspiraron día a día y llegar al punto en el que me encuentro.

Sencillo definitivamente no ha sido el proceso, pero gracias a las ganas y vocación de transmitirme sus conocimientos y dedicación que los ha llevado, he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener mi titulación profesional.

Agradezco también a mis hijos que me comprendieron y apoyaron teniendo una infinita tolerancia y paciencia y cedieron su tiempo para que mamá estudie y permitir lograr este paso. A ellos mi infinito amor y gratitud.

La tesista



RESUMEN

El presente estudio intitulado “Juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 50723 Cecilia Tupac Amaru de Cusco-20222, se plantea como el objetivo general el determinar en qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022. La metodología empleada para el desarrollo del estudio fue desde el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada o experimental según el autor Stanovich (2007) usando un diseño pre experimental para el tratamiento de los datos contando para ello con una muestra de 27 niños y niñas de 4 años del salón solidaridad, siendo la técnica la observación y utilizando el instrumento denominado “Escala valorativa de Habilidades Sociales” de Camacho Medina, Laura (2012), concluyendo que la ejecución del juego libre en sectores influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E Cecilia Tupac Amaru; puesto que aplicando la prueba de T de Student, muestra un valor de probabilidad de error de 0,000 demostrando que la prueba es válida y significativa logrando afirmar que en el pos test se vio un gran incremento paso de 30% a 61% de niños con habilidades Sociales, lo cual denota que el juego libre en sectores es una estrategia de trabajo excelente para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Nivel Inicial

Palabras clave: *Estrategia, Juego libre, Interacción, Habilidades Sociales, Socialización.*



ABSTRACT

The present study entitled “Free play in sectors for the development of social skills in 4-year-old students of the Educational Institution No. 50723 Cecilia Tupac Amaru of Cusco-20222, the general objective is to determine to what extent the application of the Free play in sectors influences the development of social skills in 4-year-old students at the I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022. The methodology used for the development of the study was from the quantitative approach, applied or experimental according to the author Stanovich (2007) using a pre-experimental design for the treatment of data, counting on a sample of 27 4-year-old boys and girls from the solidarity classroom, the technique being observation and using the instrument called “Evaluative Scale of Social Skills” by Camacho Medina, Laura (2012), concluding that the execution of free play in sectors significantly influences the development of social skills in four-year-old children of the I.E Cecilia Tupac Amaru; since applying the Student's T test, it shows an error probability value of 0.000, demonstrating that the test is valid and significant, managing to affirm that in the post-test there was a large increase from 30% to 61% of children with abilities Social, which denotes that free play in sectors is an excellent work strategy for the development of social skills in children at the Initial Level.

Keywords: Strategy, Free play, Interaction, Social Skills, Socialization



INTRODUCCIÓN

Una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares y adultos, conformando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. Estas capacidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación (Caballo, 1993). Generalmente, posibilitan la resolución de los problemas inmediatos como la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

A lo largo de los cinco años en la formación como docentes de educación inicial he logrado conocer y aprender que los niños y niñas son seres integrales; sin embargo, al observar y realizar las prácticas continuas se evidenció que las docentes mayormente dan énfasis al aspecto cognitivo, prestando menos importancia a otros aspectos tales como el de las habilidades sociales que sin duda aportan todo un aprendizaje. Aquello despertó el interés por indagar acerca del desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la I. E N° 50723 Cecilia Tupac Amaru.

Diversos autores, afirman, que el ser humano desde que nace es un ser social por naturaleza y que la interacción con los demás repercute en todos los ámbitos de la vida. Por tal motivo, desarrollar las habilidades sociales desde la infancia es crucial para que los niños y niñas logren adaptarse en los diferentes entornos donde se desenvuelven. Para ello, se estableció una estrategia adecuada y pertinente dentro del desarrollo de las actividades alienadas al acto pedagógico en el nivel, sin afectar el desarrollo académico normal que desarrolla la propuesta educativa de la Institución Educativa, en donde se propuso diversas estrategias dentro de los sectores del aula; que se trabajaron de manera paralela con diversos materiales y recursos que fomentaron la participación activa de los niños y niñas; además de una retroalimentación formativa que se daba en el acompañamiento de la docente, logrando que cada uno potencie el desarrollo de sus habilidades sociales.

La aplicación de esta propuesta tiene como aporte fortalecer el rol pedagógico de la docente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y las niñas del aula, el cual se fundamentó en las interacciones a través de juegos, canciones, diálogos, acompañados de materiales y recursos y una retroalimentación formativa.

La investigación se dividió en cuatro capítulos siendo estos los siguientes:

El primer capítulo presenta la formulación de problemas, los objetivos de estudios y la justificación del problema, el cual incluye el diagnóstico y planteamiento del problema.

El segundo capítulo, hace referencia al sustento teórico sobre la definición de las habilidades sociales, sus dimensiones, los ámbitos de formación, la importancia de las habilidades sociales y las características sociales de los niños y niñas de 4 años que respalda la investigación.

El tercer capítulo describe la metodología y el diseño investigación; además, incluye las hipótesis la población, muestra y tipo de muestre asumido para el desarrollo del estudio, técnicas e instrumentos para el recojo de información de la investigación.

En el cuarto capítulo se presenta la discusión de los resultados de la investigación, en el que se evidenciará el procesamiento de la información por instrumento y etapa de recolección del mismo

Finalmente, se encuentran las conclusiones, referencias y fuentes consultadas que fundamenta la presente investigación, los apéndices y la matriz de consistencia, la cual contiene datos específicos de la investigación.



ÍNDICE

Contenido

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN	8
ÍNDICE.....	10
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE FIGURAS.....	13
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción del problema.	14
1.2 Formulación del problema.....	17
1.2.1 Pregunta general.....	17
1.2.2 Preguntas específicas.....	17
1.3 Objetivos de la Investigación	17
1.3.1 Objetivo general.	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	17
1.4 Justificación e importancia del estudio.	18
1.5 Delimitación de la investigación.	19
1.6 Limitación de la investigación.	20
CAPITULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	21
2.1 Antecedentes de la investigación.	21
Antecedentes Internacionales	21
Antecedentes Nacionales.....	22
Antecedentes Locales	23
2.2 Juego libre en sectores – Variable Independiente	24
2.2.1 El juego.....	25
2.2.2 Enfoque socio-cultural	26
2.2.3 Concepto de juego	27
2.2.4 Características del juego	27
2.2.5 Principios de los juegos educativos.....	28
2.2.6 Autores sustentan el juego pedagógico en educación inicial.....	29
2.2.6.1 Según Jean Piaget.....	29
2.2.6.2 Según Lev Vygotsky	31

2.2.6.3	María Montessori	32
2.2.6.4	Friedrich Fröbel	33
2.2.6.5	David Elkind	34
2.2.6.6	Jerome Bruner	35
2.2.7	Beneficios del juego en la educación.....	37
2.2.8	Aprendizaje basado en juegos	38
2.2.9	El juego como propuesta educativa.....	39
2.2.10	El juego libre en los sectores y sus momentos.....	40
2.2.11	Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores	41
2.2.12	Los Sectores del aula	44
2.3	Habilidades sociales.....	45
2.3.1	Origen de las habilidades sociales	45
2.3.2	Definición	46
2.3.3	Las habilidades sociales en el campo educativo.....	48
2.3.4	Teoría sobre las habilidades sociales.....	49
2.3.4.1	La teoría de Piaget y Vygotsky	49
2.3.4.2	La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1987).....	50
2.3.5	Modelos y enfoque teóricos utilizados en el estudio de habilidades sociales	51
2.3.6	Componentes de las habilidades sociales	52
2.3.6.1	Componentes conductuales.....	52
2.3.6.2	Componentes cognitivos.....	53
2.3.6.3	Componentes fisiológicos	53
2.3.7	Importancia de las habilidades sociales	53
2.3.8	Tipos de habilidades Sociales en niños.....	54
2.3.9	Componentes básicos necesarios para desarrollar habilidades sociales	55
2.3.10	Dimensiones	56
2.3.10.1	Habilidades básicas.	56
2.3.10.2	Habilidades relacionadas con las emociones.....	57
2.3.10.3	Habilidades de autocontrol e empatía.....	59
2.3.11	Las habilidades sociales en el ámbito educativo	59
2.3.12	Actividades propuestas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños...60	
2.4	Definición de términos.	62
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO.....		64
3.1	Hipótesis de la Investigación.....	64
3.1.1	Hipótesis central o general.....	64
3.1.2	Hipótesis específicas.	64

3.2	Variables de la investigación.....	64
3.2.1	Variable independiente	64
3.2.2	Variable dependiente.....	64
3.2.3	Operacionalización de variables.....	65
3.3	Método de investigación.....	66
3.3.1	Enfoque de investigación.....	66
3.3.2	Tipo de investigación.....	67
3.3.3	Alcance o nivel de investigación	67
3.3.4	Diseño de investigación.	67
3.4	Población y muestra del estudio.	68
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	69
3.5.1	Técnica de recolección de datos.....	69
3.5.2	Instrumento de recolección de datos	69
3.6	Técnica de procesamiento de datos	71
3.7	Aspectos éticos	71
	CAPITULO IV	73
	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	73
4.1	Descripción resultados.	73
4.2	Resultados de la investigación.	74
4.3	Validación de la hipótesis:	82
4.4	Discusión de resultados	85
	CONCLUSIONES.....	88
	SUGERENCIAS.....	90
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	91
	ANEXOS.....	95



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	67
Tabla 2 Juicio de expertos para la validación del instrumento.....	70
Tabla 3 Sistema de calificación	73
Tabla 4 Resultados Generales del desarrollo de habilidades sociales	75
Tabla 5 Resultados específicos Dimensión 1 de las habilidades sociales	76
Tabla 6 Resultados específicos Dimensión 2 de las habilidades sociales	78
Tabla 7 Resultados específicos Dimensión 3 de las habilidades sociales	80
Tabla 8 Prueba de hipótesis general de investigación	82
Tabla 9 Prueba de hipótesis específica de la dimensión 1 de las habilidades sociales	83
Tabla 10 Prueba de hipótesis específica de la dimensión 2 de las habilidades sociales.....	84
Tabla 11 Prueba de hipótesis específica de la dimensión 3 de las habilidades sociales.....	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados Generales del desarrollo de habilidades sociales.....	75
Figura 2 Resultados específicos de la dimensión 1 del desarrollo de habilidades sociales.....	77
Figura 3 Resultados específicos de la dimensión 2 del desarrollo de habilidades sociales.....	79
Figura 4 Resultados específicos de la dimensión 3 del desarrollo de habilidades sociales.....	81



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema.

Después de la etapa de pandemia que hemos atravesado en estos dos últimos años ha sobresalido un tema muy importante para desarrollar estudios de investigación e indagación, siendo este el desarrollo de habilidades sociales en menores de 6 años. Esta temática no se había visto a profundidad antes del 2020, ya que era un tema que se pensaba en ese momento que se desarrollaba de manera inherente al acto educativo, pero desde marzo de 2020 que el MINEDU declara la virtualización de la enseñanza en el Perú, cambia la realidad a la que estábamos acostumbrados teniendo los niños un cambio sustancial en su modo de aprender y de convivir; puesto que el trabajo académico se desarrollaba en casa usando diversos medios de aprendizaje virtual o televisivo no permitía la interacción de los niños con sus semejantes o por lo menos no una interacción física en la cual no solo se encuentra uso de la comunicación verbal, gestual, sino también el uso de la afectividad, manifestación de las emocionales e incluso el contacto físico (abrazos, empujones en el juegos, etc.)

En muchos países se ha instaurado el aprendizaje virtual aprovechando la potencialidad de las conexiones de internet y medios digitales que poseían en ese momento, y también el nivel de acceso al mundo digital. Podemos apreciar que países como Estados Unidos, Canadá, Japón, Finlandia y otros desde mucho tiempo atrás venían trabajando sistemas de enseñanza presencial y a la vez complementados con medios digitales, pero en otros países sobre todo de Sudamérica, parte de África y Asia tenían como la base de la enseñanza la educación presencial y para tal fin utilizaban y aun utilizan la pizarra, plumones papelotes, cuadernos, libros y en poco casos recursos digitales lo cual hacía que los estudiantes dependan de la interacción con el docente y entre sus compañeros. Pero al cambiar el sistema de trabajo sin ahondar en el acto mismo de aprendizaje hay otras variables que han ido configurándose como nuevos problemas, como es el caso de las habilidades sociales. La socialización era innata al acto mismo de asistir a la escuela, colegio, Kindergarten o I.E. Inicial, pero a causa de la pandemia y la educación virtual esta habilidad no ha sido potencializada en casa, puesto que muchos niños no tenían amigos o compañeros con los cuales hablar y dialogar de sus cosas, intereses y necesidades y más aun no podían jugar lo cual sabemos que es el potencializador de esta habilidad, en tal sentido

el socializar solo se ha dado en el núcleo familiar y por más esfuerzo que han hecho los padres, no se ha logrado desarrollar la interacción entre niños, justamente por no estar en espacios físicos compartidos y los medios virtuales no favorecieron al desarrollo de este aspecto; sino por el contrario se han convertido en canales de comunicación deshumanizada donde un ícono o Emoji da a conocer un supuesto estado anímico o emocional del niño el cual no se sabe si es verdad o no, mismo que no siempre es entendido por otro niño en su real profundidad.

Dado que el discurrir de la vida está, al menos parcialmente, determinado por el rango de las habilidades sociales, las destrezas sociales son una parte esencial de la actividad humana. Tanto en la infancia como en la vida adulta, las habilidades sociales afectan la autoestima, la adopción de roles, la autorregulación del comportamiento y el rendimiento académico, entre otros factores, según diversos estudios. (Gil Rodríguez, León Rubio & Jarana Expósito, 1995; Kennedy, 1992; Monjas Casares, 2002; Ovejero Bernal, 1998).

En el Perú y en casi todas las regiones se han identificado por reportes periodísticos, páginas web sobre educación, foros de docentes de diferentes lugares que durante la etapa de la educación virtualizada sincrónica o asincrónica dependiendo de nivel de acceso a los medios digitales, los niños no han logrado aprender los que se esperaba (competencias, capacidades y desempeños descritos en el CNEB) dentro del desarrollo normal de un determinado periodo académico; pero uno de los aspectos que más resalta fuera del lado académico es el aspecto emocional y social, apreciando que su desarrollo no ha sido impulsado no potenciado por los medios de aprendizaje virtual o a distancias, priorizando nuevamente lo cognitivo sobre los psico-emocional; por lo que se ha podido apreciar en el programa “*Aprendo en Casa*” en los años 2020 y 2021 que se impulsaba las experiencias de aprendizaje para entender y auto gestionar su aprendizaje de las áreas requeridas, pero muy poco o casi nada de actividades se han desarrollado para potenciar las habilidades de socialización y de manejo emocional, lo que ha configura una características nueva en los niños, permitiendo que su egocentrismo sea mayor que en otras generaciones de niños de inicial, donde los padres de familia que sin querer han potenciado este aspecto acompañado de la sobreprotección justificada por la etapa que se ha vivido (Pandemia por COVID19).

En la institución educativa N° 50723” CECILIA TUPAC AMARU”, en el nivel inicial, este mismo fenómeno se ha podido apreciar, donde los niños siempre desean hacer cosas que les guste y no se ponen a pensar en los demás, sus niveles de interacción están matizadas con reacciones no positivas debido a que no todos actúan o piensan como lo los otros y eso no les permite interactuar o formar grupos de trabajo solidarios y respetuosos. Muchos de los niños y niñas hacen las cosas como ellos piensan y en algunos casos no les gusta escuchar opiniones de sus compañeros y si las escuchan no siempre las toman en cuenta, esto es un efecto del trabajo individual que han hecho en casa donde los padres de familia les indicaban que eran los mejores y todo lo hacían bien, como todo padre de familia lo hace, pero no han regulado esta interacción pensando en que podría ser desfavorable en su retorno a la presencialidad.

La estrategia de no dejarlos interactuar en la pandemia ha generado inseguridad de las personas adultas a su cargo y por ende no ha facilitado que estos niños interactúen en espacios y contextos propicios para el desarrollo de habilidades blandas lo cual es necesario en la etapa de formación que se encuentran ya que es el momento donde se configura su forma de ser e incluso aporta de forma significativa en su personalidad que a futuro como adolescente o adulto lo consolidará. En la actualidad existen múltiples estudios en diferentes poblaciones que respaldan el uso de estrategias variadas de estimulación como es el caso de arteterapia para el logro de habilidades sociales ya que es un medio de comunicación no verbal con el cual se puede exteriorizar sentimientos, emociones o preocupaciones y que nos permiten abrirnos con los demás y socializar de forma satisfactoria, desde la perspectiva y los alcances de Terapia en niños que pretende resolver esta problemática, pero desde la perspectiva de la realidad donde se circunscribe el trabajo hay mucha presión del avance curricular como punto fuerte del trabajo en la Educación Inicial, para atender este aspecto y no desatender la problemática se establece que el trabajo se circunscribe en actividades permanentes del estudiante donde se pueda brindar espacios continuos para lograr el desarrollo de esta habilidad acompañando del acto educativo en sí.

1.2 Formulación del problema.

1.2.1 Pregunta general

¿En qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022?

1.2.2 Preguntas específicas

- ¿En qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022?
- ¿En qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022?
- ¿En qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Santiago-Cusco 2022?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general.

Determinar en qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar en qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.
- Conocer en qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022

- Reconocer en qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022

1.4 Justificación e importancia del estudio.

El presente trabajo de investigación se realizará en la I. E N0 50723” CECILIA TUPAC AMARU”, CUSCO, teniendo como propósito de estudio poder conocer el nivel desarrollo de las habilidad sociales a partir de la aplicación del Juego libre en sectores como estrategia pedagógica de trabajo en aula en estudiantes de 4 años "solidaridad", ya que este grupo de estudiantes han sido influenciados por el trabajo académico en el estado de pandemia en la modalidad virtual el año 2021 lo cual afecta su adecuado desenvolvimiento en diferentes contexto educativos y entornos en los que se desempeñan e interactúan. Así mismo el trabajo se justifica desde la necesidad de atender situaciones emergentes pos pandemia en el proceso académico.

Los seres humanos vivimos en sociedad, es parte de nuestra naturaleza, es por ello que la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para una vida emocionalmente sana. Y esto tiene repercusión; por ello es necesario y fundamental prestar especial atención al desarrollo de las habilidades sociales, ya que en primer lugar son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

El estudio realizado tiene un gran valor teórico, debido a que se habla mucho de la educación emocional y el desarrollo de habilidades blandas como teoría o para estudiantes de otros niveles pero no se enfatiza este tema como prioridad en la educación inicial, así mismo no existe mucha referencia bibliográfica sobre este tema y aporte de investigaciones de la habilidades sociales en el nivel inicial y menos aún en niños menores a 5 años, en tal sentido es necesario generar aportes que sustenten cuán importante y necesario es este tema en la muestra de estudio establecida. El trabajo se sustenta en la teoría de aprendizaje socio cultural de Lev. Vigostky y la Inteligencia emocional de H. Gardner y el estudio realizado pretende apreciar que el trabajo colaborativo o en equipo no solo potencia el desarrollo cognitivo, sino que

también de otras habilidades importantes para el desarrollo integral del niño que le ayudará a ser parte fundamental de una sociedad cambiante con necesidades emergente de generación a generación.

El estudio realizado posee un alto aporte práctico a la carrera de educación sobre todo en el nivel inicial, puesto que se está proponiendo una alternativa de solución al problema de las habilidades sociales desde mecanismos utilizados frecuentemente en el desarrollo de las actividades académicas de aula, dándoles un giro para que no solo tengan aporte académicos, sino que estos sean complementados por el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo potenciando así el desarrollo integral del niño en esta etapa de formación. En tal sentido la estrategia propuesta para atender la situación problemática identificada ha sufrido un cambio sustancial en su propósito y mecanismos de trabajo haciéndola más interesante y pertinente para el acto educativo en toda la magnitud de su sentido pedagógico social.

Al finalizar el estudio se podría afirmar que este podría tener repercusiones positivas en el desarrollo socioemocional de los niños configurándolos como una generación capaz de manejar sus habilidades de socialización que lo harpa a futuro en personas con mayores capacidades de interacción positiva, manejo de sus emociones y con empatía hacia los demás, cuestiones que son altamente requeridas en la sociedad en cual vivimos, estableciendo así un cambio a mejor.

1.5 Delimitación de la investigación.

Delimitación Espacial

El presente trabajo de investigación está delimitado en la Institución Educativa Cecilia Túpac Amaru, la cual se encuentra en la Calle Jose Carlos Mariategui, el cual pertenece al distrito de Santiago de la Provincia de Cusco, departamento de Cusco, Identificado con código Modular N° 1201680, el cual pertenece a la UGEL Cusco.

Temporal

La delimitación temporal corresponde al periodo académico 2022, el mismo en el que se da el estudio de investigación.

Área del conocimiento

El área de conocimiento al cual corresponde el estudio es netamente en el campo de las ciencias sociales dentro del área de Ciencias de la educación, en la especialidad de educación inicial de EBR

1.6 Limitación de la investigación.

En el desarrollo del trabajo de investigación se presentan las siguientes limitantes:

No se cuenta con información sobre el estudio a realizar en la biblioteca de la EESPP Santa Rosa como estudios previos, y los que se identifican solo corresponden a una de las variables de estudio, pero de años pasados no contextualizados a las nuevas características de la educación pos pandemia COVID19, siendo esta una nueva realidad educativa

La falta de datos o de datos fiables obligará casi con toda seguridad a limitar el alcance de su investigación o el tamaño de su muestra, o puede ser un impedimento sustancial para identificar un patrón y una conexión relevante.

El tiempo de realización de la investigación se convierte también en una limitante para el desarrollo del estudio, puesto que al desarrollar sesiones de forma diaria en cuanto a la práctica profesional no se halla tiempo para poder diseñar o aplicar instrumentos porque las docentes de aula no dan mucho tiempo puesto que deben desarrollar propias acciones académicas y más aun con las nuevas características de los estudiantes que requieren mayor apoyo y seguimiento en comparación con años anteriores a la pandemia.

Una limitante más es la bibliográfica, puesto que no se halla textos de consulta y si hay estos deben ser comparados y por no contar con los medios económicos necesarios se hace un problema de acceso a a la información



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1 Antecedentes de la investigación.

Antecedentes Internacionales

El Primer antecedente internacional lo encontramos con González-Fragoso, Claudia, Ampudia-Rueda, Amada & Guevara-Benítez, Yolanda (2012), en su trabajo de investigación intitulado “Programa de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en niños institucionalizados”, el cual fue desarrollado para la Universidad Católica de Colombia. Facultad de Psicología, con la participación de 36 niños de 8 y 12 años de edad. Teniendo como objetivo de estudio identificar los hallazgos de la literatura cognitivo-conductual para la intervención con esos problemas conductuales y prueba los efectos de un programa para desarrollar habilidades sociales en niños institucionalizados, aplicando una metodología experimental – cuantitativa, siendo el diseño pre-test post-test con seguimientos a 1, 3 y 6 meses, utilizando cuatro escalas cognitivo-conductuales validadas y con confiabilidad. Llegando a la conclusión de que después de la intervención, los niños de ambas condiciones incrementaron significativamente su nivel de habilidad social, además de reducir síntomas depresivos en el grupo experimental. Los hallazgos se confirmaron cuando el programa se aplicó al Grupo Control (de entrenamiento demorado), dado que sus integrantes mostraron cambios similares a los del Experimental, en el mismo periodo de tiempo. El diseño nos permitió contar con un estudio confirmatorio de los efectos del programa, en lo relativo a habilidades sociales, aunque su influencia sobre otras variables psicológicas, como depresión y ansiedad, no fueron tan claros. Una posible explicación de que el Grupo Experimental haya obtenido mejores resultados es el tiempo de práctica de las habilidades, porque al comparar datos de pre evaluación con datos del tercer seguimiento, estos participantes llevaban seis meses practicando, mientras los del Grupo Control llevaban tres meses.

El segundo antecedente internacional lo identificamos con Fonseca Bautista, Silvio Roberto & Lárraga Cueva, Viviana Jazmin (2017), en su trabajo de investigación intitulado “Percepción de los niveles de madurez social y de habilidades Sociales de los niños y niñas escolarizados de 6 a 11 años con trastornos del

comportamiento.”, trabajo desarrollado para la Universidad Central de Ecuador. Facultad de Educación, el estudio tuvo por objetivo fundamental el poder determinar los niveles de desarrollo de las habilidades sociales y madurez social de los niños y niñas de 6 a 11 años que presentan trastornos del comportamiento, aplicando para ello una Investigación con enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, diseño no experimental- transversal, llegando a la siguiente conclusión: Los niveles de desarrollo de las habilidades sociales, más de los dos tercios (72,8%) tienen un nivel medio de HHSS, con respecto a los niveles de madurez social; más de un tercio (39,64%) tiene un nivel de madurez social fronterizo. Se recomienda que apliquen sistemas de actividades para aumentar sus niveles de madurez social y habilidades sociales, para contribuir en el desarrollo del constructo biopsicosocial histórico y cultural

Antecedentes Nacionales

Un primer antecedente nacional lo encontramos con Matos Romero, Neomi Eleana (2014) en su trabajo intitulado “Habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de edad en la I.E.I. N° 142 - Santa Ana – Huancavelica” estudio que se realizó para la Universidad Nacional de Huancavelica, siendo su objetivo de estudio identificar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 142- Santa Ana – Huancavelica, para ello aplicó un estudio desde el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo aplicando una la lista de chequeos sobre habilidades sociales a los padres de familia para identificar las habilidades sociales de los niños a través de la manifestación de sus padres, llegando a la siguiente conclusión: Las habilidades sociales relacionadas con la escuela muestran un 95.2% de niños y niñas que han logrado satisfactoriamente dichas habilidades. Un 85.7% de niños y niñas evidencian logros en las habilidades sociales de hacer amistades. Donde hay una diferencia no significativa es en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, pues se muestra un 52.4% de niños y niñas con logros y un 47.6% que no han alcanzado logros en estas habilidades. Un 61.9% de niños y niñas evidencian logro de las habilidades sociales frente a la agresión y un 38.1.5 muestran déficit. El 61.9% de niños y niñas muestran logros en las habilidades sociales de hacer frente al estrés y un 38.1% evidencian déficit.

El segundo antecedente lo podemos ubicar con Escajadillo Pilco Liliana Francesca (2017), e su trabajo de investigación intitulado “Aplicación del programa Juego

cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017”, realizado para la Universidad San Ignacio de Loyola. Escuela de Posgrado, la cual propone como objetivo del estudio Demostrar la influencia de la aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017, asumiendo para dicho efecto un estudio desde el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con subtipo cuasi experimental y corte transversal; con una la población muestra de 58 niños; llegando a la siguiente conclusión: Se ha demostrado que el juego cooperativo que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales y en las dimensiones incrementando de manera positiva en el grupo en las habilidades para hacer amigo, habilidades conversacionales y habilidades relacionados con los sentimientos, emociones. Por otro lado también se puede afirmar de acuerdo al estudio que existen una diferencia significativa entre el porcentaje del pre test y pos test que se realizó a los niños de cinco años después de la aplicación del programa juego cooperativo ha aumentado notablemente en un 85.7% desarrollando así las habilidades sociales con un nivel alto a diferencia de cuando se inició todos tenían un bajo nivel, esto quiere decir que el programa Juego cooperativo en el tiempo que se pudo aplicar tuvo un alto impacto en cuanto a estas habilidades sociales.

Antecedentes Locales

Un primer antecedente de estudio lo podemos hallar con Huamán Cárdenas, Ana Cecilia Natali & Sallo Quispe, Yessica (2021), en su trabajo de investigación intitulado “Factores que intervienen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del salón de 3 años de la Institución Educativa Inicial “n° 420 -Primero de Mayo cusco –2019”, el cual fue desarrollado para la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” –Cusco, proponiendo como objetivo de estudio la identificación de los factores que intervienen en el desarrollo de la inteligencia emocional, asumiendo para ello el tipo de investigación es cualitativa –acción; cualitativa, Llegando a la conclusión que, en el desarrollo de los factores de la inteligencia emocional, el mayor problema son los padres, por lo que es preciso trabajar en este factor que convive con los niños la mayor parte de su vida,

al ser niños de tres años de edad imitan el comportamiento que visualizaron de sus padres.

El segundo antecedente lo encontramos con Carmen Rosa Camero Champi (2021), en su trabajo de investigación intitulado “Estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo social en los niños de 5 años del aula amarilla de la Institución Educativa Inicial N° 464 Progreso, el cual fue desarrollado para la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” –Cusco, asumiendo como objetivo de estudio el poder medir la influencia que tiene las estrategias lúdicas en el desarrollo social de los niños y determinar en qué medida la aplicación de las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo social de los niños de 5 años del jardín N° 464 Progreso del distrito de Wanchaq 2018-2019. Utilizando el enfoque cuantitativo y siendo de diseño cuasi experimental de tipo aplicativo. Llegando a la siguiente conclusión: Las estrategias lúdicas que tengan referencia al desarrollo social y todo lo que abarca son muy útiles para guiar de mejor manera este proceso en el que todos los seres humanos nos vemos involucrados por ser el desarrollo social algo innato en nosotros, usar estrategias para continuamente mejorar nuestro proceso de interrelación nos ayudara a saber comunicarnos, valorarnos y valorar al compañero, saber respetar a los demás ,sus acciones y opiniones para así tener un ambiente de convivencia armonioso donde todos se sientan cómodos.

2.2 Juego libre en sectores – Variable Independiente

Hoy en día existe un discurso establecido sobre la libre elección y el juego libre en la educación infantil y desarrolla enfoques postestructurales para teorizar la gestión del aprendizaje de los niños en el contexto de estructuras curriculares institucionales y relacionales. Es ampliamente aceptado que la planificación de un currículo basado en las necesidades, intereses y patrones de aprendizaje de los niños promueve la agencia, la autorregulación y el control. Sin embargo, la educación contemporánea amplía este discurso a través del examen crítico de las perspectivas de desarrollo y centradas en el niño, y teorizando la agencia de los niños como un medio para representar relaciones de poder en el juego. Usando métodos interpretativos naturalistas para documentar las elecciones de actividades de juego de los niños. Combinando teorías socioculturales y postestructurales contemporáneas, los hallazgos indican que las elecciones de los niños se sitúan dentro de estructuras y relaciones de poder cambiantes, que involucran conflicto, negociación, resistencia

y subversión. Estas actividades crean oportunidades para ejercitar y afirmar la agencia grupal e individual.

2.2.1 El juego

En el campo educativo, el juego se refiere a la utilización de actividades lúdicas y recreativas con propósitos pedagógicos y de aprendizaje. Se trata de una estrategia educativa que busca involucrar a los estudiantes de una manera divertida y motivadora, permitiendo que adquieran conocimientos, desarrollen habilidades y fortalezcan su aprendizaje de una manera más efectiva y significativa. El juego en el contexto educativo tiene varios propósitos y beneficios, entre los cuales se destacan:

- **Motivación y compromiso:** El juego intrínsecamente es atractivo y estimulante para los estudiantes, lo que aumenta su motivación para participar activamente en las actividades educativas.
- **Aprendizaje significativo:** Al involucrarse en actividades lúdicas, los estudiantes pueden relacionar y conectar los conceptos con sus experiencias cotidianas, lo que facilita un aprendizaje más significativo y duradero.
- **Desarrollo de habilidades:** Los juegos pueden ayudar a desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, como la resolución de problemas, la creatividad, la cooperación y la empatía.
- **Reducción del estrés:** Los juegos pueden reducir la ansiedad y el estrés asociados con el proceso de aprendizaje, creando un ambiente más relajado y propicio para la absorción de conocimientos.
- **Fomento del trabajo en equipo:** Los juegos colaborativos promueven el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, lo que favorece el aprendizaje cooperativo.
- **Evaluación formativa:** A través de juegos, los educadores pueden evaluar el progreso y el nivel de comprensión de los estudiantes de manera más informal y continua, lo que les permite adaptar su enseñanza según las necesidades individuales.

Es importante destacar que el juego en el campo educativo no debe entenderse como un simple entretenimiento sin propósito. Debe ser cuidadosamente diseñado y

planificado para lograr objetivos educativos específicos. Los educadores deben considerar las necesidades y características individuales de los estudiantes y seleccionar actividades lúdicas que se alineen con los contenidos curriculares y los objetivos educativos.

2.2.2 Enfoque socio-cultural

La teoría sociocultural es un campo emergente de la educación sobre todo bajo el enfoque por competencias, que analiza las contribuciones de la sociedad al desarrollo individual. Esta teoría se ha vuelto cada vez más prominente desde la década de 1990 y se puede aplicar en entornos educativos, así como en la socialización y el juego. El psicólogo Lev Vygotsky creía que los padres, los cuidadores, los compañeros y la cultura en general son responsables del desarrollo de las funciones de orden superior del cerebro. Según Vygotsky, el desarrollo humano se basa en la interacción social y, por lo tanto, puede diferir entre culturas.

La teoría sociocultural enfatiza el papel que juega la interacción social en el desarrollo psicológico y el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles educativos sobre todo en los primeros años. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social, y que nuestras funciones cognitivas se forman en función de nuestras interacciones con quienes nos rodean que son "más hábiles".

De acuerdo con la perspectiva sociocultural, nuestro crecimiento psicológico está guiado, en parte, por personas en nuestras vidas que desempeñan roles de tipo mentor, como maestros y padres. Otras veces, desarrollamos nuestros valores y creencias a través de nuestras interacciones dentro de grupos sociales o participando en eventos culturales.

Vygotsky sostuvo que los niños nacen con restricciones biológicas básicas en sus mentes. Cada cultura, sin embargo, proporciona "herramientas de adaptación intelectual". Estas herramientas les permiten a los niños usar sus habilidades de una manera que se adapta a la cultura en la que viven. La teoría sociocultural se centra en cómo los mentores y los compañeros influyen en el aprendizaje individual, pero también en cómo las creencias y actitudes culturales afectan la forma en que se lleva a cabo el aprendizaje.

2.2.3 Concepto de juego

El juego es la pregunta que por muchos años se han planteado psicólogos, pedagogos, educadores y también padres de familia al observar como juegan sus hijos. Ante esta interrogante existen diversas concepciones del juego, a continuación, se expone algunos de ellas.

Según Huizinga (1939, cit. por Díaz, 1997), el juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión.

Corroborar con esta idea, Ortega (1992), quien indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación.

Sobre este mismo aspecto, Díaz (1997), señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse. Finalmente, se considera que el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

2.2.4 Características del juego

Existen algunas formas principales en que los juegos han comenzado a introducirse en la educación en diferentes países y uno de ellos es nuestro sistema educativo y entre estos tenemos a:

- 1) **Juegos en el aula:** los maestros han usado durante mucho tiempo actividades lúdicas en sus lecciones para que sean más interesantes. Pero jugar es mucho más que eso. Puede mejorar las habilidades técnicas, la resolución de problemas y la actividad social, que es más probable que los estudiantes usen todos los días.

- 2) **Juegos como área de trabajo:** las I.I.EE. podrían comenzar a enseñar juegos y actividades lúdicas diversas como una parte esencial complementaria al plan de estudios; esto podría allanar el camino para que el aprendizaje no solo sea de forma cognitivo bajo una estructura tradicional, sino que se agregarían sistemas nuevos de enseñanza integral.
- 3) **Actividades extraescolares:** los juegos y los deportes podrían introducirse como un elemento complementario al acto educativo mismo con el potencial de que las instituciones educativas públicas organicen competencias de la misma manera que los deportes populares actuales se llevan a cabo a fin de potenciar no solo capacidades cognitivas; sino también habilidades blandas y comunicativas con integralidad del proceso mismo de aprendizaje y enseñanza.

2.2.5 Principios de los juegos educativos

Los juegos educativos se basan en varios principios pedagógicos que buscan maximizar el aprendizaje y la experiencia de los estudiantes. Algunos de los principios fundamentales de los juegos educativos son los siguientes:

- **Aprendizaje activo:** Los juegos educativos fomentan la participación activa de los estudiantes en lugar de ser receptores pasivos de información. Los estudiantes interactúan con los contenidos y desempeñan un papel activo en el proceso de aprendizaje.
- **Motivación intrínseca:** Los juegos son intrínsecamente motivadores, lo que significa que los estudiantes se sienten atraídos y comprometidos con las actividades lúdicas. Esta motivación interna impulsa a los estudiantes a perseverar en el aprendizaje y superar desafíos.
- **Retroalimentación inmediata:** Los juegos educativos ofrecen retroalimentación instantánea, lo que permite a los estudiantes comprender rápidamente si están en el camino correcto o si necesitan corregir su enfoque. Esto facilita un aprendizaje más efectivo y ajustado a las necesidades individuales.
- **Aprendizaje experimental:** Los juegos educativos permiten a los estudiantes explorar y experimentar en un ambiente seguro. Pueden probar diferentes

estrategias y observar las consecuencias de sus acciones sin riesgos significativos, lo que favorece un aprendizaje más profundo y significativo.

- **Contexto relevante:** Los juegos educativos a menudo se diseñan para que los contenidos estén integrados en un contexto relevante y significativo para los estudiantes. Esto ayuda a establecer conexiones con el conocimiento previo y facilita la transferencia del aprendizaje a situaciones del mundo real.
- **Colaboración y competición constructiva:** Los juegos educativos pueden fomentar tanto la colaboración como la competición constructiva entre los estudiantes. La colaboración promueve el trabajo en equipo y la resolución de problemas conjunta, mientras que la competición constructiva puede ser una fuente de motivación adicional para alcanzar objetivos de aprendizaje.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** Los juegos educativos pueden adaptarse a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes. Pueden ajustarse para desafiar a los más avanzados y proporcionar apoyo a aquellos que necesitan refuerzo en ciertos conceptos.
- **Evaluación formativa:** Los juegos educativos ofrecen oportunidades para evaluar el progreso y el nivel de comprensión de los estudiantes de manera continua y formativa. Los educadores pueden obtener información valiosa sobre el rendimiento de los estudiantes mientras estos participan en las actividades lúdicas.

Estos principios se combinan para crear una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa a través de los juegos educativos, lo que resulta en un mayor compromiso, comprensión y retención de los conocimientos por parte de los estudiantes.

2.2.6 Autores sustentan el juego pedagógico en educación inicial

En el ámbito de la educación inicial, hay varios autores y teorías que sustentan el uso del juego pedagógico como una estrategia efectiva para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Algunos de los autores más relevantes son:

2.2.6.1 Según Jean Piaget

Considerado uno de los padres de la psicología del desarrollo, Piaget destacó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Él observó que el

juego es una forma en la que los niños exploran y comprenden el mundo que les rodea, y a través del juego, construyen su conocimiento y habilidades.

Características del juego según el autor:

Jean Piaget, uno de los teóricos más influyentes en el campo de la psicología del desarrollo, realizó importantes investigaciones sobre el juego y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños. Según Piaget, el juego en la infancia tiene varias características clave:

- **Asimilación y acomodación:** Piaget describió el juego como un equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Los niños asimilan aspectos del mundo que los rodea a través del juego, incorporando conceptos y experiencias previas en sus actividades lúdicas. Al mismo tiempo, el juego también requiere que los niños se acomoden a nuevas situaciones y desafíos, lo que les permite adaptarse y construir nuevos conocimientos.
- **Función simbólica:** Piaget observó que el juego en la infancia implica la capacidad de representar símbolos y objetos mediante el uso de la imaginación. Los niños pueden usar un objeto para representar otro en el contexto del juego, como usar una caja como si fuera un coche o una muñeca como si fuera una persona.
- **Reglas y estructuras:** El juego a menudo implica la creación y aplicación de reglas y estructuras imaginarias. Los niños pueden participar en juegos con reglas establecidas o pueden inventar sus propias reglas en el transcurso del juego, lo que les permite aprender sobre la organización y el funcionamiento de sistemas sociales.
- **Voluntariedad y placer:** El juego es una actividad voluntaria para los niños y generalmente se asocia con el placer y la diversión. A través del juego, los niños pueden explorar su entorno y desarrollar su creatividad mientras se sienten motivados y comprometidos.
- **Desarrollo de habilidades:** Piaget consideraba que el juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños. A través del juego, los niños pueden experimentar, resolver problemas,

interactuar con otros, y adquirir conocimientos y habilidades importantes para su desarrollo.

- **Equilibrio y desequilibrio:** Piaget destacó la importancia del equilibrio entre la asimilación y la acomodación en el juego. Los niños buscan un equilibrio entre sus estructuras cognitivas existentes y las nuevas experiencias que encuentran en el juego. Cuando se enfrentan a desafíos nuevos en el juego, pueden experimentar un desequilibrio temporal, lo que les lleva a adaptar sus esquemas mentales y construir nuevos conocimientos.

En general, para Piaget, el juego es una actividad esencial en el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que les permite aprender, explorar y construir significados sobre el mundo que les rodea de una manera activa y placentera.

2.2.6.2 Según Lev Vygotsky

Vygotsky enfatizó el papel del juego en el desarrollo del lenguaje, el pensamiento y las habilidades sociales. Según su teoría sociocultural, el juego permite a los niños practicar roles sociales, interactuar con otros y adquirir nuevas formas de pensamiento a través de la interacción con compañeros y adultos.

Características del juego según Lev Vigotsky

Según Lev Vygotsky, otro destacado teórico del desarrollo infantil y la psicología educativa, el juego tiene características distintivas que lo hacen una herramienta esencial en el desarrollo de los niños. Algunas de las características del juego según Vygotsky son las siguientes:

- **Zona de desarrollo próximo (ZDP):** Vygotsky introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, que se refiere a la brecha entre lo que un niño puede hacer de manera independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o compañero más experimentado. El juego proporciona una oportunidad para que los niños operen dentro de su ZDP, ya que pueden experimentar nuevos desafíos y habilidades con el apoyo y la interacción con otros.
- **Rol de la interacción social:** Vygotsky destacó que el juego, especialmente el juego simbólico o de roles, es una forma importante de interacción social. A través del juego, los niños aprenden a compartir, negociar, cooperar y

comprender diferentes puntos de vista, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y de comunicación.

- **Desarrollo del lenguaje:** Vygotsky consideraba el juego como un contexto clave para el desarrollo del lenguaje. Durante el juego, los niños utilizan el lenguaje para comunicarse, negociar roles y construir significados compartidos. El juego simbólico también implica la capacidad de usar el lenguaje para representar objetos e ideas, lo que fomenta la comprensión simbólica.
- **Internalización y desarrollo cognitivo:** Vygotsky sugirió que el juego es una forma en que los niños internalizan habilidades y conocimientos. A través del juego, los niños practican actividades que eventualmente se convierten en habilidades cognitivas más avanzadas. Por ejemplo, en el juego de simulación de roles, los niños pueden practicar habilidades sociales y cognitivas que serán útiles en situaciones de la vida real.
- **Autonomía y control:** El juego proporciona a los niños un espacio donde pueden tener cierto grado de autonomía y control sobre su entorno imaginario. Pueden experimentar y explorar sin temor a cometer errores o enfrentar consecuencias graves, lo que promueve la confianza y la autoestima.
- **Motivación intrínseca:** Vygotsky destacó que el juego es una actividad altamente motivadora para los niños debido a su naturaleza placentera y voluntaria. Los niños están naturalmente inclinados a participar en el juego y se sienten motivados para aprender y desarrollarse mientras se divierten.

2.2.6.3 María Montessori

La metodología Montessori destaca la importancia del juego libre y del entorno preparado para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. Los materiales educativos Montessori están diseñados para fomentar la autodirección y el descubrimiento a través del juego. En el método Montessori, se enfatiza la importancia del aprendizaje activo y la exploración autónoma del niño. Aunque el juego tiene un papel importante en el desarrollo infantil, María Montessori no lo abordó explícitamente como una categoría separada en su enfoque educativo.

En lugar de hablar sobre el juego en sí mismo, Montessori diseñó materiales y actividades que proporcionaban experiencias prácticas y sensoriales para que los niños pudieran aprender y desarrollarse de manera autónoma. Su enfoque pedagógico se centra en:

- **Ambiente preparado:** Montessori creía en la importancia de proporcionar un ambiente enriquecido y cuidadosamente preparado que estimule la curiosidad y el deseo natural de aprender del niño.
- **Autonomía y libertad:** El método Montessori busca promover la independencia y la toma de decisiones del niño, permitiéndole elegir actividades y trabajar a su propio ritmo.
- **Aprendizaje práctico y manipulativo:** Los materiales Montessori están diseñados para ser manipulados por los niños y ofrecen experiencias prácticas para el aprendizaje.
- **Respeto por el desarrollo individual:** Montessori reconocía que cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo, por lo que se respeta el proceso individual de aprendizaje.
- **Concentración y enfoque:** El ambiente y los materiales Montessori están destinados a fomentar la concentración y la atención sostenida del niño en la actividad elegida.
- **Aprendizaje multisensorial:** Los materiales Montessori a menudo involucran múltiples sentidos para proporcionar una experiencia de aprendizaje completa.

2.2.6.4 Friedrich Fröbel

Friedrich Fröbel, el creador del concepto de los "jardines de infancia" y uno de los precursores de la educación infantil moderna, tenía una perspectiva única sobre el juego y su importancia en el desarrollo infantil. Según Fröbel, el juego es fundamental para el desarrollo físico, emocional, social e intelectual de los niños. Algunas de las características del juego según Friedrich Fröbel son las siguientes:

- **Juego simbólico:** Fröbel valoraba el juego simbólico, en el que los niños representan roles y situaciones de la vida real. Creía que a través de este tipo de juego, los niños aprenden sobre el mundo y desarrollan su imaginación.

- **Conexión con la naturaleza:** Fröbel también enfatizaba la importancia de conectar el juego con la naturaleza. Creía que la naturaleza proporciona un entorno enriquecedor para el desarrollo del niño y que el juego al aire libre fomenta la creatividad y la conexión con el entorno natural.
- **Juego cooperativo:** Fröbel promovía el juego cooperativo y la interacción social entre los niños. Creía que el juego en grupo fomentaba el trabajo en equipo, la empatía y la colaboración.
- **Juegos con reglas:** Fröbel también veía valor en los juegos con reglas, ya que creía que enseñaban a los niños sobre la importancia del orden y la organización en la vida.
- **Desarrollo integral:** Para Fröbel, el juego es una forma de desarrollo integral, que abarca no solo aspectos cognitivos, sino también emocionales, sociales y físicos.
- **Importancia del juego en la infancia temprana:** Fröbel sostenía que la infancia es una etapa crucial en el desarrollo humano y que el juego es esencial para el desarrollo armónico de los niños durante esta etapa.

2.2.6.5 David Elkind

Psicólogo del desarrollo que ha investigado ampliamente sobre el juego en la infancia. Elkind argumenta que el juego es una herramienta importante para que los niños expresen sus emociones, desarrollen habilidades sociales y cognitivas, y se adapten al mundo que les rodea. David Elkind, un destacado psicólogo del desarrollo y experto en la infancia, ha realizado importantes investigaciones sobre el juego y su impacto en el desarrollo de los niños. Según Elkind, el juego tiene varias características que lo hacen esencial para el desarrollo infantil:

- **Exploratorio y espontáneo:** El juego es una actividad natural y espontánea para los niños. A través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea y descubren nuevos conceptos y experiencias.
- **Imaginativo y creativo:** El juego permite a los niños usar su imaginación y creatividad. Pueden inventar escenarios, personajes y situaciones en el juego, lo que fomenta el pensamiento divergente y la expresión artística.

- **Autónomo y autodirigido:** El juego es una actividad autónoma en la que los niños toman la iniciativa y dirigen sus propias actividades. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones y asumir el control de su experiencia de juego.
- **Aprendizaje social y emocional:** El juego proporciona una oportunidad para que los niños interactúen con sus compañeros y practiquen habilidades sociales, como la cooperación, la negociación y la empatía. También les permite explorar y expresar emociones de una manera segura y constructiva.
- **Reglas flexibles:** El juego puede implicar la creación y aplicación de reglas, pero estas reglas suelen ser flexibles y adaptadas a las necesidades y preferencias de los niños. El juego ofrece un espacio donde los niños pueden experimentar y probar diferentes escenarios y posibilidades.
- **Reducción del estrés:** El juego es una forma natural para que los niños reduzcan el estrés y la ansiedad. Les permite escapar de las presiones y demandas del mundo adulto y les proporciona un espacio de relajación y diversión.
- **Aprendizaje práctico y significativo:** A través del juego, los niños pueden aplicar y consolidar conocimientos y habilidades de una manera práctica y significativa. El juego facilita un aprendizaje activo y experiencial.
- **Variedad de tipos de juego:** Elkind señala que hay diferentes tipos de juego, como el juego físico, el juego simbólico, el juego de roles y el juego de construcción, cada uno con sus propias características y beneficios para el desarrollo infantil.

2.2.6.6 Jerome Bruner

Jerome Bruner, un destacado psicólogo cognitivo, ha abordado el juego desde su enfoque en la teoría del aprendizaje. Aunque no se centró específicamente en el juego, sus ideas sobre el aprendizaje y la cognición ofrecen algunas características importantes sobre cómo se relaciona con el juego. Este psicólogo educativo enfatiza el papel del juego como una herramienta para la construcción de conocimiento y la comprensión del mundo. Bruner señala que el juego promueve la creatividad y la resolución de problemas, lo que es esencial para el aprendizaje

en los primeros años de vida. Algunas de las características del juego según Jerome Bruner son las siguientes:

- **Aprendizaje activo:** Bruner enfatiza que el aprendizaje es un proceso activo en el que el niño es un participante activo y constructor de conocimiento. El juego es una actividad que permite a los niños interactuar de manera activa con su entorno y aprender mediante la exploración y la experimentación.
- **Construcción de significado:** Bruner destaca que el aprendizaje implica la construcción activa de significado a partir de la experiencia y la interacción con el entorno. A través del juego, los niños pueden atribuir significado a las situaciones y objetos que encuentran, lo que facilita un aprendizaje más profundo y significativo.
- **Narrativas y representaciones:** Bruner reconoce la importancia de las narrativas y las representaciones en el aprendizaje. El juego a menudo involucra la creación de historias y escenarios imaginativos, lo que permite a los niños practicar habilidades narrativas y desarrollar su comprensión de cómo funcionan las narrativas para comunicar y organizar el conocimiento.
- **Aprendizaje social y cultural:** Bruner también subraya el papel del aprendizaje social y cultural en el desarrollo infantil. A través del juego, los niños pueden interactuar con sus compañeros y aprender sobre las normas, valores y creencias de su entorno social y cultural.
- **Enfoque en la resolución de problemas:** Bruner considera que el aprendizaje implica la resolución de problemas y la adquisición de estrategias para enfrentar desafíos. El juego, especialmente los juegos de roles y los juegos de construcción, ofrece oportunidades para que los niños practiquen la resolución de problemas y desarrollen habilidades cognitivas y de pensamiento crítico.
- **Motivación intrínseca:** Bruner reconoce que la motivación intrínseca es un factor importante en el aprendizaje. El juego es naturalmente motivador para los niños, ya que es una actividad placentera y estimulante que les permite satisfacer su curiosidad y desarrollar sus intereses y habilidades.

Estos autores y sus teorías han influido significativamente en la pedagogía de la educación inicial y han respaldado el enfoque del juego pedagógico como una forma efectiva y significativa de aprendizaje para los niños pequeños.

2.2.7 Beneficios del juego en la educación

El juego mejora las habilidades técnicas y la resolución de problemas y aumenta la actividad social. Estos son algunos de los principales beneficios de los juegos en la educación.

- **Mejora de las habilidades y la competencia de forma integral.**

La tecnología se ha convertido en una parte predominante de la vida cotidiana; La industria del juego está en constante desarrollo y cambio con la última tendencia tecnológica. Introducir los juegos físicos y digitales en la educación puede permitir a los estudiantes desarrollar competencias, que pueden ser prácticas para su futuro.

- **Mejora la resolución de problemas y el pensamiento creativo.**

Cuando los estudiantes cometen un error, pueden aprender de lo que hicieron anteriormente. La mayoría de los juegos requerirán algo de resolución de problemas y pensamiento creativo para avanzar a una etapa posterior o pueden requerir que pruebes tu resolución de problemas y tu pensamiento creativo uno contra el otro.

- **Aumenta la confianza y la actividad social.**

Los juegos mejoran las habilidades sociales; muchos juegos requieren trabajo en equipo y comunicación entre ellos. A algunos estudiantes les puede resultar más fácil comunicarse cuando juegan y pueden mejorar sus habilidades sociales en un entorno en el que se sientan más relajados y puedan contribuir al objetivo final.

- **Mejora la coordinación y la memoria.**

Los juegos a menudo requieren que los estudiantes trabajen en patrones y aprendan sobre el juego para mejorar su habilidad en el juego. Además, los juegos en la educación pueden mejorar la coordinación y la memoria, también se puede mejorar su nivel de atención a los detalles.

2.2.8 Aprendizaje basado en juegos

Atrás quedaron los días de aprendizaje solo con libros de texto. Como educadores, es probable que hayamos experimentado de primera mano lo difícil que es satisfacer las necesidades de los diferentes tipos de estudiantes, todo mientras trata de mantener un alto nivel de participación de los mismos.

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia de enseñanza que se está volviendo cada vez más popular para ayudar a los estudiantes a lograr sus objetivos de aprendizaje. Especialmente como:

- Los estudiantes se están volviendo expertos en tecnología a una edad más temprana
- Las empresas de tecnología educativa están desarrollando productos más eficaces

El aprendizaje basado en juegos es un método de enseñanza que utiliza el poder de los juegos para definir y respaldar los resultados del aprendizaje. Una propuesta de la educación lúdica como escenario de aprendizaje logra esto a través de juegos educativos que tienen elementos como participación, recompensas inmediatas y competencia sana. Todo para que mientras los niños juegan, se mantengan motivados para aprender. Lo mejor del aprendizaje basado en juegos es que todos pueden aprovechar sus beneficios, desde el nivel inicial e incluso desde casa hasta la educación postsecundaria y más allá. Dónde y cómo tampoco importa: los estudiantes pueden aprender:

- Con juegos en línea
- En persona con objetos físicos
- Independiente o como parte de un equipo
- En sectores o zonas de trabajo como lo Indica diversos proyectos educativos

En el aprendizaje basado en juegos, los maestros incorporan actividades educativas en sus lecciones que pueden ayudar a los estudiantes, de forma independiente o mediante el trabajo en equipo, a refrescar conceptos antiguos o consolidar conceptos nuevos. Al aprovechar el conocimiento profundo de los juegos de los estudiantes de hoy, los maestros pueden crear entornos de aprendizaje emocionantes que aumentan la participación de los estudiantes

desarrollando así habilidades blandas y de trabajo en sociedad como o indicaba en su enfoque educativo el Psicólogo Lev Vygotsky.

2.2.9 El juego como propuesta educativa

Aizencang (2012), manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar (Educación inicial) y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

Según Sarlé (2001), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación. Sin embargo, ante esta propuesta surgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño. Es así que Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001), considera que es excesiva la estructuración del aula, la direccionalidad del juego por parte de la docente entre otros aspectos. Además, manifiesta la autora, que ante esta polarización de posturas surge una nueva forma de ver el juego en las aulas preescolares. Por lo tanto, a esta nueva forma que mantiene la estructura y la organización, pero se desliga de los contenidos de enseñanza y minimiza la intervención del maestro, se le denomina juego libre en rincones”.

Pitluk (2006), sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector. Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se

realiza en sectores y no en rincones, ya que nos aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

2.2.10 El juego libre en los sectores y sus momentos.

El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. Pitluk (2006). También se dice que los sectores de aprendizaje son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.

El juego libre en los sectores, tal y como lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

Según el MINEDU, (2009), es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son:

planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

2.2.11 Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

A. Planificación

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

- La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”
- La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.
- Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

Según Franco (2013), el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad.

B. Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores. MINEDU (2009).

C. Ejecución o desarrollo

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente (MINEDU, 2009).

El juego libre es el motor que impulsa este momento del proceso. La dependencia, la edad y maduración de los estudiantes, la dificultad para compartir y cuidar los materiales, así como la variación del sector, hacen que estos niños requieran más de la presencia de la docente durante este momento, quien ha de ofrecerles oportunidades de orientación de ser necesario.

D. Orden.

Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más.

E. Socialización

Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego.

Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás.

F. Representación

Según el MINEDU, (2009), en este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes. Si bien es cierto, durante el desarrollo de esta propuesta los niños toman el protagonismo decidiendo con autonomía qué, cómo y con quién desean jugar, esto no significa que la docente tomará un rol pasivo, al contrario, su presencia debe ser activa y muy observadora

para poder conducir el proceso mismo de la propuesta y potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños.

La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares. MINEDU (2009).

La actitud de la docente durante el juego libre en los sectores, es de observadora participante oportuna es altamente valorada por el niño, que ve en la docente la compañera que sabe más en la cual puede apoyarse sin temor a equivocarse, porque se ha transformado en una igual durante el juego.

Finalmente, Sarlé (2001), manifiesta que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente.

2.2.12 Los Sectores del aula

Según Sarabia, (2009), durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales. De esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, nombrar y arreglar los sectores del aula, ejercitándose en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se organizará en función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas.

Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:

- Sector del hogar. Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio.
- Sector de construcción. Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play go, “legos”, etc.
- Sector de dramatización. Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros.
- Sector de artes plásticas. Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.

- Sector de ciencias. Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.
- Sector de la biblioteca. Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- Sector de juegos tranquilos. Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.

Respecto a los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes. Asimismo, el programa KIDSMART propone desde el año 2000 como una alternativa, la implementación de una computadora en el aula, como un sector más para uso de los estudiantes en los jardines de infancia.

2.3 Habilidades sociales

2.3.1 Origen de las habilidades sociales

Estos comienzos tempranos de las habilidades sociales han sido ignorados y poco reconocidos. El trabajo de Salter (1949) en Terapia de reflejos, que condicionaba claramente las influencias de la escuela pavloviana, se reconoce formalmente como el origen de las habilidades sociales. Wolpe (1959) fue el primero en utilizar el término conducta asertiva en su obra Psicoterapia por inhibición recíproca, para referirse a la exteriorización de los sentimientos distintos como una confirmación de la conducta antagónica en esta última. De esta manera, se demuestra una correlación negativa interesante entre la asertividad y la ansiedad, ya que no se ha demostrado que una inhabilite a la otra.

Wolpe y Lazarus (1966) y Kelly (1955) propusieron el enunciado de entrenamiento asertivo, que empleó la técnica del rol fijo consistente en la puesta en escena de un breve drama representativo. Además, los estudios precisos de Moreno (1955) sobre el psicodrama lo han considerado como un antecedente efectivo de las habilidades sociales. Zigler y Phillips (1961) pensaron que la palabra "competencia social" era un factor clave en la forma en que se trataba a las personas con trastornos psicológicos en el tratamiento psiquiátrico. Es importante destacar que Festinger (1964) lo enfocó en una perspectiva cognitiva al afirmar que los cambios

conductuales se utilizan como estrategias terapéuticas para lograr cambios en la actitud y otras acciones cognitivas.

Goldstein (1973) introdujo el concepto de aprendizaje estructurado en los años 70. Habilidades sociales, competencia social, asertividad y entrenamiento asertivo son otros términos utilizados por otros autores. Las habilidades sociales se enseñan y aprenden en las escuelas desde 1990. Hay muchos escritores que han escrito obras para promover estudios y programas para mejorar su competencia social, incluyendo Caballo (1993), Pelechano, Peñate y De Miguel (1995) Álvarez, Álvarez; Cañas, Jiménez y Petit (1990, citados por Valles y Vallés, 1996).

2.3.2 Definición

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Muñoz(2011)

Las habilidades sociales en niños se entienden como aquel conjunto de habilidades que nos permiten desenvolvernó en sociedad, un conjunto de conductas, que hacen posible la interacción con los demás. Las habilidades sociales permiten resolver conflictos, hacen posible que entendamos a los demás, regulan nuestra conducta, nos ayudan a no dejarnos dominar, etc. Las habilidades sociales son necesarias para enfrentarnos a la vida en sociedad; durante la infancia y la adolescencia es cuando se produce el desarrollo social y por lo tanto son etapas claves para la adquisición y desarrollo de las relaciones sociales. La labor de familias y educadores es potenciar el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas.

Las habilidades sociales son las habilidades que usamos todos los días para interactuar y comunicarnos con los demás. Incluyen la comunicación verbal y no verbal, como el habla, los gestos, la expresión facial y el lenguaje corporal. Una persona tiene fuertes habilidades sociales si tiene el conocimiento de cómo comportarse en situaciones sociales y entiende las reglas escritas e implícitas cuando se comunica con los demás.

Monjas (1993) define las habilidades sociales como las capacidades específicas necesarias para desempeñar adecuadamente un trabajo. Son comportamientos necesarios para interactuar y relacionarse de manera efectiva y mutuamente satisfactoria con iguales y adultos. Esta autora compara las habilidades sociales con las habilidades de interacción social. Menciona que las habilidades sociales son comportamientos que se hacen, dicen, piensan y sienten, que se aprenden y se producen en relación con otras personas y son de diversa complejidad. Las habilidades sociales incluyen aspectos cognitivos (como la percepción social y el autolenguaje), emocionales y afectivos (como la ansiedad) y motores y manifiestos.

Caballo (1999) define las habilidades sociales como el conjunto de comportamientos que una persona muestra en un entorno interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada a la situación, respetando esas conductas en los demás y generalmente resuelve los problemas actuales de la situación mientras reduce la probabilidad de futuros problemas. En su Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales, este autor reconoce que a partir del siglo XX se han visto notables logros relacionados con las habilidades sociales técnicas. Estos procedimientos de entrenamiento son sofisticados y normales basados en tecnologías que van desde el ensamble de coches hasta la ingeniería nuclear, lo que implica la adquisición de competencias técnicas. mas no competencias sociales, ya que estas comprenden un comportamiento socialmente adecuado de parte de las personas que trabajan en esos lugares, es sorprendente como las personas requieren de un trato continuo con aquellas que tienen habilidades sociales necesarias para cumplir sus labores correctamente.

Michelson (1987, citado en Vallés y Valles, 1996) afirma que el modelo psicológico de la modificación de conducta es la fuente de una habilidad social. Se define como un rasgo de personalidad y se refiere an un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos que consideran a las habilidades sociales como las conductas que permiten en una persona actuar de acuerdo con sus intereses principales, protegerse de la ansiedad inapropiada y expresar cómo hacer las cosas correctamente. Es interesante mencionar la definición de Caballo (1999) para quien una habilidad social corresponde a una conducta socialmente útil como un conjunto de conductas interpersonales que permiten comunicarse con los demás de forma

eficiente en base a sus intereses y bajo el principio de respeto mutuo; además, defenderse sin ansiedad inapropiada y expresar opiniones, sentimientos y deseos, arriesgándose a la pérdida de reforzamiento social incluso al castigo. Formula además los aspectos y define las habilidades sociales como el conjunto de conductas que son emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

2.3.3 Las habilidades sociales en el campo educativo

Las habilidades sociales en el campo educativo son competencias y capacidades que permiten a los estudiantes interactuar de manera efectiva y positiva con los demás en su entorno escolar y en la vida cotidiana. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes y juegan un papel clave en su éxito académico, emocional y social. Algunas de las habilidades sociales más importantes en el ámbito educativo incluyen:

- **Comunicación efectiva:** Saber expresar pensamientos, sentimientos y opiniones de manera clara y respetuosa. Esto incluye habilidades como escuchar activamente, hacer preguntas pertinentes y expresar ideas con claridad.
- **Empatía:** Ser capaz de comprender y mostrar empatía hacia los sentimientos y perspectivas de los demás. La empatía permite a los estudiantes conectar emocionalmente con sus compañeros y desarrollar relaciones significativas.
- **Resolución de conflictos:** Aprender a manejar los desacuerdos y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. Esto implica negociar, comprometerse y encontrar soluciones que sean beneficiosas para todas las partes involucradas.
- **Trabajo en equipo:** Colaborar efectivamente con otros para alcanzar objetivos comunes. El trabajo en equipo fomenta la cooperación, la división de tareas y la valoración de las contribuciones de cada miembro del grupo.
- **Autocontrol y manejo de emociones:** Desarrollar la capacidad de regular las emociones y reacciones impulsivas. El autocontrol permite a los estudiantes

tomar decisiones racionales y gestionar situaciones estresantes de manera adecuada.

- **Toma de perspectiva:** Ser capaz de ver las situaciones desde el punto de vista de los demás. La toma de perspectiva ayuda a evitar malentendidos y promueve una comunicación más efectiva.
- **Asertividad:** Saber defender los derechos y expresar necesidades y deseos de manera directa y respetuosa. La asertividad es importante para establecer límites y mantener relaciones saludables.
- **Adaptabilidad:** Ser capaz de ajustarse a diferentes situaciones y entornos. La adaptabilidad es fundamental para enfrentar cambios y nuevos desafíos en el ámbito educativo y más allá.

Estas habilidades sociales son esenciales para la convivencia armoniosa, el trabajo en equipo y el desarrollo de relaciones interpersonales positivas. En el campo educativo, los docentes juegan un papel importante en el fomento y el desarrollo de estas habilidades sociales, creando un ambiente de respeto y apoyo que permita a los estudiantes practicar y fortalecer estas competencias a lo largo de su educación.

2.3.4 Teoría sobre las habilidades sociales

2.3.4.1 La teoría de Piaget y Vygotsky

El estudio se basa en la teoría de Piaget y los temas relacionados con el contexto sociocultural. Los criterios pedagógicos-psicológicos han estudiado el proceso de desarrollo de las personas como un factor determinante en la adquisición de conductas sociales y habilidades. El proceso de investigación se dirige hacia las ideas de Kohlberg sobre el desarrollo social y moral de los niños y niñas al partir de las formulaciones de Vygotsky y la interpretación de los valores en los niños y niñas que comprenden la Educación Básica.

Para, Piaget (citado por Reinoso, 2014) “todo individuo atraviesa cuatro estadios en el proceso de llegar a alcanzar la madurez mental, por lo tanto, modifican y adquieren habilidades en función a procesos de adaptación dados por la asimilación y acomodación” (p. 458). Esto significa que, para proyectar situaciones relacionadas con habilidades sociales y valores en la familia, el adulto significativo y en el colegio, el maestro debe partir del proceso de maduración intelectual de cada niño. De esta manera, el maestro puede responder

efectivamente a las actividades cognitivas de asimilar cada información y acomodarla con las ya existentes para construir el aprendizaje de los principios, reglas y normas que determinan su convivencia.

Sin embargo, el proceso de socialización que cada niño o niña realiza en su entorno tiene como objetivo adquirir conductas socializadoras que se obtienen de los procesos de imitación, donde la familia se convierte en el primer escenario encargado de brindar experiencias referidas a valores éticos como reglas que caracterizan la vida social. Como resultado, "la convivencia en el medio social se encarga de darle a las personas experiencias que les permiten comprender las regulaciones, intereses y valores", según Vygostky (citado por Molina, 2014).

2.3.4.2 La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1987)

La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura es muy útil e importante para entender el comportamiento social, aunque no desarrolló una teoría de habilidades sociales (Calleja, 1994). Por lo tanto, cuando nos referimos al Aprendizaje Social, encontramos definiciones enfocadas en esfuerzos por definir el comportamiento humano y la personalidad, lo que se relaciona con principios específicos del estudio experimental del aprendizaje. Su investigación se vio obstaculizada por el desarrollo de la conducta humana. Pero cuando la imitación es relevante para los investigadores en cuanto a la unidad como análisis del comportamiento, no será hasta los famosos trabajos de Bandura y colaboradores sobre la agresión en niños (Bandura y Walters, 1978).

Para fines de los años 60, Bandura ya había explicado la influencia del aprendizaje observacional o vicario (que denominó y se conoció como "modelado") en la conducta social y había realizado una gran cantidad de estudios para demostrar su impacto (Kelly, 1987). La imitación ocurre sin estímulo ni refuerzo debido a esto. Además, demostró que el aprendizaje observacional o por imitación de un modelo se produce incluso cuando se penaliza la acción de un modelo (Bandura, 1987). No nos limitamos a imitar la conducta de otros seres, sino que extraemos pautas generales sobre cómo actuar en su entorno y las aplicamos cuando creemos que con ellas podemos lograr el resultado deseado.

Por lo tanto, según Bandura (1987, p. 19), "el funcionamiento psicológico se explica por una continua y recíproca interacción entre factores determinantes

personales y ambientales". Es crucial hablar sobre las expectativas de éxito o fracaso, que incluyen la autoeficacia de la persona o sus creencias sobre su capacidad para lograr sus objetivos. En consecuencia, es razonable afirmar que las personas tienen la capacidad de controlar su comportamiento mediante metas autoimpuestas y consecuencias generadas por ellas mismas, incluso si la conducta está en gran medida influenciada por factores externos.

De esta manera, varios mecanismos básicos de aprendizaje contribuyen directamente a la adquisición de habilidades sociales: efectos del refuerzo directo; los resultados de las experiencias observacionales; el impacto de la opinión de los demás.

De esta manera, las habilidades sociales deben cumplir varios requisitos y condiciones que predispongan la conformidad de observarlas y ejecutarlas; luego, que tengamos referencias acerca de lo positivo o no de nuestra realización; asimismo, que mantengamos los logros alcanzados; y, finalmente que las respuestas aprendidas se hagan habituales en nuestra lista de cotejo otro instrumento educativo (León et al., 1998).

Por consiguiente, esta propuesta contiene los elementos propuestos por Argyle (1994), sin embargo, él asentaba sólo al proceso cognitivo de traducción, mientras que Bandura encuadra el proceso de formación de perspectivas acerca de las consecuencias que el sujeto obtendrá con su conducta. En un contexto más general, los estudios de este investigador han argumentado que la persona, el ambiente y la conducta constituyen un importante impuesto relativo a las variables fundamentales que tienen que ser consideradas para comprender y predecir la actuación adecuada en el contexto.

2.3.5 Modelos y enfoque teóricos utilizados en el estudio de habilidades sociales

Para Caballo (2005) es importante considerar tres modelos teóricos relacionados a las habilidades sociales: el modelo personalista o de rasgos, el modelo conductual, y el modelo interactivo.

El primer modelo se basa en el fortalecimiento sistemático de las respuestas deseables a fin de lograr la eliminación de características no deseables (ansiedad, depresión, conflicto personal, etc.). Este modelo ha sido superado y mejorado en el proceso de desarrollo teórico y experiencial.

El segundo modelo es el conductual-cognitivo, que pretende cimentar nuevas competencias conductuales sometiendo el malestar personal que puede presentar el sujeto.

El aprendizaje se produciría por la experiencia del sujeto en función de experiencias anteriores que permita el desarrollo de una expectativa favorable o desfavorable para resolver una situación. Si la experiencia es positiva el sujeto tenderá a repetirla siempre que le sea posible.

Los modelos interactivos enfatizan el importante papel que juegan las agentes ambientales, las características personales y las interacciones entre ellas para producir la conducta. Este modelo expresa la forma como el niño debe comportarse de acuerdo a las situaciones que se presenta en su medio de convivencia. Una situación de conducta, no sólo se establece la necesidad de la intervención en los agresores y en las víctimas, sino que implique a todo el conjunto, es decir los compañeros de clase y a los profesores dado un enfoque interactivo (Goldstein, 1999).

2.3.6 Componentes de las habilidades sociales

Caballo (2005), manifiesta que las habilidades sociales están conformadas por tres componentes:

2.3.6.1 Componentes conductuales

Las formas en que las personas se muestran a los demás se conocen como componentes conductuales. Estas conductas están influenciadas por la formación y el aprendizaje personal, familiar y social. Están compuestos por:

- **Componentes no verbales:** como: la mirada, la sonrisa. Los gestos, la expresión facial, la postura, la expresión corporal, la distancia, la proximidad, la apariencia personal, etc.
- **Componentes paralingüísticos:** considera a la voz: su tono, claridad, velocidad, timbre; tiempo del habla, perturbaciones del habla y fluidez del habla.
- **Componentes verbales:** contenido general (peticiones de nuevas conductas, contenido de anuencia, contenido de aprecio, autor revelaciones, refuerzos verbales, humor, verbalizaciones positivas, claridad, etc.

2.3.6.2 Componentes cognitivos

Las situaciones y el ambiente influyen en los pensamientos, sentimientos y acciones de todos los individuos. Todos buscan algunas situaciones y evitan otras, es decir se deja afectar por las situaciones, pero también afecta a lo que está pasando; contribuyendo así a los cambios en las condiciones situacionales y ambientales para sí mismo como para los demás. Es aquí donde intervienen los procesos cognitivos en el que se percibe, construye y evalúa las situaciones y los acontecimientos.

Los individuos que forman parte de una comunidad que crece o reside y funciona en un entorno que comparte ciertas ideas sobre el mundo y una cierta diversidad en la percepción de las circunstancias. Todo esto es la base de la investigación que se enfoca en las diferencias en la percepción de la situación para grupos que difieren en edad, sexo y cultura.

Entre los componentes cognitivos se tiene: Las competencias cognitivas, estrategias de codificación y constructos personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación (Caballo, 2005).

2.3.6.3 Componentes fisiológicos

Se compone de la tasa cardíaca, la presión sanguínea, el flujo sanguíneo y las respuestas electro dermales, que incluyen la activación de las glándulas sudoríparas y las electromiografías. Todo esto está respaldado por la dificultad de registrar elementos cognitivos de manera confiable, así como por la dificultad de disponer de los instrumentos adecuados y de obtener medidas fisiológicas de los sujetos.

2.3.7 Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son vitales para permitir que un individuo tenga y mantenga interacciones positivas con los demás. Muchas de estas habilidades son cruciales para hacer y mantener amistades. Las interacciones sociales no siempre funcionan sin problemas y un individuo debe poder implementar estrategias apropiadas, como la resolución de conflictos cuando surgen dificultades en las interacciones. También es importante que las personas tengan 'empatía' (es decir, poder ponerse en el lugar de otra persona y reconocer sus sentimientos), ya que

les permite responder de manera comprensiva y afectuosa a cómo se sienten los demás.

Las habilidades sociales se encuentran entre las habilidades críticas en la vida. Son una parte importante del desarrollo infantil. Las relaciones sanas y positivas se construyen sobre estos cimientos. Muchas investigaciones muestran que las habilidades prosociales se relacionan positivamente con la aceptación de los compañeros, la adaptación en el ámbito escolar y el rendimiento académico de los niños. También contribuyen al desarrollo de habilidades intelectuales, conductuales y sociales del niño o niña; en tal sentido ellos al ser niños cooperativos, serviciales, empáticos, amigables, solidarios y emocionalmente saludables generalmente tienen más probabilidades de hacer amigos, logrando la aceptación de los compañeros lo cual en mediano y largo plazo le permite el acceso a los compañeros en tiempos de necesidad, entendiendo que algunas amistades de la infancia pueden durar toda la vida.

Los déficits de habilidades sociales pueden ser causados por muchos factores, incluida la falta de conocimiento, práctica, retroalimentación, señales o refuerzo. La adquisición o exhibición de conductas prosociales también puede verse obstaculizada por conductas problemáticas.

Aquellos que no tienen relaciones sanas con sus compañeros o tienen dificultades de interacción social corren el riesgo de tener problemas socioemocionales y un rendimiento académico deficiente. La falta de habilidades sociales contribuye a la angustia psicológica, los problemas de inadaptación, el aislamiento social y la reducción de la autoestima, lo que puede afectar en gran medida la calidad de vida en términos de salud mental y física. En la edad adulta, el déficit de habilidades sociales se asocia con una baja competencia social, lo que implica delincuencia, ansiedad social, depresión y desempleo.

2.3.8 Tipos de habilidades Sociales en niños

Hay cinco tipos de habilidades sociales que facilitan las interacciones niño-compañero y las interacciones niño-adulto, según los psicólogos:

a. Cooperación

La cooperación incluye ayudar a otros, compartir juguetes, seguir reglas, etc. Las habilidades de cooperación de un niño requieren la coordinación de muchas habilidades sociales.

Las habilidades de conversación, como el tono de voz adecuado, el contacto visual, la expresión facial y el lenguaje corporal, son diferentes formas de comunicación necesarias para obtener la cooperación.

b. Afirmación

El asertividad implica la capacidad de pedir información, responder a la presión de los compañeros, mostrar contacto visual firme y mostrar un lenguaje corporal confiado.

c. Responsabilidad

La responsabilidad es cuidar de los demás o de sus propiedades. El pensamiento moral y crítico es necesario para hacer un buen juicio.

d. Empatía

Mostrar preocupación por los sentimientos de los demás requiere habilidades de escucha activa, una actitud positiva y una comunicación saludable.

e. Habilidades Emocionales

No poder controlar las propias emociones hace que sea difícil ser cooperativo, asertivo o empático. Las habilidades de regulación emocional son esenciales para manejar los conflictos interpersonales, las burlas y la retroalimentación correctiva sin perder la estabilidad emocional.

2.3.9 Componentes básicos necesarios para desarrollar habilidades sociales

Los componentes básicos y fundamentales para el desarrollo de las habilidades sociales según una búsqueda exhaustiva se han encontrado que son las siguientes

- **Atención y concentración:** Esfuerzo sostenido, realizar actividades sin distracciones y ser capaz de mantener ese esfuerzo el tiempo suficiente para realizar la tarea.
- **Lenguaje receptivo (comprensión) :** Comprensión del lenguaje.

- **Lenguaje expresivo (uso):** El uso del lenguaje a través del habla, señas o formas alternativas de comunicación para comunicar deseos, necesidades, pensamientos e ideas.
- **Habilidades de juego:** participación voluntaria en actividades automotivadas que normalmente se asocian con el placer y el disfrute donde las actividades pueden estar, pero no necesariamente, orientadas a objetivos.
- **Habilidades previas al lenguaje:** las formas en que nos comunicamos sin usar palabras e incluyen cosas como gestos, expresiones faciales, imitación, atención conjunta y contacto visual.
- **Autorregulación:** La capacidad de obtener, mantener y cambiar el nivel de emoción, comportamiento, atención y actividad apropiado para una tarea o situación de una manera socialmente aceptable.
- **Funcionamiento ejecutivo:** Razonamiento de orden superior y habilidades de pensamiento.
- **Planificación y secuenciación:** La ejecución secuencial de tareas o actividades de varios pasos para lograr un resultado bien definido.

2.3.10 Dimensiones

Las habilidades sociales poseen la siguiente clasificación o dimensionalidad:

2.3.10.1 Habilidades básicas.

Las habilidades sociales básicas son un conjunto de competencias fundamentales que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y adecuada en situaciones sociales cotidianas. Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones positivas con los demás, comunicarse de manera clara y respetuosa, resolver conflictos y adaptarse a diferentes entornos sociales. Algunas de las habilidades sociales básicas más comunes son las siguientes:

1. Saludo y despedida: Saber saludar a los demás de manera amable y respetuosa al encontrarse, así como despedirse adecuadamente al finalizar una interacción.
2. Escucha activa: Prestar atención y mostrar interés genuino en lo que los demás tienen que decir. Escuchar activamente implica mantener contacto visual, hacer preguntas pertinentes y brindar retroalimentación adecuada.

3. **Conversación:** Ser capaz de mantener una conversación fluida y equilibrada, respetando los turnos de habla y contribuyendo con ideas y comentarios relevantes.
4. **Expresión de emociones:** Ser capaz de identificar y expresar adecuadamente las propias emociones, así como comprender y responder empáticamente a las emociones de los demás.
5. **Resolución de conflictos:** Saber manejar los desacuerdos y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva, evitando la agresión y buscando soluciones satisfactorias para ambas partes.
6. **Asertividad:** Ser capaz de expresar opiniones, necesidades y deseos de manera clara y respetuosa, sin ser agresivo ni pasivo.
7. **Pedir ayuda:** Saber pedir ayuda cuando se necesita y ser receptivo a brindar apoyo a los demás cuando lo solicitan.
8. **Respeto por los demás:** Tratar a los demás con respeto, cortesía y consideración, reconociendo y valorando las diferencias individuales.
9. **Cumplir con las normas sociales:** Respetar y cumplir con las reglas y normas sociales establecidas en diferentes contextos, como el saludo, el agradecimiento y el uso adecuado de las palabras.
10. **Adaptabilidad:** Ser capaz de ajustarse a diferentes situaciones sociales y ambientales, mostrando flexibilidad y habilidades para adaptarse a nuevas circunstancias.

Estas habilidades sociales básicas son fundamentales para una interacción efectiva y positiva con los demás en diversos contextos, como el entorno escolar, laboral y familiar. Su desarrollo y práctica ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales y contribuyen al bienestar emocional y social de las personas.

2.3.10.2 Habilidades relacionadas con las emociones.

Las habilidades sociales relacionadas con las emociones son competencias que permiten a las personas manejar y expresar sus emociones de manera adecuada y efectiva en situaciones sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones saludables, comprender y responder empáticamente a las emociones de los demás, y resolver conflictos de manera constructiva. Algunas de las habilidades sociales relacionadas con las emociones incluyen:

1. Reconocimiento emocional: La capacidad de identificar y comprender las propias emociones y las emociones de los demás. Esto implica ser consciente de los sentimientos que experimentamos y saber reconocer las señales emocionales en el lenguaje corporal y la expresión facial de los demás.
2. Expresión emocional adecuada: Saber comunicar las emociones de manera clara y respetuosa, sin ser agresivo ni pasivo. Es importante expresar nuestras emociones de forma asertiva y sin herir a los demás.
3. Empatía: La capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus emociones y perspectivas. La empatía nos permite conectarnos emocionalmente con los demás y brindar un apoyo comprensivo.
4. Regulación emocional: Saber manejar nuestras emociones de manera saludable y constructiva. Esto implica identificar y comprender nuestras emociones, así como utilizar estrategias para calmarnos y manejar situaciones estresantes.
5. Escucha activa emocional: Prestar atención no solo a las palabras, sino también a las emociones que los demás están expresando. Escuchar activamente emocionalmente implica reconocer y validar las emociones de los demás.
6. Resolución de conflictos emocionales: Saber manejar los desacuerdos y conflictos que involucran emociones de manera pacífica y comprensiva. La resolución de conflictos emocionales implica mostrar empatía, buscar soluciones conjuntas y evitar respuestas agresivas.
7. Control de impulsos emocionales: Ser capaz de evitar reacciones impulsivas basadas en emociones intensas. En lugar de reaccionar de manera irreflexiva, las habilidades sociales relacionadas con las emociones nos permiten tomar decisiones más racionales y adaptativas.
8. Toma de perspectiva emocional: Ser capaz de ver una situación desde el punto de vista emocional de los demás. La toma de perspectiva emocional nos ayuda a comprender mejor las reacciones y comportamientos de los demás.

Estas habilidades sociales relacionadas con las emociones son esenciales para desarrollar relaciones saludables y satisfactorias con los demás, así como para mantener un ambiente emocionalmente seguro y positivo en diferentes contextos sociales. El desarrollo y la práctica de estas habilidades pueden mejorar significativamente la calidad de nuestras interacciones y fortalecer nuestra inteligencia emocional.

2.3.10.3 Habilidades de autocontrol e empatía

Las habilidades sociales de autocontrol y empatía son competencias que involucran la capacidad de regular nuestras emociones y comportamientos, así como de comprender y responder adecuadamente a las emociones de los demás en situaciones sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones interpersonales saludables y para una comunicación efectiva y respetuosa con los demás.

1. **Autocontrol:** El autocontrol implica la capacidad de gestionar nuestras emociones, impulsos y comportamientos de manera adecuada y constructiva. Cuando tenemos habilidades de autocontrol, somos capaces de evitar reacciones impulsivas o agresivas en situaciones emocionales o estresantes. Aprendemos a regular nuestras emociones, mantener la calma y tomar decisiones racionales y adaptativas en lugar de actuar de forma impulsiva.
2. **Empatía:** La empatía es la habilidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus emociones, perspectivas y experiencias. Cuando somos empáticos, podemos reconocer y validar las emociones de los demás, lo que nos permite conectar emocionalmente con ellos y mostrar comprensión y apoyo. La empatía nos ayuda a establecer vínculos más cercanos y satisfactorios con los demás, ya que nos permite responder de manera comprensiva y respetuosa a sus sentimientos.

La combinación de estas habilidades sociales es esencial para mejorar nuestras relaciones interpersonales y fomentar un ambiente de comunicación efectiva, comprensiva y respetuosa en nuestra vida diaria. Tener autocontrol nos permite manejar nuestras propias emociones y comportamientos, evitando reacciones negativas y conflictos innecesarios. Mientras que la empatía nos ayuda a entender las emociones y perspectivas de los demás, creando un ambiente de apoyo y comprensión en nuestras interacciones sociales. Ambas habilidades son valiosas para el desarrollo de relaciones saludables y para una comunicación asertiva y constructiva.

2.3.11 Las habilidades sociales en el ámbito educativo

Según Álvarez (1997), "las habilidades sociales tienen una relación directa con el rendimiento escolar, para que llegue a ser suficientemente significativo, el niño

debe tener una actitud autónoma, confianza en sí mismo y interés por el entorno que lo rodea; estos son competencias sociales adecuadas". La tarea pedagógica es esencial para que el niño o niña se sienta seguro e independiente, brindándole oportunidades para demostrar que pueden hacer cosas por sí mismos y desarrollar cualidades positivas hacia sus compañeros y adultos, lo que contribuye a una buena relación.

Por lo tanto, el Currículo Nacional (2017) establece que los estudiantes al salir del sistema escolar deben desarrollar habilidades y habilidades que fomenten la identidad, reconociendo y valorando lo que los hace distintos. Evalúa su comportamiento y emociones en función de su bienestar y el de los demás. Se basa en principios éticos universales cuando se encuentra en una situación de conflicto moral. Argumenta que las relaciones humanas deben basarse en la reciprocidad, los derechos humanos y la dignidad. La formación de la personalidad de los estudiantes determinará el nivel de relaciones sociales con su entorno, por lo que es necesario que desarrollen estas competencias, habilidades y estándares de aprendizaje de la Educación Básica.

2.3.12 Actividades propuestas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños

Estrategias que se podría asumir para el desarrollo de las HS en los niños de nivel inicial:

- Juegue con el niño para ayudar a desarrollar la atención conjunta, la toma de turnos, los intereses compartidos, la cooperación y el juego apropiado con los juguetes.
- Ayude al niño a comprender y mostrar sus propias emociones y a reconocer estas emociones en otras personas.
- Ayude al niño a comprender y reconocer cómo se sienten otras personas en situaciones particulares.
- Uso de historias sociales, mismas que se utilizan para enseñar a los niños habilidades sociales específicas que pueden resultarles difíciles de entender o que son confusas. El objetivo de la historia es aumentar la comprensión del niño describiendo en detalle una situación específica y sugiriendo una respuesta social apropiada.

- Utilización de grupos de habilidades sociales, los cuales son grupos dirigidos con el propósito expreso de dominar la interacción social con los demás.

Y entre las actividades propuestas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños tenemos las siguientes

- Visuales: Cree un póster de reglas para recordar al iniciar una conversación (por ejemplo, usar una voz amistosa, hacer contacto visual, usar saludos apropiados, como 'hola').
- Juego de roles: Practique escenarios de juegos/fiestas donde el niño no conoce a nadie. Modele y cree una lista de diferentes cosas que puede decir:
 - Para unirse a otros que están jugando (por ejemplo, "¿Puedo jugar yo también?").
 - Para presentarse (por ejemplo, "Hola, mi nombre es...").
 - Negociar cortésmente con los compañeros (p. ej., "No quiero ese. ¿Me puede dar el coche azul, por favor?").
- Cante canciones , como 'Si eres feliz y lo sabes' para ayudar a enseñar a un niño sobre las diferentes emociones.
- Máscaras: hagan máscaras juntos para ayudar a mejorar el contacto visual.
- Tomar turnos: Juegue juegos de tomar turnos (p. ej., juegos de mesa) para animar a un niño a decir de quién es el turno en el juego (p. ej., "Mi turno", "Tu turno").
- Juegos: Juegue juegos de mesa con el niño. Asegúrese de que el niño no sea siempre el 'ganador' para que aprenda a 'perder' en un juego y pueda afrontar mejor cuando esto sucede con sus compañeros.
- Conversación con bolsas de frijoles: lance una bolsa de frijoles alrededor de un círculo y cada niño se turna para contribuir a la conversación. Piense en diferentes formas de contribuir a la conversación (p. ej., haga una pregunta, comente lo que se ha dicho, agregue algo relacionado con el tema).
- Observar y comentar: dramatizar diferentes situaciones y comentar sobre intentos de comunicación apropiados e inapropiados (p. ej., pararse demasiado cerca o demasiado lejos de otra persona, no usar el contacto visual apropiado, interrumpir una conversación).

2.4 Definición de términos.

A. Juegos educativos

Los juegos educativos son actividades diseñadas para que los niños aprendan y mejoren cualquier conocimiento. Les enseñan las habilidades necesarias para estudiar y una actitud adecuada para aprender.

B. Zonas y/o rincones de aprendizaje

El Rincón de aprendizaje es una herramienta que facilita la enseñanza y el aprendizaje. Este espacio tiene la capacidad de fomentar y facilitar el aprendizaje significativo. crea áreas donde los estudiantes puedan jugar y aprender sin restricciones.

C. Aprendizaje social

El aprendizaje social es aquel que se produce en contacto con los demás y el entorno. En la interacción que se produce entre el aprendiz y el entorno reside un gran potencial de aprendizaje que si, además, confluye con otros individuos, puede originar un tipo de aprendizaje mucho más consistente.

D. Socialización

Es el proceso de adquisición, interiorización e integración en la personalidad de una persona de los valores sociales y las normas de comportamiento propios del grupo social o comunidad a la que pertenece para permitir su adaptación al contexto social se conoce como socialización.

E. Habilidades interpersonales

Las habilidades interpersonales, también conocidas como habilidades de personas, habilidades blandas o habilidades de inteligencia emocional, están relacionadas con la forma en que una persona se comunica e interactúa con las demás.

F. Habilidades sociales

Cuando se trata de las relaciones interpersonales, las habilidades sociales forman parte de los hábitos de conducta. De esta manera, este concepto se refiere a cómo una persona maneja una conversación, una reunión, un conflicto o el trabajo en equipo, entre otros muchos ejemplos.

G. Empatía

La definición de empatía, según la RAE, es la capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos, pero lo cierto es que va más allá. La empatía es la intención de comprender el estado emocional del otro, es la experiencia de entender la condición de la otra persona desde su perspectiva, lo cual implica ponerse en su

piel, sentir de verdad lo que el otro está experimentando, sobre todo, cuando está pasando por un mal momento.



CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la Investigación

3.1.1 Hipótesis central o general.

La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

3.1.2 Hipótesis específicas.

- La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.
- La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.
- La aplicación del Juego libre en sectores, basado en el trabajo colaborativo, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

3.2 Variables de la investigación.

3.2.1 Variable independiente

Definición: Juego libre en sectores

El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. Pitluk (2006)

3.2.2 Variable dependiente

Definición: Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se

desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Muñoz (2011)

3.2.3 Operacionalización de variables.

Variable Independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V. Independiente Juego libre en sectores.	El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. Pitluk (2006)	La variable esta operacionalmente constituida por las dimensiones de planificación, organización, desarrollo, orden, socialización y representación del juego libre	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Establece normas de convivencia. Elige el sector de su interés.
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra autonomía e independencia. Se expresa con seguridad
			Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Expresión lúdica. Interacciona con sus compañeros y compañeras. Coopera con sus compañeros y compañeras. Asume roles
			Orden	<ul style="list-style-type: none"> Cuida los materiales. Controla el orden.
			Socialización	<ul style="list-style-type: none"> Se integra con su grupo Expresa sus emociones.
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce sus experiencias. Expresa su representación.

Variable Dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V. Dependiente Habilidades sociales.	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos,	La variable operacionalmente esta constituida por las dimensiones de habilidades básica, relacionadas con las emociones y el autocontrol y empatía	Habilidades básicas.	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente. Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir. Formula preguntas relacionadas al sector de juego. Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente. Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR" Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia. Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.

	creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Muñoz(2011)		Habilidades relacionadas con las emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones de diferentes maneras. • Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras. • Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras. • Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad. • Reconoce cuando pierde. • Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta. • Controla su enojo cuando algo no le gusta.
			Habilidades de autocontrol e empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores. • Se integra a un grupo con facilidad. • Cooperera con las sugerencias de sus compañeros (as). • Le agrada hacer cosas por los demás. • Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales. • - Respeta los turnos y el orden en el sector de juego.

3.3 Método de investigación

Los métodos de investigación son diferentes porque son las formas en que recopilará los datos para un trabajo de investigación. El asumido para el presente estudio ha dependido en gran medida del tema o variable de investigación en el que circunscribe el estudio, el tipo de datos que necesitará y las personas o elementos de los que recopilará datos. La metodología de investigación puede entenderse también como una forma de resolver o responder sistémicamente al problema de investigación. La selección del método de investigación es crucial para las conclusiones que se pueden sacar sobre un fenómeno. Afecta lo que puede decir sobre la causa y los factores que influyen en el fenómeno.

3.3.1 Enfoque de investigación.

El presente estudio corresponde al enfoque de investigación cuantitativa, la cual es una investigación sistemática de fenómenos mediante la recopilación de datos cuantificables y la realización de técnicas estadísticas, matemáticas o computacionales. La investigación cuantitativa de resultados se lleva a cabo principalmente en las ciencias sociales utilizando los métodos estadísticos utilizados anteriormente para recopilar datos cuantitativos del estudio de investigación. Este enfoque asumido de investigación tiene como puntos fuertes que son objetivas, elaboradas y, los resultados obtenidos con este método de investigación son lógicos, estadísticos e imparciales.

3.3.2 Tipo de investigación.

El trabajo de investigación es de tipo aplicada, puesto que este tipo utiliza métodos comunes de investigación, basados en el propósito o la utilidad. La investigación aplicada es un tipo de investigación que tiene como objetivo la aplicación práctica de la ciencia para resolver problemas prácticos, en tal sentido el estudio es de naturaleza práctica y descriptiva. enfocándose en contextos específicos con el objetivo de brindar una solución a un problema identificado. Keith Stanovich afirmó en 2007 que, la investigación aplicada busca “predecir el comportamiento específico”. Podemos tomar esta declaración y decir que, el fin de este tipo de investigación es poner en práctica el conocimiento teórico.

La investigación aplicada se enfoca en brindar respuestas o soluciones a una pregunta de investigación específica y presta atención a la validez externa para el estudio realizado.

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

Se asume un alcance de investigación explicativa; en este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos. En el contexto cuantitativo se pueden aplicar estudios de tipo predictivo en donde se pueda establecer una relación causal entre diversas variables, y por otro lado, los estudios experimentales, en los cuales se pueda generar una manipulación intencionada de la variable independiente, pueden permitir comprobar hipótesis que expliquen el comportamiento de un determinado fenómeno. (Ramos, 2020)

En este nivel de la investigación es obligatorio el planteamiento de hipótesis de investigación que busquen determinar los elementos de causa y efecto de los fenómenos de interés para el investigador.

3.3.4 Diseño de investigación.

El diseño de investigación asumido es experimental en su nivel pre experimental; estos surgen como una respuesta a una primera etapa en la que la experimentación se aplica a las ciencias sociales y que no satisface la expectativa que los investigadores tenían en cuanto a la producción de conocimientos y de la teoría en este campo. Campbell y Stanley (2005) proponen considerar para el caso de las ciencias sociales no solamente una forma de trabajo experimental, además de la clásica conocida (experimentos puros); consideran a los diseños pre

experimentos. Estos satisfacen todos los criterios de los experimentos tradicionalmente entendidos y sirven precisamente para desarrollar conocimiento, contrastar hipótesis y generar teoría o contrastarla con la realidad; acercarnos a la teoría y validar hipótesis en el campo aplicado.

El diseño es el que se presenta a continuación:

Figura N° 1: Esquema de investigación



3.4 Población y muestra del estudio.

Según Navarro (2014) la población se hace referencia habitualmente al conjunto de seres humanos que hacen vida a un determinado espacio geográfico o territorio. Suele referirse a la población humana. Por ello la muestra de esta investigación está conformada por niños de 4 años de instituciones educativas públicas de inicial del distrito de Santiago.

Tabla 1
Muestra de estudio

AULA	VARONES	MUJERES	TOTAL
4 años Solidaridad	17	10	27

Fuente: Matricula de estudiantes de la I.E. 2022 – Aula 3 años Solidaridad

Técnica de muestreo:

El estudio comprende un muestro de tipo No probabilístico o también denominado intencionado, puesto que es un método de selección de unidades de una población utilizando un método subjetivo (es decir, no aleatorio).

Un muestreo no probabilístico es una técnica de selección de una muestra de una población en la que no todos los individuos o elementos tienen una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionados. Este tipo de muestreo se basa en criterios

subjetivos y se elige a conveniencia, lo que puede resultar en una muestra que no sea totalmente representativa de la población. Aunque puede ser más fácil y rápido de realizar, el muestreo no probabilístico puede generar sesgos y limitar la generalización de los resultados a toda la población. Por lo tanto, se utiliza principalmente en situaciones donde no es posible o práctico realizar un muestreo probabilístico, pero se debe tener precaución al interpretar los resultados obtenidos de este tipo de muestra.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.5.1 Técnica de recolección de datos

En la presente investigación se empleó como técnica principal la observación, además de diversos instrumentos como: registros etnográficos, lista de cotejo, diario de campo. Las técnicas permiten recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Además, le sirven al investigador para relacionarse directamente con su objeto de estudio y de esa manera recopilar información objetiva de este. Para Rodríguez (2008) son:

Las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, entrevistas, entre otras”. Por esta razón las técnicas son el conjunto de recursos o procedimientos de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos reales con la finalidad de obtener la información necesaria para su investigación, de una manera fácil y en el menor tiempo posible. (p.85)

Por lo tanto, las técnicas son recursos o procedimientos que usa el investigador para aproximarse a los hechos y así, poder obtener una determinada información, puesto que esta es útil para estudiar a fondo el problema de investigación teniendo en cuenta el ambiente

3.5.2 Instrumento de recolección de datos

Escala valorativa de Habilidades Sociales de Camacho Medina, Laura (2012)

El instrumento de evaluación de las habilidades sociales de Camacho Medina, Laura 2012 que se compone de 21 ítems, a los que se responde mediante una escala tipo Likert de 1 a 3 (no, algunas veces, sí) permite ver el nivel de desarrollo de las habilidades sociales. El instrumento de evaluación ha sido diseñado

considerando la variable y subvariables, consideradas en nuestro estudio. Para cada una de estas subvariables se elaboraron ítems con sus respectivos indicadores. En este proceso se determinó cuáles indicadores eran adecuados para el estudio. Como resultado de este proceso la escala de valoración tuvo cambios significativos que apuntaron considerar como indicadores de las subvariables a las más representativas de cada tipo de habilidad social.

El tiempo de aplicación de este instrumento es de una semana, cinco niños por día dentro de dos momentos: primero en el juego libre, que puede darse dentro del aula o en el patio; y el segundo momento es el trabajo de sectores. Cada niño tendrá 2 observaciones durante el juego libre y 2 observaciones durante el recreo. Se escogieron estos dos momentos para hacer observaciones, ya que se considera que son los espacios más adecuados para observar las habilidades sociales de los niños.

Al finalizar el número de observaciones realizadas se analizará los datos a nivel, comparando los momentos de juego en sectores, de modo que se podrá determinar las habilidades sociales con mayor y menor incidencia.

Procedimiento de recolección de datos.- Se realizarán las siguientes actividades: Selección de la muestra de estudio, coordinación con las autoridades de la institución educativa, elaboración y validación del instrumento de investigación y aplicación del instrumento de investigación.

Juicio de expertos

Se indica el resultado obtenido de la evaluación de expertos para la validación del instrumento de investigación el cual responde a los criterios propuestos en un instrumento de calificación

Tabla 2

Juicio de expertos para la validación del instrumento

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Rocío Estrella Lindo Cerrón	Livia Jenny Patiño Cama	Ruth Karla Herrera Gallegos	Promedio
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios	5	4	5	5
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.	5	4	4	4
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.	4	3	4	4

Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	5	4	5	5
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.	4	4	5	4
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.	5	4	4	4
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	5	3	4	4
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.	4	5	5	5
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables	5	4	4	4
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	5	4	4	5

Fuente: Fichas de VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS debidamente firmados(Anexo)

Dictamen del Juicio de expertos: Autorizado para aplicación por cumplir sustancialmente con los elementos requeridos para el proceso de validación, dando a conocer que el instrumento es fiable y confiable para su uso en la investigación a realizar.

3.6 Técnica de procesamiento de datos

Se procesará la información haciendo uso de cuadros estadísticos y tablas de frecuencia relativas y porcentuales.

Técnica de codificación: Es el procedimiento a través del cual los datos son categorizados. A través de la codificación los datos son transformados en símbolos, ordinariamente numéricos, que pueden ser tabulados y contados.

Técnica de tabulación: Es una parte del proceso estadístico. La operación esencial en la tabulación es el recuento para determinar el número de casos que encajan en las distintas categorías.

3.7 Aspectos éticos

Para llevar a cabo este estudio, se intentó ser completamente objetivo al aplicar y procesar toda la información que se obtuvo a través de la escala, manteniendo contacto con lo que se observó y evitando causar sesgo al obtener resultados porque no hubo un involucramiento directo con los evaluados. Se respetaron los derechos de autoría de todos los libros, revistas, artículos, folletos, fuentes e información consultada para este estudio.

Así mismo el trabajo se apegará a lo dispuesto en la Ley General de Educación y SUNEDU en materia de investigación. Se someterá ante el Comité de Ética de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

de Cusco y se protegerá la confidencialidad de la información y la salvaguarda de los estudiantes inmersos en la investigación siendo reemplazados los nombres reales por nombre o seudónimos para no generar conflictos con docentes y padres de familia sobre la información recolectada y dándole privacidad a los mismos.



CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Descripción resultados.

El resumen de la sistematización de los datos recogidos mediante la Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina, Laura (2012), aplicadas a la muestra de estudio, permitieron conocer el nivel de desarrollo Habilidades Sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.

En la presente investigación, el tamaño de la muestra de estudio está conformada por 27 niños y niñas de 4 años del salón solidaridad.; este instrumento que fue aplicado tiene la siguiente estructura: 21 ítems, a los que se responde mediante una escala tipo Likert de 1 a 3 (no, algunas veces, sí) permite ver el nivel de desarrollo de las habilidades sociales. El instrumento de evaluación ha sido diseñado considerando la variable y subvariables, consideradas en nuestro estudio. Para cada una de estas subvariables se elaboraron ítems con sus respectivos indicadores y que miden las habilidades sociales de la siguiente manera:

- Dimensión 1: Habilidades básicas, el cual está compuesto por reactivos del 1 al 7 según la matriz de instrumento / operacionalización
- Dimensión 2: Habilidades relacionadas con las emociones, el cual está compuesto por reactivos del 8 al 14 según la matriz de instrumento / operacionalización
- Dimensión 2: Habilidades de autocontrol e empatía, el cual está compuesto por reactivos del 15 al 20 según la matriz de instrumento / operacionalización

La escala de valoración para la variable dependiente es como se detalla a continuación:

Tabla 3
Sistema de calificación

ESCALA VIGESIMAL	VALOR	DEFINICIÓN
De 1 a 15	Habilidades sociales poco desarrolladas	Es cuando a los niños les falta desarrollo de habilidades sociales, lo cual significa tener dificultades para relacionarse y comunicarse

ESCALA VIGESIMAL	VALOR	DEFINICIÓN
		con otras personas, y no tener un buen autocontrol emocional. Esta ausencia tiene como consecuencia que el niño tiene dificultades para tener buenas relaciones con personas de su entorno.
De 16 a 30	Habilidades sociales medianamente desarrollada	Es cuando a los niños poseen el desarrollo de habilidades sociales, pero no por completo, lo cual significa poseen algunas dificultades para relacionarse y comunicarse con otras personas, y tienen autocontrol emocional, pero en algunas ocasiones no se evidencia y aún tiene dificultades para tener buenas relaciones con algunas personas de su entorno.
De 31 a 40	Habilidades sociales bien desarrolladas	Es cuando un niño puede ser capaz de escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la otra persona quiere decir y transmitiendo que hemos recibido su mensaje. Posee la capacidad de comunicar sentimientos y emociones y poder manifestar ante las demás personas nuestros sentimientos de una manera correcta, ya sean positivos o negativos.

Los resultados obtenidos o puntuaciones obtenidas por cada unidad de estudio, para su correspondiente interpretación y análisis, necesitan ser tabuladas para obtener claramente las dificultades que puedan presentar en el desarrollo de las habilidades sociales en nivel de Educación Inicial

4.2 Resultados de la investigación.

A continuación, se presentan los resultados de la investigación, con sus respectivas tablas de tabulación, las figuras estadísticas hallados y su interpretación la cual nos permitirá discernir si se logró los objetivos previstos en la investigación.



Tabla 4

Resultados Generales del desarrollo de habilidades sociales

RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.

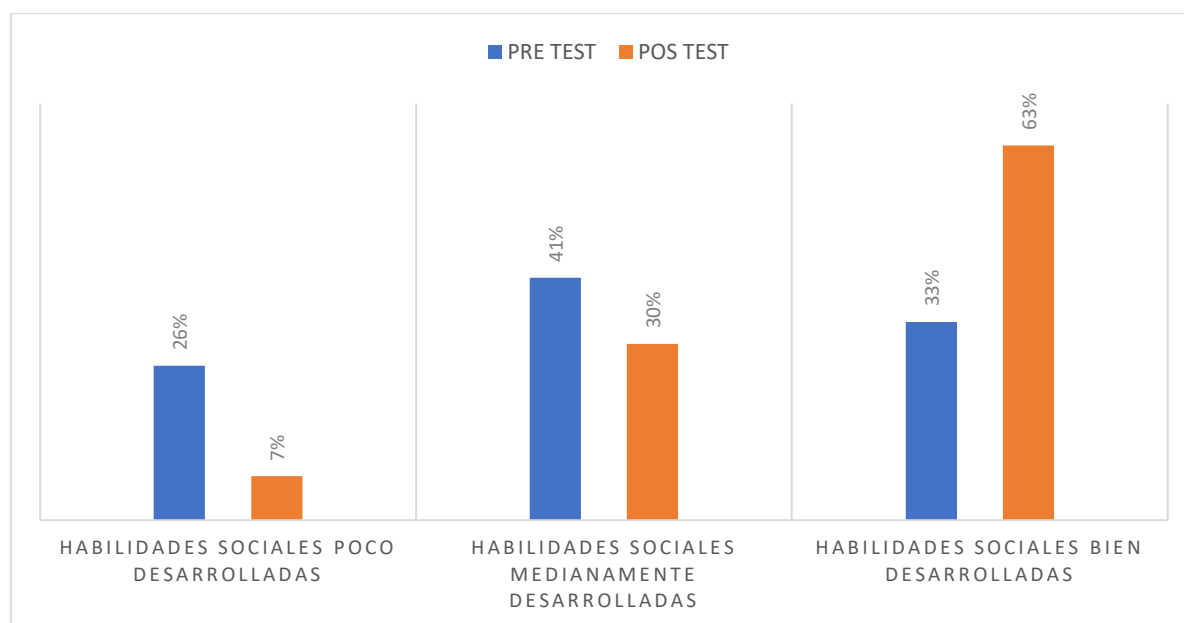
RANGO DE TRABAJO	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Habilidades sociales poco desarrolladas	7	26%	2	7%
Habilidades sociales medianamente desarrolladas	11	41%	8	30%
Habilidades sociales bien desarrolladas	9	33%	17	63%
TOTAL	27	100%	27	100%

Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Figura 1

Resultados Generales del desarrollo de habilidades sociales

RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.



INTERPRETACION:

En la figura N° 01 se aprecian los resultados generales de la recolección de datos en función de la variable de Habilidades sociales que presentan los niños de 4 años, en la I. E N° 50723 Cecilia Túpac Amaru, Santiago-Cusco 2022., tanto a nivel de pre-test, como a nivel del pos test, encontrando que a un inicio el grupo presentaba un mayor porcentaje de estudiantes dentro del rango de trabajo denominado habilidades sociales medianamente desarrolladas (41%), lo que significa que estos niños presentaban dificultades en su manifestación de habilidades sociales, estos los niños poseen el desarrollo de habilidades sociales pero no por completo, lo cual significa poseen algunas dificultades para relacionarse y comunicarse con otras personas, y tienen autocontrol emocional pero en algunas ocasiones no se evidencia; y presentan dificultades para tener buenas relaciones con algunas personas de su entorno., el 33% de los niños de 4 años puede ser capaz de escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la otra persona quiere decir que hemos recibido su mensaje. Posee la capacidad de comunicar sentimientos y emociones, pudiendo manifestar ante las demás personas nuestros sentimientos de una manera correcta, ya sean positivos o negativos. A comparación de esto, en el pos test se vio un gran incremento ya que el grupo de niños con habilidades sociales en mediano desarrollo paso de 41% a 30% y de niños con habilidades desarrolladas paso de 33% a 63%, lo cual denota que el juego libre en sectores es una estrategia de trabajo excelente para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Nivel Inicial

Tabla 5

Resultados específicos Dimensión 1 de las habilidades sociales

RESULTADOS ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS, EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.

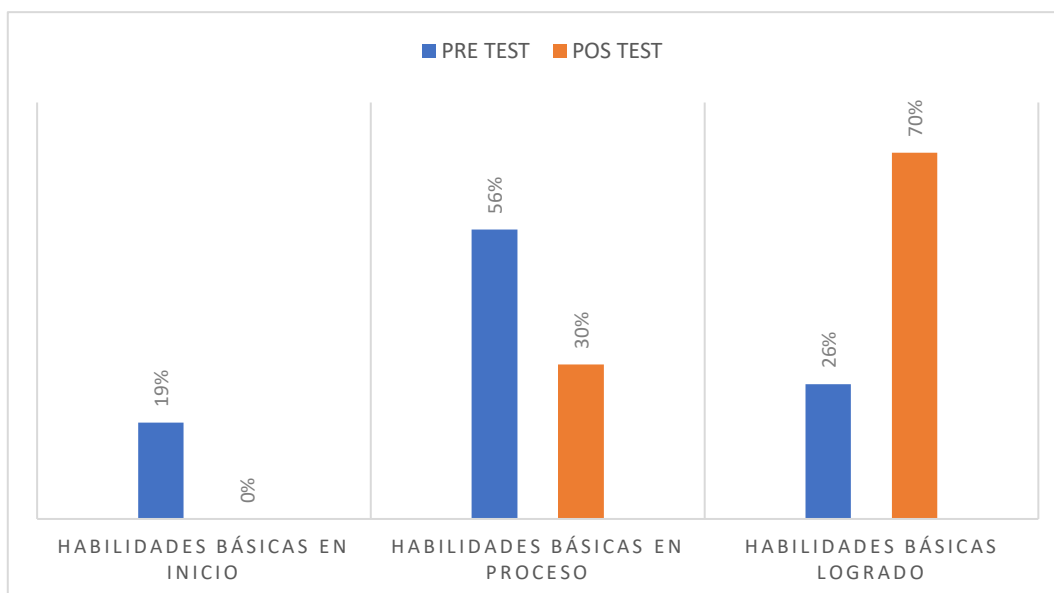
RANGO DE TRABAJO	PRE TEST		POS TEST	
	Fi	%	fi	%
Habilidades básicas EN INICIO	5	19%	0	0%
Habilidades básicas EN PROCESO	15	56%	8	30%
Habilidades básicas LOGRADO	7	26%	19	70%
TOTAL	27	100%	27	100%

Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Figura 2

Resultados específicos de la dimensión 1 del desarrollo de habilidades sociales

RESULTADOS ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS, EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.



Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

INTERPRETACION:

En la figura N° 02 que corresponde a la presentación de los resultados específicos de las habilidades sociales en su primera dimensión se puede apreciar que en primer momento al aplicar el pre test a los niños se tiene que el grupo mayoritario (56%) está en condición de habilidades sociales básicas en proceso, lo que nos da a conocer es que muchos de los niños están en proceso de construcción de sus habilidades sociales y que no han logrado desarrollarlas en esta dimensión, así mismo se tiene un grupo significativo (19%) que se encuentra en inicio en el nivel de desarrollo de las habilidades básicas dándonos a conocer que este grupo de niños no tiene aun desarrollado la mayoría de estas habilidades ya sea por poca estimulación o por poco apoyo de los padres de familia, este grupo evidencia carencia de interacción con otros niños y se ha identificado que uno de los factores es la poca interacción que se ha dado años anteriores por los problemas de la pandemia; y por último se cuenta con un grupo también interesante (26%) de los niños que tiene estas habilidades desarrolladas siendo la evidencia que estos niños pueden interactuar mejor con sus semejantes y que poseen habilidades para generar una buena convivencia. Luego

de aplicar las sesiones de trabajo de la propuesta denominada juego libre en sectores se aplicó la prueba de pos test la cual nos da a conocer que frente a los resultados iniciales se tiene un cambio sustancial puesto que luego de aplicar la prueba de salida se identifica que el grupo mayoritario (70%) de los niños se encuentra con habilidades básicas en nivel de logro puesto que el trabajo ha contribuido a que interactúen al jugar en sectores por lo que las habilidades sociales básicas han mejorado sustantivamente habiendo una mejora de un 44% en este nivel, por otro lado los niños que se encontraban en inicio de desarrollo de estas habilidades han mejorado ya que no hay ningún niño en el pos test, lo que nuevamente se denota la mejora de la propuesta para esta dimensión y por último se tiene un 30% de niños en el nivel de proceso lo que nos hace pensar que este nuevo grupo está conformado por los niños que al inicio están en inicio y por un grupo de niños que aun presenta dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales por lo que no han podido subir su nivel hasta logro, afirmando que la propuesta mejora esta dimensión sustantivamente mejorando las habilidades sociales básicas en los niños estimulando mejor el proceso de desarrollo a través de la propuesta.

Tabla 6

Resultados específicos Dimensión 2 de las habilidades sociales

RESULTADOS ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE DE 4 AÑOS, EN LA I. E N0 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.

RANGO DE TRABAJO	PRE TEST		POS TEST	
	Fi	%	Fi	%
Habilidades relacionadas con las emociones EN INICIO	3	11%	0	0%
Habilidades relacionadas con las emociones EN DESARROLLO	17	63%	7	26%
Habilidades relacionadas con las emociones DESARROLLADO	7	26%	20	74%
TOTAL	27	100%	27	100%

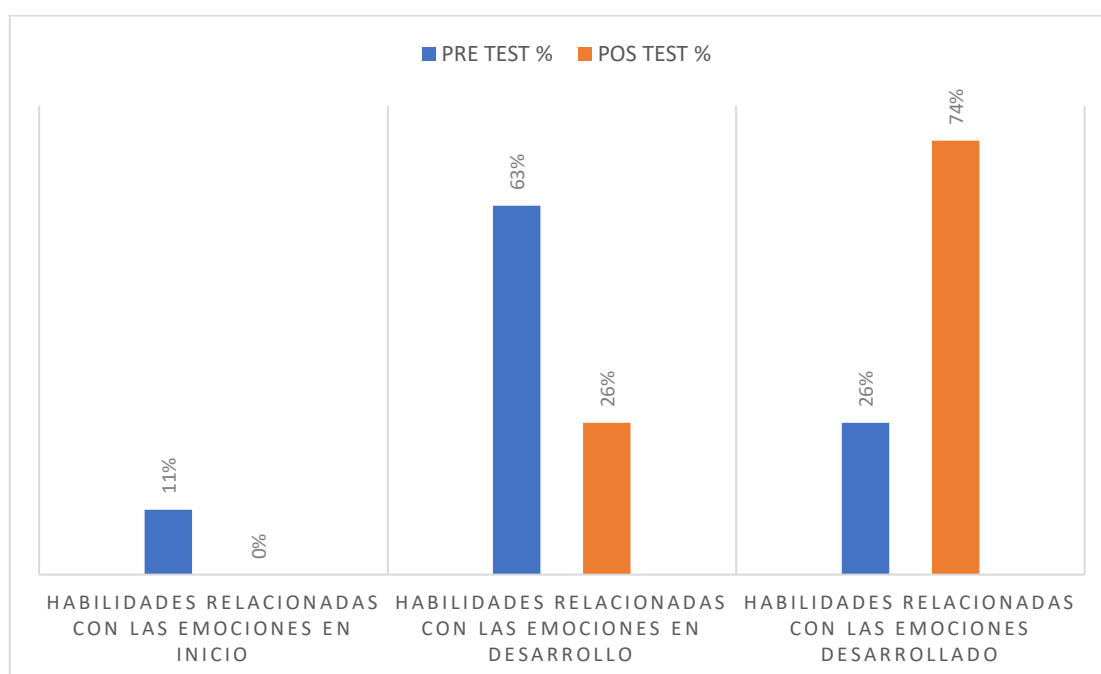
Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Figura 3

Resultados específicos de la dimensión 2 del desarrollo de habilidades sociales

Figura 3: Resultados específicos Dimensión 2

RESULTADOS ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE DE 4 AÑOS, EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, CUSCO 2022.



Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Interpretación:

En la figura N° 03 se presentan los resultados comparativos del pre y pos test de la dimensión de las habilidades sociales relacionadas con las emociones de los estudiantes, del cual en un primer momento se puede apreciar los resultados de la prueba de pre test identificando que la mayoría de los niños (63%) poseen habilidades sociales relacionadas con las emociones en proceso, lo que nos indica que a la fecha estos niños que son el grupo mayoritario no han logrado desarrollar de forma plena esta dimensión de habilidades sociales relacionadas con las emociones, existe así mismo otro grupo resaltante que tiene al 26% de los niños en un nivel de logro en esta dimensión de las habilidades sociales; puesto que han evidenciado los criterios mínimos para ser ubicados en este rango, siendo estos niños más empáticos con los demás y siendo más comprensivos, pero un punto crítico identificado son los niños que se encuentran en inicio (11%), puesto que este grupo

al ser evaluado no ha evidenciado un nivel de logro o proceso de estas habilidades. Luego de haber aplicado la propuesta de juego en sectores se ha visto una mejora sustancial en cuanto a la dimensión de habilidades sociales relacionadas con las emociones ya que en el pos test se ve que e grupo mayoritario (74%) de los niños se encuentran en condiciones de logrado en esta habilidad, puesto que al trabajar el juego en sectores se ha favorecido a que nos niños interactúen pero también compartan emociones durante los juegos y puedan entender los niños los sentimientos de los demás al ganar, perder, jugar y esforzarse, siendo este un aspecto que ha posibilitado una mejora en esta dimensión, el segundo grupo (26%) de los niños se encuentra en proceso, lo que no da a conocer que se ha estimulado la habilidades en esta dimensión pero para unos es más fácil su desarrollo frente a otros que tienen mayor dificultad al relacionar sus habilidades de socialización con sus emociones propias y el de los demás; afirmando que los juegos en sectores como propuesta desarrolla esta dimensión de forma significativa logrando desarrollar y estimular en los niños este aspecto.

Tabla 7

Resultados específicos Dimensión 3 de las habilidades sociales

RESULTADOS ESPECÍFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE AUTOCONTROL Y EMPATÍA EN ESTUDIANTES 4 AÑOS, EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, SANTIAGO-CUSCO 2022.

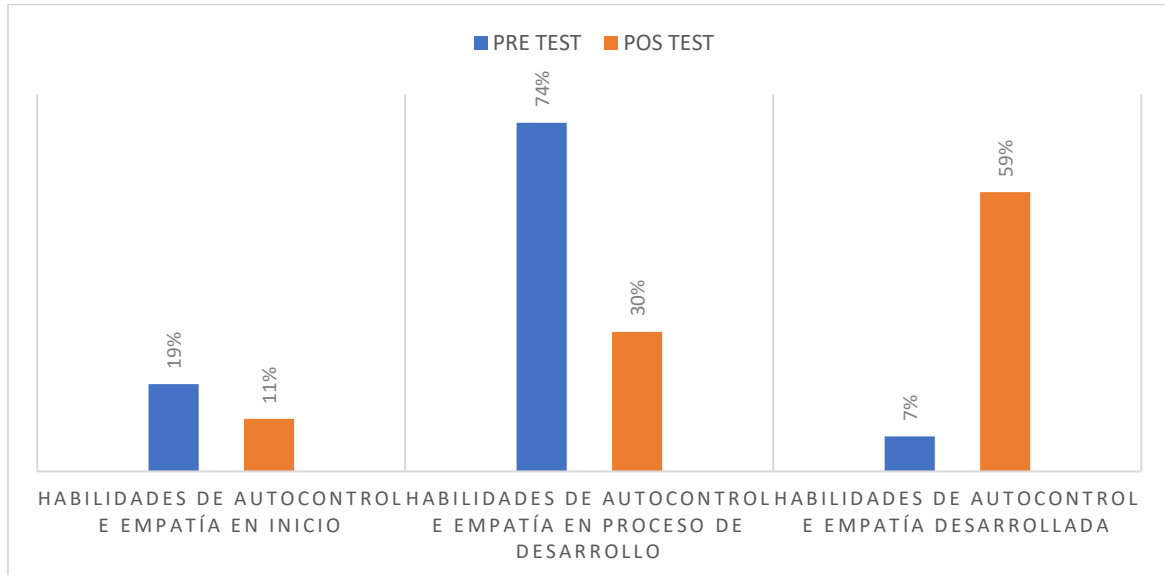
RANGO DE TRABAJO	PRE TEST		POS TEST	
	Fi	%	fi	%
Habilidades de autocontrol e empatía EN INICIO	5	19%	3	11%
Habilidades de autocontrol e empatía EN PROCESO DE DESARROLLO	20	74%	8	30%
Habilidades de autocontrol e empatía DESARROLLADA	2	7%	16	59%
TOTAL	27	100%	27	100%

Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Figura 4

Resultados específicos de la dimensión 3 del desarrollo de habilidades sociales

RESULTADOS ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE AUTOCONTROL Y EMPATÍA EN ESTUDIANTES 4 AÑOS, EN LA I. E N° 50723 CECILIA TUPAC AMARU, SANTIAGO-CUSCO 2022.



Fuente: Instrumento de Escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina

Interpretación:

en la figura N° 04 se presenta los resultados específicos de la dimensión 3 de las habilidades sociales que son la empatía y el autocontrol, identificando dos momentos en este proceso. En un primer momento se identifica el resultado del pre test donde se ubica la mayor parte de los niños (74%) en el nivel de proceso en cuanto al autocontrol y la empatía, ya que al ser una dimensión compleja se entiende que aun la mayoría de niños se ubique en este nivel; el siguiente porcentaje resultante es el 19%, donde los niños se encuentran en nivel de inicio en cuando al desarrollo de esta dimensión de las habilidades sociales, entendiendo que muchos de ellos está en este grupo debido a que no han tenido una adecuada estimulación y acompañamiento del mismo y un último dato existente es el de un 7% de estudiantes que se ubican en el logro de las habilidades en la dimensión 3 de las habilidad sociales, luego de la aplicación de la propuesta e trabajo denominado juegos en sectores en educación inicial se ha notado un cambio no tan alto como en las dimensiones anteriores pero si de gran relevancia para el estudio, puesto que ahora la

mayoría de los niños (59%) se encuentran en logro, al hacer una comparación con el pre test se tiene un incremento significativo, puesto que la mayoría de niños ahora denota una mejora y manejo de estas habilidades, otro porcentaje llamativo es el de 30%, donde los niños se ubican en el nivel de proceso en el desarrollo de esta dimensión, aunque hay un descenso en este, se aprecia que la gran mayoría de estos niños han pasado al nivel superior y muy poco se han quedado dentro del mismo y por último se identifica que los niños que estaban en inicio ahora son el 11%, si bien hay un descenso hay un grupo fuerte que sigue con problemas de desarrollo de esta dimensión, por lo que la mejora en este aspecto no ha sido el mismo a otras dimensiones antes presentadas.

4.3 Validación de la hipótesis:

HIPÓTESIS GENERAL: La hipótesis planteada para el presente trabajo fue de dos formas:

H0 : La aplicación del Juego libre en sectores, no influye en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

H1 : La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

Al establecer el estadístico T de Student se pudo hallar los siguientes cuadros que nos permiten hacer el análisis del planteamiento hecho:

Tabla 8
Prueba de hipótesis general de investigación

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	GENERAL_PRE	2,0909	27	,29424	,06273
	GENERAL_POS	2,7273	27	,45584	,09719

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	GENEAL_PRE - GENERAL_POS	-,63636	,49237	,10497	-,85467	-,41806	-6,062	26	,000

ANÁLISIS: Al hacer la comparación de medias podemos apreciar que la media promedio es $-,63636$, y al aplicar el software estadístico Spss V.23 se pudo hallar que se tiene una significancia bilateral de $,000$ lo cual indica que la probabilidad de error es mínimo motivo por el cual validamos la hipótesis general de trabajo y rechazamos la hipótesis nula, afirmando que La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Túpac Amaru, Cusco 2022.

HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

Las hipótesis específicas que se han planteado para la presente investigación han sufrido un proceso estadístico de validación usando el estadístico T de Student mediante la aplicación del software estadístico SPSS V.23, para a continuación presentar los siguientes datos de validación:

En cuanto a la primera hipótesis operacional que afirma que “La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Túpac Amaru, Cusco 2022”, podemos hallar el siguiente cuadro:

Tabla 9

Prueba de hipótesis específica de la dimensión 1 de las habilidades sociales

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D1 – Pre	4,1818	27	,90692	,19336
	D1 - Pos	5,2727	27	,93513	,19937

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	D1 – Pre D1 - Pos	-1,09091	1,06499	,22706	-1,56310	-,61872	-4,805	26	,000

ANÁLISIS: Al hacer la comparación de medias podemos apreciar que la media promedio es -1,09091, con una desviación estándar de 1,06499 y al aplicar el software estadístico Spss V.23 se pudo hallar que se tiene una significancia bilateral de ,000 lo cual indica que la probabilidad de error es mínimo motivo por el cual validamos la hipótesis específica que hacer referencia a la primera dimensión; afirmando que, la aplicación del Juego libre en sectores, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022

En cuanto a la segunda hipótesis operacional que afirma que, “La aplicación del Juego libre en sectores, influye, significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con las emociones en estudiantes de de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022”, podemos hallar el siguiente cuadro

Tabla 10

Prueba de hipótesis específica de la dimensión 2 de las habilidades sociales

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D2 – Pre	3,9091	27	1,06499	,22706
	D2 – Pos	5,2273	27	,75162	,16025

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	D2 – Pre D2 - Pos	-1,31818	1,21052	,25808	-1,85490	-,78147	-5,108	27	,000

ANÁLISIS: Al hacer la comparación de medias podemos apreciar que la media promedio es -1,31818, con una desviación estándar de 1,21052 y al aplicar el software estadístico Spss V.20 se pudo hallar que se tiene una significancia bilateral de ,000 lo cual indica que la probabilidad de error es mínimo motivo por el cual validamos la hipótesis específica que hacer referencia a la segunda dimensión; afirmando que, •La aplicación del Juego libre en sectores, influye, significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades

sociales relacionadas con las emociones en estudiantes de de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.

En cuanto a la tercera hipótesis operacional que afirma que, “La aplicación del Juego libre en sectores influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Santiago-Cusco 2022”, podemos hallar el siguiente cuadro:

Tabla 11

Prueba de hipótesis específica de la dimensión 3 de las habilidades sociales

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 D3 – Pre	3,6818	27	,64633	,13780
D3 - Pos	4,9545	27	,84387	,17991

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 D3 – Pre D3 - Pos	-1,27273	,70250	,14977	-1,58420	-,96126	-8,498	26	,000

ANÁLISIS: Al hacer la comparación de medias podemos apreciar que la media promedio es -1,27273, con una desviación estándar de 0,70250 y al aplicar el software estadístico Spss V.20 se pudo hallar que se tiene una significancia bilateral de ,000 lo cual indica que la probabilidad de error es mínimo motivo por el cual validamos la hipótesis específica que hacer referencia a la segunda dimensión; afirmando que, La aplicación del Juego libre en sectores influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Santiago-Cusco 2022.

4.4 Discusión de resultados

Según lo manifestado por Albert Bandura quien propuso la Teoría de Aprendizaje Social, que destaca la importancia de la observación y la imitación en el desarrollo de habilidades sociales en niños. Según esta teoría, los niños aprenden a través de la

observación de las interacciones sociales de los demás y el refuerzo que reciben por imitar comportamientos adecuados. Bandura argumenta que la adquisición de habilidades sociales implica un proceso de modelado, en el cual los niños observan y replican las conductas sociales de modelos a su alrededor. Además, la teoría postula que los niños pueden aprender de manera indirecta a través de la observación de las consecuencias de las acciones de los demás; así mismo según la Teoría del Desarrollo Socioemocional de Erik Erikson quien enfatiza la importancia de las habilidades sociales en el desarrollo global de un niño. Erikson argumenta que, a lo largo de las diferentes etapas de desarrollo, los niños enfrentan crisis psicosociales que requieren la resolución de conflictos sociales. Estas crisis involucran cuestiones de confianza versus desconfianza, autonomía versus vergüenza y duda, y la iniciativa versus culpa, entre otras. Las habilidades sociales desempeñan un papel crucial en la forma en que un niño aborda y resuelve estas crisis, ya que les permiten establecer relaciones positivas, comunicarse efectivamente y desarrollar una comprensión de sí mismos en relación con los demás. Al relacionar este sustento con los resultados de la investigación donde se puede identificar que de manera natural los niños tienen diversos mecanismos de estimulación para el desarrollo de las habilidades sociales y al ser no precisos producen que algunos niños desarrollen mejor que otro y que algunos no desarrollen o este sea mínimo, lo cual se aprecia en la figura N° 01 se aprecia los resultados generales de la recolección de datos en función de la variable de Habilidades sociales que presentan los niños de 4 años, en la I. E N° 50723 Cecilia Túpac Amaru, Santiago-Cusco 2022, encontrando que al inicio el grupo presentaba un mayor porcentaje de estudiantes dentro del rango de trabajo denominado habilidades sociales medianamente desarrolladas (41%), lo que significa que estos niños presentaban dificultades en su manifestación de habilidades sociales, estos niños poseen el desarrollo de habilidades sociales pero no por completo, lo cual significa que poseen algunas dificultades para relacionarse y comunicarse con otras personas y luego en el pos test se vio un gran incremento ya que el grupo de niños con habilidades sociales en mediano desarrollo pasó de 41% a 30% y de niños con habilidades desarrolladas pasó de 33% a 63%, lo cual denota que el juego libre en sectores es una estrategia de trabajo excelente para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Nivel Inicial, lo que tiene coherencia con lo manifestado por González-Fragoso, Claudia, Ampudia-Rueda, Amada & Guevara-Benítez, Yolanda (2012), en su trabajo de investigación intitulado “Programa de intervención para el

desarrollo de habilidades sociales en niños institucionalizados”, puesto que se confirma que a través de programas complementario aplicados dentro del trabajo educativo en EBR, se puede desarrollar y estimular de forma significativa las habilidades sociales que son importantes para la convivencia escolar y mejorar el desarrollo integral de los niños en esta edad, con lo que se afirma categóricamente que la aplicación del Juego libre en sectores, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años "solidaridad", en la I. E N0 50723 Cecilia Túpac Amaru del Cusco en el periodo 2022 según se comprueba en los resultados obtenidos y la prueba de hipótesis.



CONCLUSIONES

Podemos dar a conocer como conclusión general que la ejecución del juego libre en sectores influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cuatro años de la I.E Cecilia Tupac Amaru. Ello se evidencia en la tabla 3 y figura 3 en que comparándolos resultados de pre test y pos test se vio un gran incremento ya que el grupo de niños con habilidades sociales en mediano desarrollo, paso de 41% a 30%. Y de niños con habilidades desarrolla, paso de 33% a 63%, lo cual denota que el juego libre en sectores es una estrategia de trabajo excelente para el desarrollo de las habilidades sociales, es decir la estrategia aplicada que se ha trabajado mediante sesiones de aprendizaje con diferentes materiales y dinámicas grupales es mejor, así mismo la prueba de T de Student, muestra un valor de probabilidad de error de 0,000 demostrando que la prueba es válida y significativa.

En primera conclusión específica se afirma que la influencia de la propuesta del juego libre en sectores desarrolla significativamente las habilidades sociales básicas en los niños de cuatro años de la muestra de trabajo. Situación que se observa en la tabla 4 y figura 4 puesto que al aplicar el pre test a los niños se tiene que el grupo mayoritario (56%) está en condición de habilidades sociales básicas en proceso y luego de la propuesta de trabajo se aplicó de dibujos en equipo, la prueba de salida se identifica que el grupo mayoritario (70%) de los niños se encuentra en nivel de logro, capaces de interactuar de forma afectiva y adecuada, ya que el trabajo de dinámicas para la resolución de conflictos ha contribuido a desarrollar dichas habilidades las cuales ha habido una mejora considerable de un 44% en este nivel.

La segunda conclusión específica afirma que la influencia de la propuesta del juego libre en sectores desarrolla significativamente las habilidades sociales relacionadas con las emociones en los niños de cuatro años de la muestra de trabajo. Ya que al hacer la revisión de los resultados se aprecia un cambio satisfactorio puesto que a un inicio los resultados de la prueba de pre test la mayoría de los niños (63%) poseen habilidades sociales relacionadas con las emociones en proceso, y en el pos test se ve un (74%) de los niños se encuentran en condiciones de logrado en esta habilidad, puesto que al trabajar dinámicas de grupo, ha favorecido que los niños interactúen, validando así que el juego libre en sectores es una buena estrategia para desarrollar las habilidades sociales en la dimensión habilidades sociales relacionada con las emociones.

La tercera conclusión específica la tenemos al hacer el análisis comparativo de los resultados de la influencia de la propuesta del juego libre en sectores desarrolla significativamente las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes 4 años, en la I. E N^o 50723 Cecilia Tupac Amaru, a través de dinámicas de escucha activa, puesto que también se ve una mejora, aunque no tan considerable, frente a las dimensiones que son antecedentes a esta, pero aun así se puede evidenciar que el incremento denota mejoría en los niños lo cual se tiene en la tabla 5, figura 6 donde se identifica el resultado del pre test donde se ubica la mayor parte de los niños (74%) en el nivel de proceso en cuanto al autocontrol y la empatía y en la prueba de pos test la mayoría de los niños (59%) se encuentran en logro, lo que denota una mejoría sustancial pero aún tenemos niños en los niveles de proceso e inicio lo que no sucede en las otras dimensiones; motivo por el cual la mejora es positiva pero no tan significativa como las demás.

Como conclusión final a la cual se llega con la aplicación de la propuesta de trabajo es que las habilidades sociales son un aspecto trascendente en la formación de los niños y un mecanismo para lograr aprendizaje esperados, pero que a veces por motivo de cumplir con una programación curricular estricta y no prestar atención a los problemas emergentes en las aulas de EBR sobre todo en el nivel inicial descuidamos aspectos de una educación integral, como es el caso de las habilidades sociales, las cuales desde el pensamiento de Vygotsky nos dicen que son un buen camino para lograr aprendizaje significativos de forma construida en sociedad, la cual potencia grandemente las experiencias educativas, pero que muy pocas veces las atendemos, es por ello que propuestas pedagógicas como la planteada en el presente trabajo de investigación de los juegos libres en sectores favorecen en el desarrollo integral de los niños.



SUGERENCIAS

Proponer a los docentes al hacer una prueba diagnóstica al inicio del año puedan identificar situaciones emergentes de atención y no solo problemas de índole educativo, puesto que la necesidad de atender aspectos como las habilidades sociales, el trabajo colaborativo y el juego como situación de aprendizaje sirve de mucho para la interacción de los niños en su aprendizaje

Sugerir a las profesoras de aula considerarlo, momento pedagógico fundamental el juego libre en los sectores para favorecer su desarrollo de habilidades sociales habiendo o no la problemática porque favorece al desarrollo del trabajo en equipo y autonomía de los niños a futuro.

Invitar a los padres de familia a potenciar el juego libre en la socialización con sus pares y diferentes entornos, para así generar nuevas situaciones de juego que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales, esto también con resultados de diagnóstico acerca del juego libre en sectores proporcionados por los docentes.

Sugerencia a los y las coordinadoras de educación inicial para procesos de planificación curricular insertar aspectos de desarrollo de habilidades blandas como es el caso de las habilidades sociales y para ello exigir a sus docentes pruebas diagnósticas acerca del tema y trabajar en pro de ellos con los estudiantes.

Recomendar a otros investigadores aplicar usando material didáctico llamativo innovador para generar mayor significatividad en los resultados y motivar a los niños, así mismo hacer que los juegos libres en sectores no sean solo de un aula si no que este grupo sea experimentado con diferentes aulas de la misma edad y así ser más enriquecedor tanto para el investigador como para los niños y niñas.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alcazar Cano, J.A. y Corominas, F. (2014). Virtudes humanas de Madrid, España: Palabra.
- Arón, A. & Milicic, N. (2008). Vivir con otros. Programa de desarrollo de habilidades sociales; editorial ciencia de la educación preescolar & especial. Recuperado de:
- Aubert, A. (Ed.). (2008). Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información.; Barcelona, España: Hipatia Editorial.
- Ballester, R. (Ed.). (2002). Habilidades sociales: evaluación y tratamiento. Madrid, España: Síntesis.
- Blanco, E. (2011). La canción infantil en la educación infantil y primaria: las TIC como recurso didáctico en la clase de música. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1, 73-99.
- Caballo, V. (2005). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI Editores.
- Caballo, V. (2007). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid, España: Siglo XXI
- Caballo, V.E. (1987). Teoría, evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Valencia, España: Promolibro.
- Cabero, J. (1989): Tecnología educativa: Utilización didáctica del vídeo. PPU, Barcelona.
- Cebrian, M. (1994): Los vídeos didácticos: claves para su producción y evaluación. En Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 1, pp. 31-42.
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. México. XXXI, (4), 111-126.
- Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.
- Elboj, C. (Ed.). (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Recuperado de: http://aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1219347435.pdf
- Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. (Tesis de maestría, Honduras). Recuperada de www.cervantesvirtual.com/.../el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico.
- Fernandez, R. & Carrobes, J. (1981). Evaluación Conductual. Metodología y Aplicaciones». Madrid, España: Pirámide.

- Flecha, R. (Ed.). (2008). Lectura dialógica: Interacción es que mejoran y aceleran la lectura. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie46a04.pdf>.
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación. MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- Freire, P. (1997). A la sombra de este árbol. Barcelona, España. Hipatia Editorial
Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=f34RQwAACAAJ&dq=a+la+sombra+de+este+arbol&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj7soGc4OTgAhUHvVkKHQSE DrgQ6AEIJzAA>
- Green, V. & Rechis, R. (2006). Children's cooperative and competitive interactions in limited resource situation: a literature review. Applied Developmental Psychology, 27, 42-59.
- Juárez, A. (2015). Material didáctico y aprendizaje significativo. Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Juarez-Anali.pdf>
- Latorre, A (2005). La investigación – acción, conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona, España: Editorial Graó. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/La-investigacion-accion-Conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Manjón, D., Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. Recuperado de: <http://www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINALS/235.pdf>
- Manrique, A. & Gallego, A. (2012). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. Recuperado de: <http://www2.udg.edu/DialnetElMaterialDidacticoParaLaConstruccionDeAprendizaje-5123813.pdf>
- Minedu (2010). Orientaciones metodológicas para la Investigación- Acción. Recuperado de: http://proyectosespeciales.upeu.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/06/MINEDUlibro-orient_metod_investigacion-accionEVANS.pdf
- MINEDU, (2013), Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de 5 años a través de una entrevista. Lima.
- MINEDU. (2010). Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial. Lima.

- Minedu. (2017). Currículo Nacional. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Monjas Casares, M. (2002). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE.
- Monjas, I. (1997). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social(PEHIS), para niños y niñas en edad preescolar. Madrid, España: CEPE.
- Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. Recuperado de:
<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/download/42040/40021>
- Orellana, O y Valenzuela, M. (2010).La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro infantil Parvulitos-Ciudad Otavalo. (Tesis de licenciatura, Ecuador). <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/653>.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla.: Alfar.
- Papalia, D. (Ed.). (2009). Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia. Recuperado de:
<http://www.ceummorelos.edu.mx/libros/libropsicologia.pdf?fbclid=IwAR35X5Mqpn9Cig68vMmB42HefvB0ScM5cIvpjNe3TGkI5Nnt9vxTv9Z33BM>
- Pérez, I. (2000). Habilidades sociales: Educar hacia la autorregulación. Conceptualización, evaluación e intervención. Barcelona, España: Horsori Editorial.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. España: Labor, S.A.
- Pitluk, L. (2006). La planificación didáctica en el jardín de infantes. Argentina: HomoSapiens.
- Pitluk, L.(2013). Las prácticas actuales en la Educación Inicial. Argentina: HomoSapiens.
- Platas, R. (2017). La importancia del juego en el desarrollo social del niño (Trabajo fin de grado) Universidad de la laguna. Recuperado de
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rangel, P. (2016). Construcción y análisis psicométrico de una escala de competencia de interacción social en el contexto preescolar; Revista IIPSI facultad de psicología. UNMSM.
- Requena, M. y Sainz, P. (2012). Didáctica de la educación infantil. Madrid: Editex.

- Rodríguez, G. & Rojas, N. & Rojo, M. (2018). El diálogo como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico. Recuperado de:
<https://www.eumed.net/actas/18/educacion/68-el-dialogo-como-estrategia.pdf>
- Rodríguez, J. (2005). La investigación acción educativa, ¿Qué es? ¿Cómo se hace? Lima, Perú: DOXA.
- Roman, H. & van-der, C. J. (2005). El libro de las habilidades de comunicación: Ediciones Díaz de Santos.
- Rulicki, S. & Cherny M. (2007). Comunicación no verbal de buenos aires – Granica. Sánchez, S., Secada, F., & Román, H. (2000). Desarrollo de habilidades en niños pequeños. Madrid: Pirámide
- Salas, A. (2012). Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del callao. (Tesis de Maestría, Perú). repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Salas_Programa-Jugando-en-lossectores.de AD Salas Jaramillo
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.
- Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego. Argentina: Novedades Educativas.
- Sarlé, P. Stein, A. y Migdalek, M. (2012). Te enseñó a jugar: caracterización de movimientos interaccionales y formas lingüísticas mediante las cuales se regula la acción lúdica. Revista PSYKHE. Argentina, 21 (1), 55-67.
- Shaffer, D. R. (2002, Cuarta Edición). Desarrollo social de la personalidad. España: Thomson.
- Stanovich, K. (2007). Investigación Aplicada Vs Investigación Pura. Recuperado el 12 de diciembre de 2022, de
<https://es.scribd.com/document/401835638/Investigacion-Aplicada-vs-Investigacion-Pura>
- Valdivia, S. (2014.). Retroalimentación Efectiva en la Enseñanza Universitaria; Revista sobre docencia universitaria de la Pontificia universidad católica del Perú.
- Vásquez, F. (2010). Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Recuperado de:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Wertsch, J. (1988). Vygotsky y la formación social de la mente. Barcelona, España. Paídos. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=Od8h33WWk_0C&pg=PA34&dq=enfoque+sociocultural+vygotsky&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj5oPSJ7eTgAhUFk1kKHT5IB5IQ6AEINTAD#v=onepage&q=enfoque%20sociocultural%20vygotsky&f=false

ANEXOS



• **Anexo N° 01: Matriz de consistencia**

TÍTULO: Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
				DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	
General	General	General	VARIABLE INDEPENDIENTE:	Planificación	-Establece normas de convivencia. -Elige el sector de su interés.	Escala de valoración	Enfoque de investigación: Cuantitativa Nivel de investigación: explicativa Diseño de investigación: Pre experimental con pre y pos test. G Exp: O ₁ _____ X _____ O ₂
¿En qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años, de la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022?	Determinar en qué medida la aplicación del Juego libre en sectores influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.	La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.	Juego libre en sectores	Organización	-Demuestra autonomía e independencia. -Se expresa con seguridad		
			Pitluk (2006)	Desarrollo	-Expresión lúdica. -Interacciona con sus compañeros y compañeras. -Coopera con sus compañeros y compañeras. -Asume roles.		
				Orden	-Cuida los materiales. -Controla el orden.		
				Socialización	-Se integra con su grupo -Expresa sus emociones.		
				Representación	-Reproduce sus experiencias. -Expresa su representación.		
Específicos	Específicos	Específicos	VARIABLE DEPENDIENTE	Habilidades básicas	- Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente. - Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir. - Formula preguntas relacionadas al sector de juego. - Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente. - Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía “POR FAVOR” - Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia. - Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.	Escala de valoración	Población: Compuesta por 107 niños del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de edad Muestra: Conformada por 27 niños y niñas de 4 años del salón solidaridad. Técnica de muestreo: No probabilística e intencionado Técnicas e instrumentos para recolección de Datos. Técnica: Observación Instrumento: escala valorativa de Habilidades sociales de Camacho Medina, Laura (2012) Metodología para el análisis de datos Mediante la estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y la estadística inferencial aplicando el paquete
• ¿En qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores, influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022? • ¿En qué medida la aplicación del Juego libre en sectores, influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con las emociones en	• Identificar en qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores, influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022. • Conocer en qué medida la aplicación del Juego libre en sectores, influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con	• La aplicación del Juego libre en sectores, influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022. • La aplicación del Juego libre en sectores, influye, significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con las emociones en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia	Habilidades sociales en estudiantes Muñoz(2011)				

<p>estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022? *¿En qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores, influye en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022?</p>	<p>las emociones en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022. *Reconocer en qué nivel la aplicación del Juego libre en sectores, desarrolla las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes de 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Cusco 2022.</p>	<p>Tupac Amaru, Cusco 2022. *La aplicación del Juego libre en sectores influye significativa y positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales de autocontrol y empatía en estudiantes 4 años, en la I. E N0 50723 Cecilia Tupac Amaru, Santiago-Cusco 2022.</p>					estadístico Excel y SPSS V20
			<p>Habilidades relacionadas con las emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus emociones de diferentes maneras. - Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras. - Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras. - Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad. - Reconoce cuando pierde. - Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta - Controla su enojo cuando algo no le gusta. 			
			<p>Habilidades de autocontrol e empatía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores. - Se integra a un grupo con facilidad. - Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as). - Le agrada hacer cosas por los demás. - Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales. - Respeta los turnos y el orden en el sector de juego. 			

• *Anexo 02: Operacionalización de variables*

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES
V. Independiente Juego libre en sectores.	El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. Pitluk (2006)	Planificación	La planificación de juegos libres se refiere a la organización y preparación de un ambiente o espacio en el cual los niños tienen la libertad de elegir y participar en actividades lúdicas de manera autónoma, sin que exista una estructura o guía estricta impuesta por adultos.	<ul style="list-style-type: none"> -Establece normas de convivencia. -Elige el sector de su interés.
		Organización	La organización de juegos libres se refiere a la planificación y disposición de un espacio o ambiente donde los participantes tienen la libertad de elegir y participar en actividades lúdicas de manera autónoma y sin una estructura o guía rígida impuesta por adultos. Esta práctica es común en entornos educativos y recreativos donde se busca fomentar la creatividad, la exploración y la socialización a través del juego.	<ul style="list-style-type: none"> -Demuestra autonomía e independencia. -Se expresa con seguridad
		Desarrollo	El desarrollo de juegos libres se refiere al proceso mediante el cual los individuos, especialmente los niños, participan en actividades lúdicas de manera espontánea y autónoma. Estas actividades no están dirigidas por reglas estrictas ni supervisadas de cerca por adultos, permitiendo a los participantes explorar, experimentar, imaginar y socializar de forma creativa y libre	<ul style="list-style-type: none"> -Expresión lúdica. -Interacciona con sus compañeros y compañeras. -Coopera con sus compañeros y compañeras. -Asume roles
		Orden	El "orden de juegos libres" se refiere a la manera en que se estructura o planifica el espacio y las actividades lúdicas que permiten a los participantes, especialmente a los niños, interactuar de manera espontánea y autónoma sin la imposición de reglas o estructuras estrictas. Esta planificación puede llevarse a cabo en diversos entornos, como parques, centros recreativos, escuelas y otros lugares destinados al juego y la recreación	<ul style="list-style-type: none"> -Cuida los materiales. -Controla el orden.
		Socialización	La socialización de juegos libres se refiere al proceso mediante el cual los individuos, especialmente los niños, participan en actividades lúdicas de manera espontánea y autónoma, interactuando y compartiendo experiencias con otros. Esta interacción social se da en un contexto de juego libre, donde los participantes tienen la libertad de elegir las actividades y de relacionarse con quienes deseen, sin una estructura o guía rígida impuesta por adultos.	<ul style="list-style-type: none"> -Se integra con su grupo -Expresa sus emociones.
		Representación	La representación de juegos libres se refiere a la capacidad de los individuos, especialmente los niños, para expresar su creatividad, imaginación y experiencias a través del juego. Esto implica que los participantes pueden utilizar objetos, materiales y escenarios para simbolizar o representar situaciones, personajes o conceptos de manera libre y autónoma, sin una estructura o guía estricta impuesta por adultos.	<ul style="list-style-type: none"> -Reproduce sus experiencias. -Expresa su representación.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	NIVELES DE DOMINIO	TIPO DE CALIFICACION	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTOS
V. Dependiente Habilidades sociales.	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Muñoz(2011)	Habilidades básicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente. • Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir. • Formula preguntas relacionadas al sector de juego. • Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente. • Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía “POR FAVOR” • Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia. • Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno. 	Reactivos: 1 al 7	Nunca Pocas veces Muchas veces Siempre.	Numeral	De Intervalo	Ficha de observación Escala de valoración
		Habilidades relacionadas con las emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones de diferentes maneras. • Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras. • Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras. • Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad. • Reconoce cuando pierde. • Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta. • Controla su enojo cuando algo no le gusta. 	Reactivos: 8 al 14	Nunca Pocas veces Muchas veces Siempre.	Numeral	De Intervalo	
		Habilidades de autocontrol e empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores. • Se integra a un grupo con facilidad. • Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as). • Le agrada hacer cosas por los demás. • Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales. • Respeta los turnos y el orden en el sector de juego. 	Reactivos: 15 al 20	Nunca Pocas veces Muchas veces Siempre.	Numeral	De Intervalo	

• **Anexo N° 03 Instrumento Pre Test - - ESCALA DE VALORACIÓN**

Es un conjunto de criterios específicos fundamentales que permiten valorar el nivel en el que se encuentran los alumnos y permite valorar el aprendizaje promedio de indicadores de desempeño. Entre sus características tenemos: Estimativa (mucho, poco, nada; siempre - normalmente - a veces - nunca; etc.) (Secretaría de Educación Pública, 2011).

DIMENSIONES	Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
HABILIDADES BÁSICAS				
Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.				
Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.				
Formula preguntas relacionadas al sector de juego.				
Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.				
Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR"				
Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.				
Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.				
HABILIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES				
Expresa sus emociones de diferentes maneras.				
Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.				
Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.				
Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.				
Reconoce cuando pierde.				
Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.				
Controla su enojo cuando algo no le gusta.				
HABILIDADES DE AUTOCONTROL Y EMPATÍA				
Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.				
Se integra a un grupo con facilidad.				
Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).				
Le agrada hacer cosas por los demás.				
Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.				
Respeto los turnos y el orden en el sector de juego.				

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS HABILIDADES SOCIALES

Nombre: Fecha:
 Aula: Edad:.....

INSTRUCCIONES:	
Marque con una "X" debajo del número que usted vea conveniente de acuerdo a la siguiente escala.	
Marca 1	Nunca utiliza la habilidad.
Marca 2	Pocas veces utiliza la habilidad.
Marca 3	Muchas veces utiliza la habilidad.
Marca 4	Siempre utiliza la habilidad.

DIMENSIONES	Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
HABILIDADES BÁSICAS				
Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.				
Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.				
Formula preguntas relacionadas al sector de juego.				
Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.				
Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR"				
Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.				
Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.				
HABILIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES				
Expresa sus emociones de diferentes maneras.				
Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.				
Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.				
Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.				
Reconoce cuando pierde.				
Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.				
Controla su enojo cuando algo no le gusta.				
HABILIDADES DE AUTOCONTROL Y EMPATÍA				
Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.				
Se integra a un grupo con facilidad.				
Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).				
Le agrada hacer cosas por los demás.				
Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.				
Respetar los turnos y el orden en el sector de juego.				

- *Validación de instrumentos aprobados*

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. Nombre del instrumento:Ficha de observación y escala valorativa

1.2. Autor o autores del instrumento:

- Quito Rios Yeni Luz Elizabeth

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

2.1. Nombres y apellidos:

.....

2.2. Título profesional:

.....

2.3. Grado Académico:

.....

2.4. Especialización o experiencia:

.....

2.5. Cargo actual:

.....

.....

2.6. Institución donde labora:

.....

2.7. Dirección domiciliaria:

.....

2.8. Lugar y fecha: **Teléfono móvil:**

.....

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

IV. ÍTEMS

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: Habilidades básicas							
01	Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.						
02	Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.						
03	Formula preguntas relacionadas al sector de juego.						
04	Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.						
05	Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía “POR FAVOR”						
06	Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.						
07	Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.						
Dimensión2: Habilidades relacionadas con las emociones							
08	Expresa sus emociones de diferentes maneras.						
09	Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.						
10	Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.						
11	Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.						
12	Reconoce cuando pierde.						
13	Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.						
14	Controla su enojo cuando algo no le gusta.						
Dimensión2: Habilidades de autocontrol y empatía							
15	Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.						
16	Se integra a un grupo con facilidad.						
17	Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).						
18	Le agrada hacer cosas por los demás.						
19	Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.						
20	Respeto los turnos y el orden en el sector de juego.						

Observaciones adicionales:

Dictamen: Autorizo aplicación del instrumento () No autorizo aplicación del instrumento ()

Apellidos y Nombres:

DNI N°.....

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N° 50723 "Cecilia Tupac Amaru", Cusco 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. Nombre del instrumento: Ficha de observación y escala valorativa

1.2. Autor o autores del instrumento:

- Quito Rios Yeni Luz Elizabeth

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

2.1. Nombres y apellidos: Roxio Elena Linda Cerrón
 2.2. Título profesional: Licenciada en PP.HH esp. Educación Inicial
 2.3. Grado Académico: Bachiller
 2.4. Especialización o experiencia: Estudios de Doctorado
 2.5. Cargo actual: Docente permisionario
 2.6. Institución donde labora: EE-SPP Santa Rosa
 2.7. Dirección domiciliaria: Calle Ciro Alagna I-8
 2.8. Lugar y fecha: 22-08-2022 Teléfono móvil: 996645120

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

IV. ÍTEMS

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: Habilidades básicas							
01	Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.					X	
02	Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.				X		
03	Formula preguntas relacionadas al sector de juego.				X		
04	Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.				X		
05	Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR".					X	
06	Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.				X		

07	Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.				X	
Dimensión2: Habilidades relacionadas con las emociones						
08	Expresa sus emociones de diferentes maneras.				X	
09	Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.				X	
10	Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.				X	
11	Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.				X	
12	Reconoce cuando pierde.				X	
13	Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.				X	
14	Controla su enojo cuando algo no le gusta.				X	
Dimensión2: Habilidades de autocontrol y empatía						
15	Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.				X	
16	Se integra a un grupo con facilidad.				X	
17	Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).				X	
18	Le agrada hacer cosas por los demás.				X	
19	Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.				X	
20	Respeto los turnos y el orden en el sector de juego.				X	

Observaciones


adicionales:

.....

.....

.....

Dictamen: Autorizo aplicación del instrumento (X) No autorizo aplicación del instrumento ()


 Apellidos y Nombres: Rosio E. Lindo Carrón
 DNI N° 20112452

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723" Cecilia Tupac Amaru", Cusco 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación y escala valorativa

1.2. **Autor o autores del instrumento:**

- Quito Rios Yeni Luz Elizabeth

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

2.1. **Nombres y apellidos:** Livia Jenny Patiño Cama

2.2. **Título profesional:** Profesora de educación inicial

2.3. **Grado Académico:** Magister

2.4. **Especialización o experiencia:**

2.5. **Cargo actual:** Coordinadora de práctica e investigación

2.6. **Institución donde labora:** E.E.S.P.P. Santa Rosa

2.7. **Dirección domiciliaria:** Av. las casualinas C-4 San Sebastián

2.8. **Lugar y fecha:** **Teléfono móvil:** 989589310

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

IV. ÍTEMS

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: Habilidades básicas							
01	Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.				x		
02	Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.				x		
03	Formula preguntas relacionadas al sector de juego.				x		
04	Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.				x		
05	Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR".			x			
06	Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.			x			

07	Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.					X	
Dimensión2: Habilidades relacionadas con las emociones							
08	Expresa sus emociones de diferentes maneras.					X	
09	Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.					X	
10	Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.					X	
11	Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.				X		
12	Reconoce cuando pierde.					X	
13	Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.				X		
14	Controla su enojo cuando algo no le gusta.					X	
Dimensión2: Habilidades de autocontrol y empatía							
15	Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.					X	
16	Se integra a un grupo con facilidad.					X	
17	Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).				X		
18	Le agrada hacer cosas por los demás.				X		
19	Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.					X	
20	Respeto los turnos y el orden en el sector de juego.					X	

Observaciones

adicionales:

.....

.....

.....

Dictamen: Autorizo aplicación del instrumento (X) No autorizo aplicación del instrumento ()


 Apellidos y Nombres: Petino Cama Livia Jenny
 DNI N° 40944385

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723" Cecilia Tupac Amaru", Cusco 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación y escala valorativa

1.2. **Autor o autores del instrumento:**

- Quito Rios Yeni Luz Elizabeth

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

2.1. **Nombres y apellidos:** RUTH KARLA HERRERA CALLEGOS

2.2. **Título profesional:** LIC. EDUCACION

2.3. **Grado Académico:** LICENCIADA

2.4. **Especialización o experiencia:**

2.5. **Cargo actual:** DOCENTE FORMADORA

2.6. **Institución donde labora:** E.E.S.P.P - SANTA ROSA

2.7. **Dirección domiciliaria:** Calle Maria Dnesca APU Pueblo Libertador D: 4

2.8. **Lugar y fecha:** **Teléfono móvil:**

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

IV. ÍTEMS

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: Habilidades básicas							
01	Escucha con atención a sus compañeros(as) y docente.				X		
02	Conversa con sus compañeros(as) que eligieron el mismo sector de juego, sobre los roles que van a asumir.				X		
03	Formula preguntas relacionadas al sector de juego.				X		
04	Agradece cuando recibe ayuda de sus compañeros(as) y docente.				X		
05	Pide ayuda a sus compañeros(as) y docentes usando la expresión de cortesía "POR FAVOR".						
06	Participa activamente en las actividades diarias respetando las normas de convivencia.			X			

07	Sigue las indicaciones dadas por la profesora y espera su turno.					X	
Dimensión2: Habilidades relacionadas con las emociones							
08	Expresa sus emociones de diferentes maneras.					X	
09	Intenta persuadir el enfado de sus compañeros y compañeras.						
10	Muestra interés de lo que les sucede a sus compañeros y compañeras.					X	
11	Ayuda a su compañero o compañera cuando tiene dificultad.			X			
12	Reconoce cuando pierde.					X	
13	Pide disculpas a sus compañeros o compañeras cuando comete una falta.			X			
14	Controla su enojo cuando algo no le gusta.					X	
Dimensión2: Habilidades de autocontrol y empatía							
15	Interactúa con sus compañeros(as) al jugar en los sectores.			X			
16	Se integra a un grupo con facilidad.					X	
17	Coopera con las sugerencias de sus compañeros (as).					X	
18	Le agrada hacer cosas por los demás.						
19	Acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales.					X	
20	Respeto los turnos y el orden en el sector de juego.					X	

Observaciones

adicionales:

.....

.....

.....

Dictamen: Autorizo aplicación del instrumento (X) No autorizo aplicación del instrumento ()


 Apellidos y Nombres: HERRERA CALLEGOS RUSH KARLA
 DNI N° 42317974



**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 59723 "CECILIA TUPAC AMARU" CUSCO, que suscribe;

HACE CONSTAR:

Que, la estudiante YENI LUZ ELIZABETH QUITO RIOS con DNI: 73542707, estudiante de la Escuela de educación superior pedagógica publico Santa Rosa - Cusco, de la especialidad de Educación Inicial, han cumplido con la aplicación de su trabajo de investigación titulada: : JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I. E N° 50723" CECILIA TUPAC AMARU", CUSCO 2022: en los cuales se ha aplicado el pre test y post test , así mismo los talleres de aprendizaje dando inicio el día 22 del mes de julio hasta el día 30 del mes de noviembre.

Dicho instrumento se aplicó con toda normalidad y dentro de los plazos establecidos en el presente año.

Por tal motivo, se expide la presente constancia de aplicación de instrumentos de investigación, para que puedan continuar con la realización de su tesis y optar su título profesional.

Cusco, 30 de noviembre de 2022.



Firma

**PROPUESTA DE TRABAJO
JUEGO LIBRE EN SECTORES
PARA NIÑOS DE 4 AÑOS**



El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades. Pitluk (2006). También se dice que los sectores de aprendizaje son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.

Según en Minedu (2009) el juego libre en los sectores se realiza diariamente como una actividad permanente, con materiales educativos concretos físicos que aporten mensajes educativos y le permitan al estudiante desarrollar diferentes habilidades y capacidades, así mismo teniendo una duración de 60 minutos desarrollados dentro del aula en sus respectivos espacios. Esta secuencia se da de la siguiente manera: planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden y socialización.



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 1

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 25/10/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Participa en la negociación del orden en los sectores, realizando preguntas y respondiendo sobre lo que le interesa o lo que no saben.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas). -Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 5 niños.	Imágenes	5”
Desarrollo del juego	-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares. -Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registraré las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.	Materiales de los sectores.	15”
Socialización, metacognición, representación y orden.	-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes. -Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y a que jugaron. -Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.	Equipo de sonido.	10”
Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	PARTICIPAMOS EN EL ORDEN DE NUESTRA AULA ● Motivación. – observamos todo nuestro salón minuciosamente.		25”

	<p>● Saberes previos. - ¿Cómo está el salón? ¿se ve bonito como lo dejamos? ¿Qué podemos hacer para mejorar?</p> <p>● Conflicto cognitivo. - ¿Qué pasaría si lo dejamos así?</p> <p>● Aplicamos nuevo conocimiento. – Los niños y niñas observan hojas masticadas en el suelo y una silueta de una rata masticando papel y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué paso con las hojas? ¿Quién se habrá comido estas hojas? ¿Por qué vendrán las ratas? La docente les explica con ayuda de siluetas la importancia del aseo y la higiene en el lugar donde nos encontremos para prevenir toda clase de enfermedades y sobre todo que nuestros materiales estén en su lugar y organizado para poder encontrar con facilidad las cosas que necesitamos.</p> <p>● Consolidando el nuevo conocimiento. - Los estudiantes comienzan a recoger los papeles y lo echan al tacho de basura, enseguida recogen los juguetes que están botados en el piso. Luego la docente pega un papelote en la pizarra y pide a los niños que la ayuden a llenar dando sus opiniones para organizar nuestro salón.</p> <table border="1" data-bbox="464 1182 1007 1440"> <tr> <td data-bbox="464 1182 616 1440">¿Cómo estaba el salón cuando llegamos?</td> <td data-bbox="616 1182 791 1440">¿Qué necesitamos para mantener limpio el salón?</td> <td data-bbox="791 1182 1007 1440">¿Cómo nos organizaremos?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1440 616 1440"></td> <td data-bbox="616 1440 791 1440"></td> <td data-bbox="791 1440 1007 1440"></td> </tr> </table> <p>● Aplicando lo aprendido. – Les repartiré una hoja y dibujaran del cómo quieren que este su salón todos los días y la docente de cada dibujo les preguntara y escribirá debajo de su dibujo de los estudiantes. Y les explica a los estudiantes que deben mantener limpio y orden en casa después de jugar con sus juguetes.</p>	¿Cómo estaba el salón cuando llegamos?	¿Qué necesitamos para mantener limpio el salón?	¿Cómo nos organizaremos?				<p>Silueta de un ratón, cinta masking, hojas bond lápices y colores.</p>	
¿Cómo estaba el salón cuando llegamos?	¿Qué necesitamos para mantener limpio el salón?	¿Cómo nos organizaremos?							

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 1			
EDAD	4 años	FECHA	25/10/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR		Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		Participamos en el orden de nuestra aula.	
PROPÓSITO		Participa en la negociación del orden en los sectores, realizando preguntas y respondiendo sobre lo que le interesa o lo que no saben.	
PRODUCTO		Participación del orden de los niños y niñas culminar el juego libre en sectores.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS		CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	Hoy inicié con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos círculo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores, está vez se agruparon por afinidad 6 o 7 por sector.		Se cumplió la secuencia metodológica.
DESARROLLO DEL JUEGO	En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos. Sector lectura: Nayra pidió a la profe Anny que leyera junto a ella el libro que escogió mientras los demás cogían otros libros y entre ellos observaban lo que había en sus libros. Sector hogar: Dayron mientras cogía la cocina no quiso compartir con Mirian y fue que me llamo para que pudiera interceder, se le hizo entender que los juguetes son para todos y la importancia de compartir.		
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	Antes de terminar se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con		

<p>EN APLICACIÓN DE LA TESIS</p>	<p>LA DE sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió. Después de la socialización observamos una imagen de un ratón y les preguntamos de acuerdo a la secuencia de la sesión. Los niños vieron que dejaron desorden y los juguetes aún seguían en el piso votado, hablamos de la importancia del orden y la cooperación de los compañeros que jugaron en cada sector, y de nuevo regresaron al sector y lo ordenaron.</p> <p>y finalmente se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	<p>Orden en los sectores.</p>
---	---	-------------------------------

ANEXOS

(Realizamos la asamblea en el aula y hablamos sobre la importancia del orden y la limpieza colaborativa en los sectores)



(Los estudiantes dibujando y compartiendo materiales en la actividad sobre la importancia del orden y limpieza después de jugar en los sectores)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 2

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 26/10/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios.

Propósito: Que los niños y niñas identifiquen los diferentes conflictos durante el juego libre en sectores, para luego aportar ideas en la solución de los conflictos y proponiendo acuerdos para una buena convivencia.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas). -Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños.	Imágenes	5”

Desarrollo del juego	<p>-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes y situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	Materiales de los sectores.	15''
Socialización, metacognición, representación y orden.	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Se les reparte hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	Equipo de sonido.	10''



<p>Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>IMPORTANCIA DE UNA BUENA CONVIVENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación. – se reparte a equipos de 5, imágenes de diferentes figuras de conflictos como: un niño gritón, un niño peleonero, un niño que habla lisuras, un niño que no presta juguetes, luego se le pide a cada equipo que lo dramaticen. ● Saberes previos. – se les pregunta: ¿Qué están representado el equipo? ¿les parece bien este tipo de actitud? ¿Por qué? ¿De qué manera debemos comportarnos? ¿conocemos a alguien igual que se haya comportado así? ● Conflicto cognitivo. - ¿Qué pasaría si nos comportamos así? ¿Tendríamos amigos o amigas? ¿les gustaría comportarse así? ● Aplicamos nuevo conocimiento. – La docente les explica las consecuencias del mal comportamiento y de las actitudes negativas, y que debemos vivir respetando acuerdos para vivir en armonía. ● Consolidando el nuevo conocimiento. - Ahora los niños y niñas en sus mismos equipos representarán los mismos papeles, pero invertido, es decir, que van a representar las actitudes positivas, el cómo debe ser, dramatizándolo. ● Aplicando lo aprendido. – los niños y niñas dictan recordando los acuerdos ya establecidos y los escribe en la pizarra y cada niño dibuja los acuerdos positivos que debemos asumir al jugar en los sectores y estarán pegados en los sectores. ● Metacognición. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó la experiencia? 	<p>Imágenes, plumón de pizarra, cinta masking, hojas bond lápices y colores.</p>	<p>25”</p>
--	---	--	------------

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 2			
EDAD	4 años	FECHA	26/10/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR		Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA CONVIVENCIA.	
PROPÓSITO		Que los niños y niñas identifiquen los diferentes conflictos durante el juego libre en sectores, para luego aportar ideas en la solución de los conflictos y proponiendo acuerdos para una buena convivencia.	
PRODUCTO		Los niños y niñas durante el juego practiquen la buena convivencia entre ellos y luego dibujen para ser pegados en sus sectores.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS		CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores. Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños por conveniencia eligen sus sectores 6 o 7 por sector.		Se cumplió con la secuencia y el orden en los sectores.
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Sector Hogar: Aytana quiso los juguetes de cocina que agarraba Nayra y al no prestarle Aytana le quito de sus manos y la empujo a Nayra, lo mismo paso con Noé y Luis Adriano en este caso Noé empujo al piso a Luis Adriano y tuve que intermediar y calmarles recordando los acuerdos.</p> <p>Sector construcción: Liam no quiso compartir los bloques ni las cuentas con sus compañeros, y se quejaron Smith y Esther para lo cual tuve que intervenir y hablar con Liam poniéndole en la situación de ellos y fue</p>		

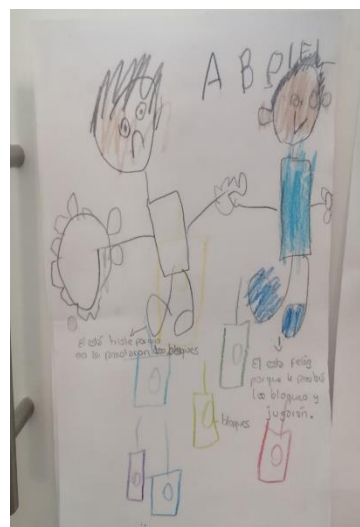
	así que empezó a compartir y jugar con ellos.	
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	5 min. Antes se les recuerda culminar con el juego y guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿A qué jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió.	Dibujos de reflexión sobre la importancia de convivir en armonía.
APLICACIÓN DE LA TESIS.	Después de observar las imágenes de los conflictos y como jugaron hoy, teniendo en cuenta sus conflictos; dramatizaron y se les hablo de las consecuencias (reacciones emocionales de ellos mismos) del mal comportamiento y de las actitudes negativas, y la importancia del porque debemos convivir en armonía y respetando nuestros acuerdos. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.	

ANEXOS

(Los estudiantes en el sector cocina, se creó un conflicto porque no querían compartir)



(En el aula teatralización de los conflictos durante el juego y como evitar.
Dibujos de los estudiantes describiendo el cómo les gusta jugar en los sectores y sus estados emocionales, todos los dibujos pegados en los diferentes sectores)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 3

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 27/10/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios.

Propósito: Hoy los niños y niñas identifican y decoran creativamente en grupo, usando diferentes técnicas, diferenciando las imágenes y colocando al sector que pertenece.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas). -Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños.	Imágenes	5”

Desarrollo del juego	<p>-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	Materiales de los sectores.	15”
Socialización, metacognición, representación y orden.	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas lo que hicieron en su juego, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizarán sus colores y lápiz.</p>	Equipo de sonido.	10”
Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	<p>IDENTIFICAMOS NUESTROS SECTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación. – se les cuenta el cuento “de los estudiantes perdidos” ● Saberes previos. – se les pregunta: ¿Qué paso con los niños? ¿Por qué se habrán perdido? ¿todos tendrán nombres? ¿las cosas tendrán nombres? ¿Por qué es importante tener nombre? ¿Por qué las cosas tendrán nombre? ● Conflicto cognitivo. - ¿Qué pasaría si los lugares no tendrían nombre? ● Aplicamos nuevo conocimiento. – observamos el aula y preguntamos: ¿todas las cosas tendrán nombres? ¿Cómo podemos hacer para saber dónde está cada objeto? ¿Cómo lo podemos hacer? La docente explica la importancia que tienen los nombres y les dice que el día de hoy vamos a recordar los nombres de los sectores a través de las imágenes las cuales los niños y niñas deben decorarlo y pegar al sector que corresponde. ● Consolidando el nuevo conocimiento. - A través de un diálogo, 	Imágenes, plumón de pizarra, cinta masking, lápices, colores, temperas goma y pica pica de papel de colores.	25”

	<p>los niños y niñas al culminar el decorado de las imágenes de los sectores recuerdan junto a la docente los nombres de los sectores con las imágenes decoradas correspondientes al sector.</p> <p>● Aplicando lo aprendido. – los niños y niñas dictan los nombres de los sectores que tenemos en el aula y los materiales que corresponden a cada sector y la importancia de tenerlos ordenados cooperando entre compañeros.</p> <p>● Metacognición. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó la experiencia?</p>		
--	---	--	--

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 3			
EDAD	4 años	FECHA	27/10/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR		Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		IDENTIFICAMOS NUESTROS SECTORES.	
PROPÓSITO		Hoy los niños y niñas identifican y decoran creativamente en grupo, usando diferentes técnicas, diferenciando las imágenes y colocando al sector que pertenece.	
PRODUCTO		Los niños y niñas cooperen, participen y se integren en la decoración creativa de las imágenes de los sectores.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS		CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos, LA BUENA CONVIVENCIA que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores. Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que		

	<p>fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Sector Hogar: Pascual andaba empujando a sus compañeros para coger los juguetes de cocina, lo cual no le gusto a Sofia ni a Noé lo cual vinieron a mí a decírmelo y fui a hablar con Pascual y hacerle recordar lo que dibujo el día anterior, que era de una buena convivencia, me miro y dijo está bien profesora y empezó a jugar con más tranquilidad sin empujar.</p> <p>En los demás sectores los demás niños y niñas jugaron tranquilamente no hubo más conflictos.</p>	
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿A qué jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dijo que se dará uno stiquers de caritas felices.</p> <p>Después de identificar las imágenes los separamos a los niños y niñas por grupos de sectores que jugaron y se les dio las imágenes para que puedan decorarlo usando diferentes técnicas.</p> <p>El grupo del sector de construcción; Liam y Esther se quitaron los pulmones y no querían prestarse, se les recordó a través de sus mismos dibujos pegadas en el sector sobre la buena convivencia y sus compañeros; como Nayra dijo: “Debemos compartir los materiales” y luego comenzaron a compartir.</p> <p>Todos cooperaron, esperaron su turno, asumieron tareas en la decoración de las imágenes para luego ser forradas y pegadas en el sector que corresponde.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	<p>Participación, socialización y cooperación grupal.</p>
APLICACIÓN DE LA TESIS.		

ANEXOS

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes identifican con las imágenes los diferentes sectores que hay en el aula)



(Los estudiantes trabajan para la decoración de sus sectores, compartiendo los materiales en grupos)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 4

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 28/10/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y niñas decoran cajas usando diferentes técnicas demostrando socialización y cooperación con sus pares usando diferentes técnicas.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	<p>-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños.</p>	Imágenes	5”
Desarrollo del juego	<p>-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	Materiales de los sectores.	15”
Socialización, metacognición, representación y orden.	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	Equipo de sonido.	10”

<p>Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>DECORAMOS CAJITAS PARA ORGANIZAR NUESTROS SECTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación. – Observamos las cajas, las manipulamos y descubrimos sus características. ● Saberes previos. – se les pregunta: ¿Qué son? ¿Para qué servirán cajas? ¿Qué podemos hacer para verlas mejor? ¿Para qué las podemos utilizar? ¿Qué podemos guardar en ellas? ¿Tendrán la misma forma? ¿Serán de mismo tamaño? ● Conflicto cognitivo. - ¿Cómo se hacen las cajas? ● Aplicamos nuevo conocimiento. – Con ayuda de imágenes, la docente les explica de cómo y de qué están hechas las cajas de cartón, luego les pregunta ¿Cómo podemos decorar estas cajas? ¿Qué materiales podemos guardar en ellas? ¿cómo lo podemos hacer? ¿qué necesitaremos? ● Consolidando el nuevo conocimiento. – la docente con la participación de los niños y niñas, forman grupos de 6, para ello la docente les reparte cinta de colores rojo, azul, verde y amarillo y juntándose del mismo color recordamos los acuerdos y las palabras mágicas en la elaboración de las cajas decorativas. ● Aplicando lo aprendido. – A cada grupo se le entregará una caja, los niños escogen sus materiales con el que desean decorar sus cajas, luego en grupo decoran sus cajas, la maestra le da el toque final. Los niños asignan para que será la caja que decoraron y se pone al sector que ellos eligieron su uso. ● Metacognición. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó la experiencia? 	<p>Imágenes, plumón de pizarra, cinta masking, lápices, colores, temperas goma y pica pica de papel de colores.</p>	<p>25''</p>
--	--	---	-------------

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 4			
EDAD	4 años	FECHA	28/10/2022
AULA	Solidaridad	HORA	8:50am
DOCENTE INVESTIGADOR		Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		DECORAMOS CAJITAS PARA ORGANIZAR NUESTROS SECTORES.	
PROPÓSITO		Hoy los niños y niñas decoran cajas usando diferentes técnicas demostrando socialización y cooperación con sus pares usando diferentes técnicas.	
PRODUCTO		Participación, cooperación y socialización.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS	
PLANIFICACIÓN	Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos, LA BUENA CONVIVENCIA que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores. Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.	Puntualidad	
DESARROLLO DEL JUEGO	En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos. Los niños en seguida se fueron a sus sectores, estuvieron jugando durante 15min ya que el horario de hoy es reducido por la celebración de la fiesta criolla y Halloween, estaban emocionados de ver cada uno sus disfraces que tenían puesto y asumían roles diferentes como en el sector hogar, Sofia era la mamá, Lucia la hija que iba a pedir dulces y Hugo era el dueño de la tienda, cada uno jugo libremente. No hubo conflictos hoy.		
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	Antes de terminar se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como:		

<p>APLICACIÓN DE LA TESIS.</p>	<p>¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dijo que se dará uno stiquers de caritas felices.</p> <p>Después de hablar hicimos grupos para forrar las cajas que ya lo identificamos y el uso que se les va dar y también la importancia que esto tiene, en seguida les dimos una caja por grupo recordando nuestra buena convivencia y los acuerdos, empezaron a decorar usando diferentes técnicas, todos disfrutaron al decorar, después de sacarlos al sol, cada grupo llevo a un sector y organizo algunas cosas que faltaban organizarlas.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	
---------------------------------------	---	--

ANEXOS

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Asamblea con los estudiantes para poner en práctica la cooperación, la comunicación y la empatía, realizando la actividad de la decoración de cajas para los diferentes sectores)



(Trabajando en equipo)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 5

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 3/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y niñas se identifican en sus sectores escribiendo sus nombres y colocando al sector que estarán.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas). -Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños.	Imágenes	5”
Desarrollo del juego	-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares.	Materiales de los sectores.	15”

	-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.		
Socialización, metacognición, representación y orden.	-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes. -Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron. -Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.	Equipo de sonido.	10"
Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	NOS IDENTIFICAMOS EN NUESTROS SECTORES <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación. – Observamos el DNI grande que la docente trae ● Saberes previos. – se les pregunta: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Para qué utilizamos? ● Conflicto cognitivo. - ¿Qué pasaría si todos tendríamos el mismo nombre? ● Aplicamos nuevo conocimiento. – Con ayuda de sus DNI, los niños y niñas observan sus nombres y preguntamos: ¿Será necesario identificarnos en nuestros sectores? ¿Cómo podemos hacerlo? Luego se les explica la importancia de llamarnos de nuestros nombres mas no por sobrenombres. ● Aplicando lo aprendido. – A la docente con la participación de los niños y niñas, se les entrega una cinta de hoja bond para que escriban su nombre con plumones de colores, y escriben cada uno su nombre, al finalizar recordamos nuestros acuerdos y como tal respetarnos y llamarnos de nuestro nombre. Escogen su sector y pegan su nombre al sector que van. 	Imágenes, plumón de pizarra, cinta masking, plumones de colores	25"

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 5			
EDAD	4 años	FECHA	03/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	NOS IDENTIFICAMOS EN NUESTROS SECTORES.		
PROPÓSITO	Hoy los niños y niñas se identifican en sus sectores escribiendo sus nombres y colocando al sector que estarán.		
PRODUCTO	Autonomía.		
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS	
PLANIFICACIÓN APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos, LA BUENA CONVIVENCIA que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>A partir de lo expuesto y participación de los niños y niñas en la identificación de sus nombres en los sectores, cada uno escribe su nombre en las tiras de papel cartulina con plumones de colores según su preferencia, y luego a la hora de ir a los sectores deben pegarlos en las imágenes que representan cada sector, los niños muy entusiasmados pegaron sus nombres en cada sector que fueron.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>		
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Sector construcción: Luis Adriano con Hugo iniciaron una discusión porque Luis Adriano le dio un golpe en la espalda a Hugo porque Hugo se dio vuelta quitándole el juguete de</p>		

	<p>construcción a Luis Adriano, Hugo me llamo y se quejó del golpe y Luis Adriano le grito a Hugo diciendo que no fue así, entonces les hice calmar a los dos y les pregunté qué había pasado. Luego de ello hablamos sobre los acuerdos para cuando iniciamos los juegos en sectores les hice ver el dibujo que realizaron y como se sintieron ahora cuando iniciaron este conflicto cada uno se dio cuenta que se sintió molesto y triste a la vez entonces se abrazaron y jugaron.</p> <p>Sector hogar</p> <p>Mia y Atena jugaron las dos juntas no quisieron jugar con Camila ni Lucia y jugaron por separados.</p> <p>En el sector arte: Cataleya y los demás niños dibujaron y usaron temperas todos compartiendo. Y en el sector lectura Nayra y las demás leyeron sus cuentos a través de las imágenes que tienen.</p>	<p>Autonomía en los niños y niñas.</p>
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>Antes de terminar se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dijo que se dará uno stiquers de caritas felices.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	

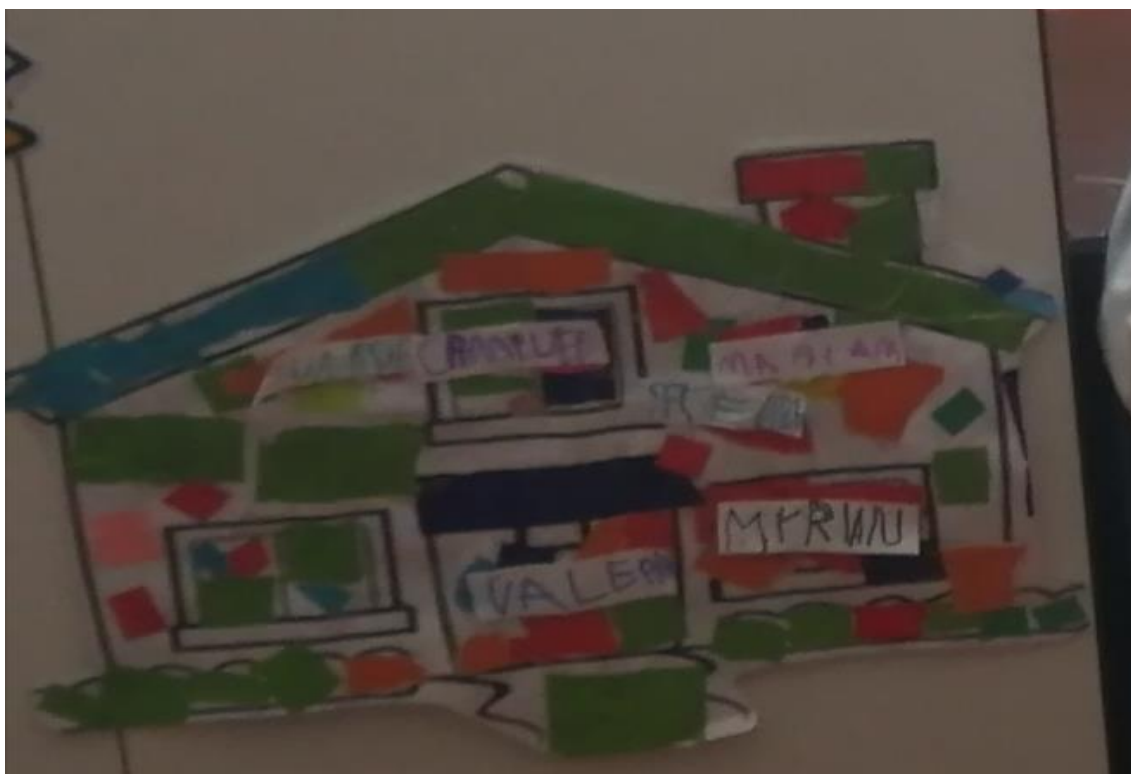
ANEXOS

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes se identifican mediante su DNI, en este caso sus nombres y compartieron lo que sus papás les contaron de cómo les pusieron su nombre y cada uno escribió su nombre para que cada vez que vayan a su sector coloquen su nombre)



(Escriben su nombre y pegan en cada sector)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 6

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 4/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y niñas identifican las palabras mágicas y su importancia para luego usarlas en el juego de los sectores con sus pares y en su vida cotidiana.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas). -seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se	Imágenes	5”

	les recordará que cada sector tendrá 6 niños.		
Desarrollo del juego	-Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares. -Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.	Materiales de los sectores.	15''
Socialización, metacognición, representación y orden.	-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes. -Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron. -Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.	Equipo de sonido.	10''
Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	APLICAMOS LAS PLABRAS MAGICAS Y DECORAMOS EN NUESTROS SECTORES. ● Motivación. – Observamos las imágenes que representan las palabras mágicas y cada uno habla lo que puede representar. ● Saberes previos. – se les pregunta: ¿Qué representa cada imagen? ¿Dónde las usamos? ¿será importante realizar estas acciones y usar estas palabras? ● Conflicto cognitivo. - ¿Qué pasaría si todos usamos estas palabras? ● Aplicamos nuevo conocimiento. – Con ayuda de las imágenes grandes, los niños y niñas observan y recordamos cuando nos peleamos y no nos disculpamos preguntamos: ¿Cómo nos sentimos cuando nuestros compañeros nos pegan? ¿Cómo nos quitan los juguetes como nos sentimos? ¿Cuándo nos empujan como nos sentimos? ¿Qué	Imágenes, plumón de pizarra, cinta masking, lápices y colores.	25''

	<p>debemos hacer cuando pasan estas acciones?</p> <p>● Aplicando lo aprendido. – A la docente con la participación de los niños y niñas, se les pide tener sus colores a la mano y se les separa en grupo de 6, se les entrega las imágenes grandes para que en equipo colorean poniéndose de acuerdo recordando que debemos trabajar usando las palabras mágicas y cooperando para lograr culminar la actividad. A cada grupo que usa las palabras mágicas y trabajan unánimes y cooperando se les premiara con stikers de caritas felices.</p> <p>● Metacognición. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó la experiencia?</p>		
--	--	--	--

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 6			
EDAD	4 años	FECHA	04/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	APLICAMOS LAS PALABRAS MAGICAS Y DECORAMOS EN NUESTROS SECTORES.		
PROPÓSITO	Hoy los niños y niñas identifican las palabras mágicas y su importancia para luego usarlas en el juego de los sectores con sus pares y en su vida cotidiana.		
PRODUCTO	Cooperación, socialización y empatía.		
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS	
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos, LA BUENA CONVIVENCIA que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores</p>		

	de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.	
DESARROLLO DEL JUEGO	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Sector hogar: Gael, Nayra y Atena cogieron la misma caja y al momento de quitarse entre ellos Nayra les dijo a Atena y Gael que debían compartir así que ella les repartió los juguetes de a cocina y jugaron los tres a lo que se sumó Yeni Y Luis Fabiano.</p> <p>Sector lectura: Smith empujo a Pascual para sacar libros y a lo cual Pascual se molestó y le dijo que no le empujara y Smith le pidió disculpas, a lo que Pascual le dijo entonces seremos amigos y empezaron a compartir el libro.</p> <p>Los demás sectores jugaron amablemente y no hubo conflictos entre ellos.</p>	
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN. APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>5 minutos antes de terminar su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dijo que se dará uno stiquers de caritas felices.</p> <p>Después de mostrar las imágenes de las palabras mágicas identificadas por los niños y niñas por grupos recordaron como les fue en los sectores y empezaron a hablar de quienes los fastidiaban y no se disculpaban, así también recordaron en sus casas que sus primos no les pedía por favor si les pudieran prestar si no que les quitaban el juguete, entonces hablamos de cómo nos sentimos cuando no usamos estas palabras y evitamos hacerlo de nuevo y reconocieron diferentes emociones, como las de tristeza, renegaban y algunas veces lloraban. Entonces por grupos empezaron a decorar las palabras mágicas, usamos stiquers para los que usaban estas palabras y culminado la decoración ser pegadas en cada sector.</p>	Los niños y niñas identificaron diferentes emociones y la importancia de las palabras mágicas.

Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.	
--	--

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes trabajando en equipo y pidiendo los materiales usando las palabras mágicas)



(Usamos stickers para todos los niños que usaron las palabras mágicas)



(Estas decoraciones realizadas por ellos permite que cuando juegan en los sectores, recuerden que deben usar estas palabras al momento de compartir materiales con sus compañeros y compañeras)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 7

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: La bolsa de la imaginación

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 8/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y las niñas realizan actividades con independencia y seguridad según sus necesidades en la hora del juego libre.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos	Imágenes	5”

	<p>las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).</p> <p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>		
<p>Desarrollo del juego y Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>-En cada sector se coloca una bolsa de la imaginación que contendrá diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora: revistas, títeres, instrumentos musicales, telas de diferentes colores, muñecas, figuras geométricas y tablero de palabras enroscadas. donde los niños juegan libremente, interactúan y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego o solicitando ayuda si es necesario.</p> <p>Los niños se ubican en los sectores, sacan los materiales interactúan con sus pares.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	<p>Materiales de los sectores. revistas, títeres, instrumentos musicales, telas de diferentes colores.</p>	<p>25”</p>
<p>Socialización, metacognición, representación y orden.</p>	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>	<p>10”</p>

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 7			
EDAD	4 años	FECHA	08/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR		Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD		LA BOLSA DE LA IMAGINACIÓN.	
PROPÓSITO		Hoy los niños y las niñas realizan actividades con independencia y seguridad según sus necesidades en la hora del juego libre.	
PRODUCTO			
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS		CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>		<p>Puntualidad. orden</p> <p>integración de los niños y niñas</p>
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores bolsas con diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para lo que lo practican.</p> <p>sector arte: Dayron, Camila, Smith, Marian, Noé, Hugo y Aytana estuvieron muy emocionados así que sacaron o que había en la bolsa y jugaron con los instrumentos musicales, rotaron estos instrumentos por cada uno de ellos así que no hubo conflicto porque manipularon todo.</p> <p>Sector construcción, lectura y hogar: al igual que en el sector arte a todos les llamó la atención así que realizaron lo mismo y todos pudieron manipular y jugaron junto a los</p>		

	demás materiales que hay en cada sector y no hubo conflicto	
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stiquers de caritas felices. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.	

ANEXOS

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes teniendo diferentes materiales en las bolsas mágicas, dispusieron a sacar y cada uno llevar cada material a donde podía corresponder a su sector)



(Los estudiantes en el sector hogar)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 8

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Mis juegos mágicos.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 9/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	<ul style="list-style-type: none">-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.	Imágenes	5”

Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	<p>-En cada sector que ya teniendo los diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora como: platos, tazas, revistas, títeres, instrumentos musicales, telas de diferentes colores, muñecas, figuras geométricas y tablero de palabras enroscadas, los niños juegan libremente, interactúan y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego o solicitando ayuda si es necesario.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	Materiales de los sectores. revistas, títeres, instrumentos musicales, telas de diferentes colores, muñecas, figuras geométricas y tablero de palabras enroscadas	25''
Socialización, metacognición, representación y orden.	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	Equipo de sonido.	10''

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 8			
EDAD	4 años	FECHA	09/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723" Cecilia Tupac Amaru", Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	MIS JUEGOS MÁGICOS.		
PROPÓSITO	Hoy los niños y las niñas a través de los diferentes materiales propuestos, interactúan e imaginan personajes libremente.		
PRODUCTO	Interacción y socialización respetando los acuerdos.		

CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	<p>Puntualidad orden</p> <p>interacción de los niños y niñas</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>APLICACIÓN DE LA TESIS</p>	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para lo que lo practican.</p> <p>Sector Arte:</p> <p>Nayra y Lucia recortaron revistas y comparten la goma para pegar sus imágenes recortadas, mientras que Atiq y Pascual juegan recortando, diciendo que el tigre les observa quien hace más rápido, mencionado por los dos.</p> <p>Sector construcción:</p> <p>Hugo observa la caja didáctica y le atrae las mariquitas y le cuenta a Cataleya, empezando a manipular, mientras les llama la atención a Luis Adriano, Aytana y Jordan comparten materiales. Aytana construye una hamburguesa para simular comer con Jordan.</p> <p>Dayron empujo a Hugo y quiere destrozar lo que armo, Hugo me llamo y me acerque hablé con Dayron recordamos los acuerdos le hice ver su dibujo y lo que al finalizar aplaudimos y regalamos stikers a los que lo practican y fue así que Dayron Pidió Disculpas y Hugo también porque Hugo le había molestado anteriormente.</p> <p>Sector Hogar:</p> <p>Mirian viste a su títere le hace volar imaginando que es un superhéroe, mientras que Juan Pablo cocina. Yeni Flor y Esther juegan con el muñeco a vestirla con las telas de colores. Noé y Camila comparten los peluches y platican.</p>	<p>Expresión de sus emociones y empatía.</p>

	<p>Sector lectura: Atena, Mía, Sofía, Mirian y Alejandra juegan a leer revistas y los libros, hablan sobre las imágenes que encuentran, mientras Abdiel y Smith leen usando los títeres y mientras lo leen comparten ideas, cada uno de lo que observa y lo teatralizan con los títeres</p>	
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stickers de caritas felices. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes jugando a crear con diferentes materiales brindados por la docente en sector arte)



(Los estudiantes usando las palabras mágicas; “disculpa” y dándose un abrazo en el sector construcción)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 9

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Encuentra el tesoro.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 10/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios.

Propósito: Hoy los niños y las niñas a través de los diferentes materiales propuestos, desarrollan diferentes habilidades de socialización con los materiales propuestos por la docente.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).	Imágenes	5”

	<p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>		
<p>Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>-En cada sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora como: disfraces, cubos, cono, figuras geométricas animadas, peluches, cucharas y sartén, donde se observará quien de los niños lo encontró jugando libremente en su sector e interactúan y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	<p>Materiales de los sectores. Disfraces, cubos, cono, cucharas y sartén.</p>	25''
<p>Socialización, metacognición, representación y orden.</p>	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>	10''

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 9			
EDAD	4 años	FECHA	10/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		

TITULO DE LA TESIS		Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.
TITULO DE LA ACTIVIDAD		ENCUENTRO EL TESORO.
PROPÓSITO		Hoy los niños y las niñas a través de los diferentes materiales propuestos, desarrollan diferentes habilidades de socialización con los materiales propuestos por la docente.
PRODUCTO		Conversa con sus pares y toma sus propias decisiones.
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	<p>Puntualidad orden</p> <p>interacción de los niños y niñas</p>
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector construcción: Atena, Mia y Mirian juegan con el cono al helado, mientras Ámel y Abdiel comparten el dado y construyen un camino grande con los bloques de construcción.</p> <p>Sector arte: Hugo quito a Camila el tambor no se quisieron prestar, me llamo Smith porque le fue difícil interceder entre ambos, ya que les recordaba Smith los acuerdos y las palabras mágicas, entonces me acerque y hable con ellos recordándoles sus dibujos y los acuerdos antes de iniciar los juegos en los sectores. Hugo comprendió se puso en lugar de Camila y le dijo que primero ella lo use y luego el y así jugaron manipulando los instrumentos.</p> <p>Sector lectura: Pascual, Luis Adriano y Atiq juegan con los títeres, mientras Esther Yeni y Lucia observan las revistas.</p>	<p>Expresión de sus emociones y empatía.</p>

	Sector hogar: Alejandra con Nayra juegan con la muñeca a vestirla, mientras Sofia y Cataleya juegan a cocinar. Gael y Jordan comparten los juguetes de cocina y se ponen de acuerdo para asumir roles, como que quien va cocinar y quien va ser el cliente.	
SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.	5 minutos antes se pide que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stikers de caritas felices. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.	

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Se puso materiales escondidos en cada sector, y en este sector de construcción al encontrar estos materiales pudieron compartir)



(Los estudiantes socializando con los diferentes materiales brindados)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 11

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: La magia de los juegos.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 11/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios.

Propósito: Hoy los niños y las niñas a través de los diferentes materiales propuestos, desarrollan diferentes habilidades como expresar sus opiniones y elige con quien jugar en los juegos de sectores.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el	Imágenes	5”

	<p>cuidado de los materiales y las palabras mágicas).</p> <p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>		
<p>Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>-En cada sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora, que contendrá diversos juegos como: manoplas, títeres, latas pintadas, cartillas, juegos para ensartar, lata mágica, (al interior imágenes recortables, animales hechos de material reciclado) bloques, verduras de reciclaje, tenedores y alimentos donde los niños juegan de manera libre y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	<p>Materiales de los sectores. Manoplas, lata mágica, catillas, juegos de ensarte (fideos pintados) y latas pintadas.</p>	25''
<p>Socialización, metacognición, representación y orden.</p>	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>	10''

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 11			
EDAD	4 años	FECHA	11/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am

DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios	
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.	
TITULO DE LA ACTIVIDAD	LA MÁGIA DE LOS JUEGOS.	
PROPÓSITO	Hoy los niños y las niñas a través de los diferentes materiales propuestos, desarrollan diferentes habilidades como expresar sus opiniones y elige con quien jugar en los juegos de sectores.	
PRODUCTO	Toma decisiones y expresa opiniones.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	Puntualidad orden
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector lectura: Smith le trajo el tablero letras e imágenes a Fabiano y Dayron les dijo que el tablero estaba desordenado cada imagen con sus nombres y les digo que lo ordenen de los tres y los tres participaron en ese juego. Después de ello Dayron encontró una revista que le llamo mucho la atención y fue que Smith y Fabiano se acercaron, a lo que Dayron no quiso hacerles ver y Smith me llamo quejándose que Dayron no quiere prestar, fue que me acerque y hablamos, el cómo se siente la otra persona cuando no le quieren prestar y menciono que su hermano José le hizo igual y él se sintió triste y lloro, entonces les miro a sus compañeros y decidí compartir.</p> <p>Sector Hogar:</p>	Expresión sus opiniones y eligen con quien jugar.

	<p>A Luis Adriano le cuesta un poco respetar lo que el grupo decide, así que hablamos de colaborar y como se siente el cuándo es apoyado por sus amigos, entonces se habló con el grupo del juego del sector que jueguen por turnos: un juego puede elegir Adriano y todos respetan y al siguiente le tocara a Camila y así sucesivamente, y que este tipo de acciones merecen aplausos y stiquers por su buena convivencia en grupo y lograron integrarse todos en este juego. Empezaron a jugar con telas. Camila se puso la tela como falda y era la cocinera y los demás los ayudantes y los comensales de su restaurante</p> <p>Sector construcción: Hugo, Mia y Atena usan figuras geométricas con volumen al manipularlos piensan a que pueden jugar con ello, mientras que Yeni Flor con Jordan y Cataleya agarran los otros materiales como el cubo y el cono simulando que el cono es un helado y el cubo lanzan como el dado para ver que colores les toca, todos juegan y comparten sus materiales.</p> <p>Sector arte: En sector Atiq le atrae que hay dentro de la lata mágica y junto a sus compañeros sacan lo que hay y empiezan a manipular y recortar algunas imágenes que encontraron y se reparten las imágenes para cortar. Mientras Aytana prefiere recortar revistas de belleza.</p>	
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stiquers de caritas felices.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Usamos nuevos materiales y stiquers para cada sector y fomentar su socialización y practicar lo aprendido hasta la fecha)



(A través de sus dibujos y descripciones expresan lo que hicieron durante el juego y como se sintieron)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 12

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Mi caja mágica.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 15/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Los niños y las niñas representan ideas al jugar y disfrutan jugar con sus compañeros y compañeras.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	<p>-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).</p> <p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>	Imágenes	5”
Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	<p>-En el sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora; cartillas de rompecabezas, animalitos de material reciclado, máscaras de animales y capas. Los niños juegan de manera libre y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren</p>	Materiales de los sectores. Cartillas de rompecabezas, animalitos hechos de material reciclado, máscaras y capas.	25”

	durante el proceso de juego en sectores.		
Socialización, metacognición, representación y orden.	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	Equipo de sonido.	10"

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 12			
EDAD	4 años	FECHA	15/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N° 50723" Cecilia Tupac Amaru", Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	MI CAJA MÁGICA.		
PROPÓSITO	Los niños y las niñas representan ideas al jugar y disfrutan jugar con sus compañeros y compañeras.		
PRODUCTO	Respetan las ideas u opiniones de los demás.		
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS	
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos círculo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	Puntualidad orden	
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización</p>		

	<p>por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stickers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector Arte: Yeni Flor no quiso prestar a Maguin ya que dentro de ello hay imágenes recortables, animalitos de material reciclado, y algunos instrumentos musicales como la maraca de botellita plástica, a lo que se quejaron sus demás compañeros y fui a hablar con ellos, preguntarles que paso, y luego hable con Yeni recordando la importancia de prestar ya que es de todos y todos disfruten y sobre todo del cómo se sienten cuando todos juegan , a lo que respondieron que se sienten felices y fue que Yeni flor empezó a repartirles y prestarles, entonces todos recortaron, pegaron y jugaron.</p> <p>Sector construcción: Camila y Nayra encontraron la cajita mágica con figuras de animalitos tipo rompecabezas lo cual Camila dijo que eran stickers a lo que Nayra dijo que eran rompecabezas de imágenes y Camila le dijo que lo armaran juntas y lo hicieron. Mientras Atiq, Juan Pablo y Liam construyen con latas una torre.</p> <p>Sector Hogar: Mia y Cataleya usan títeres y asumen roles de hogar junto a Atena, Jordan y Mirian. Jordan cocina, Mia es la moza Cataleya la ayudante del cocinero y Atena la que va a comer los platos del restaurante. Disfrutaron del juego, compartiendo ideas, esperando su turno, respetando las opiniones e ideas de los demás.</p> <p>Sector lectura: Lucia y Dayron encuentran la caja mágica y ven las máscaras junto a las capas de telas y empiezan a usar e imaginar algunos personajes de dibujos como los reiwbon Friends entre otros. Mientras Sofía y Aytana esperan su turno de usar los materiales dando algunas ideas mientras leen revistas de belleza.</p>	Respetan las opiniones de los demás.
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus</p>	

	compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stikers de caritas felices. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.	
--	---	--

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes al rotar de sectores también encuentran otros materiales brindados, para fomentar sus habilidades sociales y se sigue usando los stikers para reforzar lo aprendido. Sector lectura)



(Los estudiantes en el sector construcción)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 13

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Mi mundo mágico.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 16/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y las niñas desarrollan habilidades al manipular e interactuar con sus compañeros y compañeras.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).	Imágenes	5”

	<p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>		
<p>Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>-En el sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora; cartillas con imágenes, CD'S, microporoso escarchado cortado, cuentos en tamaño A3, cuentos diferentes pequeños, peluches y tapitas y los niños juegan de manera libre y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	<p>Materiales de los sectores. cartillas con imágenes, CD'S, microporoso escarchado cortado, cuentos en tamaño A3, cuentos diferentes pequeños, peluches y tapitas.</p>	25''
<p>Socialización, metacognición, representación y orden.</p>	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>	10''

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 13			
EDAD	4 años	FECHA	16/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723'' Cecilia Tupac Amaru'', Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	MI MUNDO MÁGICO.		

PROPÓSITO	Hoy los niños y las niñas desarrollan habilidades al manipular e interactuar con sus compañeros y compañeras.	
PRODUCTO	Socialización y empatía.	
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	Puntualidad orden
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stiquers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector Arte: Les di CD'S con pica pica de microporo, todos empezaron a compartir usando su imaginación. A Atiq le llama la atención los animalitos de manualidad (chanchito, araña, abeja y conejo), mientras Alejandra, Lucia y Juan Pablo juegan adornando los CD'S todos hablando y escuchándose a la misma vez.</p> <p>Sector construcción: Cogen todos los juguetes y comienzan a armar cada uno de acuerdo a su preferencia. Adriano le quita el juguete a Pascual y el me llama, me acerco y converso con ellos y ellos me explican lo sucedido, entonces le hago poner a ambos en sus mismas posiciones, y les pregunto ¿Cómo se sintieron? a lo que respondieron fue triste y renegaron, entonces se les dice ¿Qué debemos hacer para evitar estos conflictos? A lo que responden es pedir por favor que le preste y luego compartan, entonces ambos se disculpan y juegan juntos.</p> <p>Sector Hogar:</p>	Se ponen en el lugar de sus compañeros y compañeras.

	<p>Camila y Dayron juegan con las telas a representar diferentes personajes, como princesas y superhéroes. Mientras Liam y Fabiano juegan con la cocinita usando diferentes utensilios, se ponen de acuerdo quien asumirá el papel del cocinero y del comensal. Dayron en un momento le empuja a Liam sin querer a lo que Liam se molesta y Dayron al verlo le pide disculpas y siguen jugando.</p> <p>Sector Lectura:</p> <p>A Mirian y Jordan les llama la atención un mismo libro a lo que Jordan empuja a Mirian para agarrar primero el libro, a lo que Mirian se queja y Jordan pide disculpas y que tendrá más cuidado y Mirian le presta el libro. Mientras Yeni y Hugo leen los libros pequeños que es nuevo para ellos observan cada uno los libros de sus compañeros, comparten ideas de lo que interpretan de las imágenes y disfrutan de los libros.</p> <p>Hugo se puso empático con Atena que estuvo llorando por su mami y le abrazo llamándola a jugar con él y con Yeni y más calmada Atena se acercó a ellos y socializaron todos de sus libros.</p>	
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stiquers de caritas felices.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes comparten y practican lo aprendido con diferentes materiales brindados en el sector de lectura y arte)





JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 14

NOMBRE DE LA I.E: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Explorando en mis juegos.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 17/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Hoy los niños y las niñas desarrollan habilidades al utilizar los materiales brindados creando sus propias ideas dialogando con facilidad con sus pares.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).	Imágenes	5”

	<p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>		
<p>Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)</p>	<p>-En el sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora; títeres de imágenes de cuentos, dado de emociones, rompecabezas de madera y botellas plásticas. Los niños juegan de manera libre y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren durante el proceso de juego en sectores.</p>	<p>Materiales de los sectores. títeres de imágenes de cuentos, dado de emociones, rompecabezas de madera y botellas plásticas.</p>	<p>25”</p>
<p>Socialización, metacognición, representación y orden.</p>	<p>-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes.</p> <p>-Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron.</p> <p>-Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>	<p>10”</p>

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 14			
EDAD	4 años	FECHA	17/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N0 50723” Cecilia Tupac Amaru”, Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	EXPLORANDO EN MIS JUEGOS.		

PROPÓSITO	Hoy los niños y las niñas desarrollan habilidades al utilizar los materiales brindados creando sus propias ideas dialogando con facilidad con sus pares.	
PRODUCTO		
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS
PLANIFICACIÓN	<p>Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores.</p> <p>Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.</p>	Puntualidad orden
DESARROLLO DEL JUEGO APLICACIÓN DE LA TESIS	<p>En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos.</p> <p>Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector Hogar: Los niños usan el dado de las emociones en este caso Mirian con Liam, a lo que al lanzar Liam el dado le sale la emoción de la alegría y Mirian le dice, ¡ESTAS FELIZ! y Liam con una sonrisa le afirma su respuesta, y Mirian dice que ella también quiere lanzar el dado y le presta Liam y lo lanza y sale la emoción de la tristeza a lo que Liam le dijo ¿estas triste? Y Mirian le dice que no, pero que ayer si estuvo porque su hermana le había gritado en casa cuando no quiso terminar su cena.</p> <p>Sector Lectura: Atiq y Fabiano cogen las imágenes del cuento y recuerdan que los vieron en la tele y empiezan a contarse de que trata, compartiendo ideas respetando lo que los demás dicen, mantienen una comunicación y escucha, luego empiezan a imaginar otros personajes y como seria si ellos y también actuarían en los dibujos que ellos ven y disfruten de sus conversaciones.</p> <p>Sector construcción:</p>	Expresan con seguridad sus ideas, toman iniciativas y reconoces emociones de sus compañeros y compañeras

	<p>Todos concentrados arman sus rompecabezas pidiendo ayuda cuando dificultan y Dayron, Jordan, Yeni y Sofia están dispuestos a ayudar, todos cooperan. Jordan termina de armar y Yeni también, después se intercambian de rompecabezas, Alejandra pide ayuda y Dayron va a ayudarlo para que termine de armar. Y todos juegan concentrados.</p> <p>Sector arte:</p> <p>Abdiel le llama la atención los CD'S también a Cataleya y camila, así que ellos mismos empiezan a cortar microporoso escarchado y algunas imágenes para adornar y decorar los CD'S, mientras Luis Adriano le gusta recortar imágenes de revistas esta vez de perfumen de niños como el hombre araña y disfruta.</p>	
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron? A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stiquers de caritas felices.</p> <p>Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	

ANEXO

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)



(En el sector hogar, juegan describiendo sus emociones, usan el dialogo entre ellos.)



(Los estudiantes en el sector construcción apoyándose con el armado de rompecabezas)



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES N° 15

NOMBRE DE LA I.E.: N° 50723 “Cecilia Tupac Amaru”

TITULO DE LA ACTIVIDAD: Me gusta y me divierte jugar en mi sector.

Aula: Solidaridad.

Edad: 4 años.

Fecha: 18/11/2022

Hora: 50 minutos.

Docente Investigador: Yeni Luz Elizabeth Quito Rios

Propósito: Los niños y las niñas muestran socialización al manipular los diferentes materiales jugando de manera libre con sus pares.

MOMENTOS	SECUENCIA	RECURSOS	TIEMPO
Planificación y organización	<p>-Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en media luna, recordamos las normas de convivencia (tiempo, el cuidado de los materiales y las palabras mágicas).</p> <p>-Recordamos nuestros acuerdos en cada sector y el uso de las palabras mágicas durante el juego en cada sector.</p> <p>-Seguidamente preguntaremos a los niños y niñas que sector escogerán y se les recordará que cada sector tendrá 6 niños, teniendo en cuenta que no deben repetir el mismo sector de juego.</p>	Imágenes	5”
Desarrollo del juego Actividad de programación (Aplicación de la tesis)	<p>-En el sector se pone una caja con diversos juegos de material reciclado hecho por la docente investigadora; fichas desglosables de diferentes imágenes, cartulinas en formas de estrellas y círculos, tapitas y rompecabezas. Los niños juegan de manera libre y dialogan con sus compañeros, expresando sus ideas de juego.</p> <p>-Mi rol en este momento es de acompañamiento y solo intervendré cuando sea necesario, como por ejemplo cuando se da un conflicto entre ellos, mientras tanto registrare las anécdotas, ocurrencias, actitudes, situaciones relevantes que ocurren</p>	Materiales de los sectores. fichas desglosables de diferentes imágenes, cartulinas en formas de estrellas y círculos, tapitas y rompecabezas.	25”

	durante el proceso de juego en sectores.		
Socialización, metacognición, representación y orden.	-5 minutos antes se les recuerda que el tiempo del juego va a culminar, al escuchar la canción proceden a guardar los juguetes. -Nos sentamos formando una media luna y socializamos con los niños y niñas; lo que hicieron en su juego, donde jugaron, con quienes jugaron, y que jugaron. Reparto una hoja bond a los niños y les digo que dibujen todo lo que han realizado en su juego libre en donde utilizaran sus colores y lápiz.	Equipo de sonido.	10''

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO DE INVESTIGACIÓN N° 15			
EDAD	4 años	FECHA	18/11/2022
AULA	Solidaridad	HORA	9:00am
DOCENTE INVESTIGADOR	Yeni Luz Elizabeth Quito Rios		
TITULO DE LA TESIS	Juego libre en sectores para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I. E N° 50723'' Cecilia Tupac Amaru'', Cusco 2022.		
TITULO DE LA ACTIVIDAD	ME GUSTA Y ME DIVIERTE JUGAR EN MI SECTOR.		
PROPÓSITO	Los niños y las niñas muestran socialización al manipular los diferentes materiales jugando de manera libre con sus pares.		
PRODUCTO	Interacción.		
CATEGORIAS	HECHOS OBSERVADOS	CAMBIOS O MEJORAS OBSERVADAS	
PLANIFICACIÓN	Hoy inicie con la secuencia del momento pedagógico del juego libre en sectores; formamos circulo con los niños y niñas, establecimos algunos acuerdos en los sectores, la buena convivencia y las palabras mágicas que debemos tener en cuenta al momento de realizar el juego libre en sectores. Anotamos en la pizarra los 4 sectores que tenemos y los niños intercambian de sectores de las que fueron el día anterior. Eligen sus sectores 6 o 7 niños y niñas por sector.	Puntualidad orden	
DESARROLLO DEL JUEGO	En seguida los niños y niñas se pusieron en los sectores iniciando sus juegos. Se pusieron en los diferentes sectores diferentes objetos que para los niños son nuevos y esto		

<p>APLICACIÓN DE LA TESIS</p>	<p>llama la atención de cada uno de ellos y es donde se observa las habilidades de la socialización por grupos en sus sectores, recordándoles lo trabajado anteriormente y haciendo uso de los stikers de caritas felices para los que lo practican.</p> <p>Sector Arte: Liam Juan Pablo y Fabiano les llama la atención Maguin (la lata mágica) empiezan a hablar de lo que hay y como está hecho, y si ellos también pueden hacerlo, y recuerdan que trabajaron sus juguetes de conos de papel recordaron lo que hicieron el año pasado de material reciclado y interactúan. Mientras Yeni Flor y Nayra usan las cartulinas con forma para ver de que manera lo decoraría, así que Yeni dijo si podían usar temperas y Nayra dio que si y que luego pegarían serpentinas de muchos colores y comenzaron a decorar.</p> <p>Sector construcción: Abdiel, Cataleya, Atiq, Pascual y Alejandra agarran el rompecabezas y comienzan a armar, antes viendo que imágenes estaban formadas y socializando entre ellos diciéndose que cuando terminen intercambiarían, todos aceptaron y comenzaron a armar.</p> <p>Sector hogar: Dayron y Noe juegan con los títeres imaginando que tienen vida, mientras que Atena y jordan juegan a cocinar asumiendo diferentes roles, pero poniéndose de acuerdo, Atena es la que da la iniciativa de ser la cocinera y Jordan el que le ayuda y también come lo que prepare Atena.</p> <p>Sector Lectura: Camila, Mirian, Lucia y Gael juegan a imaginar ser personajes y tienen que dramatizar, se imaginan un escenario, donde ellos son los actores principales, es cuando discuten un poco de quien pasara primero, entonces Camila dice que comenzara ella pero lo ara rápido para que pase Gael ya que el también quería ser primero entonces entiende Gael y así pasan por turnos a dramatizar personajes de su cuento, como barbie y el mago</p>	<p>Interactúan respetando sus turnos.</p>
<p>SOCIALIZACIÓN, METACOGNICIÓN, REPRESENTACIÓN Y ORDEN.</p>	<p>5 minutos antes se les pidió que culminen su juego para guardar los materiales en su respectivo lugar. Luego se les hizo sentar en ronda y socializamos haciendo diferentes interrogantes como: ¿a que jugaron? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿les gusto jugar? ¿Qué hicieron?</p>	

	<p>A los niños y niñas que hoy demostraron actitudes de tolerancia, autonomía, con sus compañeros y sobre todo el compartir los materiales se les aplaudió, también se les dio stiquers de caritas felices. Finalmente, se les repartió papel bond para que puedan dibujar lo que hicieron durante su juego.</p>	
--	--	--



ANEXOS

Actividad de programación (Aplicación de la tesis)

(Los estudiantes juegan demostrando sus habilidades sociales con sus pares en sus diferentes sectores. Sector construcción)



(Sector lectura)

