



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

HUACHO

FACULTAD DE EDUCACION

Tesis:

**LAS ACTIVIDADES DE JUEGO EN LOS SECTORES Y LAS
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I
VIRGEN DE LA PUERTA SUPE PUEBLO - BARRANCA**

Presentada por

MELGAREJO VALVERDE DORA LUZ

Asesor: Mg ESPERANZA SANTOS PALOMINO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACION INICIAL Y ARTE**

HUACHO – PERÚ

2018

MIEMBROS DEL JURADOS

MG. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

PRESIDENTE

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

SECRETARIO

VOCAL

MG. ESPERANZA SANTOS PALOMINO

ASESORA

DEDICATORIA

A mis padres

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi familia

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	6
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	8
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	8
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	9
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	20
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	42
2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES	44
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	47
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	47
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	47

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	48
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	48

3.1.2	ENFOQUE.....	48
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA	48
3.3	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES....	50
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51
3.4.1	TÉCNICAS A EMPLEAR	51
3.4.2	DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	52
3.5	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	52
3.5.1	PROCESAMIENTO MANUAL	52
3.5.2	PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	52
3.5.3	TÉCNICAS ESTADÍSTICAS.....	53
 CAPÍTULO IV: RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA		
4.1	RECURSOS	54
4.1.1	HUMANOS	54
4.1.2	MATERIALES	54
4.2	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	55
4.3	PRESUPUESTO.....	55
 CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA		
5.1.	FUENTES BIBLIOGRAFICAS	56
5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS	57
ANEXOS		59
MATRIZ DE CONSISTENCIA		61

INTRODUCCION

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas”.

Tomando como referencia esta cita vemos la importancia del juego en la formación integral del niño.

El motivo principal de la elección del tema es ver la relación del juego en el nivel inicial y poder utilizarlo como pilar para la enseñanza en el nivel; conociendo las estrategias para ponerlo en ejecución.

El presente trabajo investigativo está estructurado por capítulos que se desarrollara de la siguiente manera:

Capítulo I Planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo y justificación.

Capítulo II Marco Teórico, antecedentes nacionales e internacionales, bases teóricas y marco conceptual.

Capítulo III Estrategias Metodológicas, Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos, diseño, Universo y Muestra, Procesamientos de datos y Métodos. De cada instrumento aplicado; Comprobación de Hipótesis, Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo IV Bibliografía y los anexos que sustentan el trabajo.

RESUMEN

La presente tesis de grado: las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I virgen de la puerta supe pueblo – barranca es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: Actividades de Juego en los Sectores, así como también de la variable dependiente: Las habilidades sociales. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: Las actividades de juego en los sectores inciden en el proceso de las habilidades sociales; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

PALABRAS CLAVES

Juego de actividades en los sectores

Habilidades sociales

Actividades Ludicas

SUMMARY

The present thesis of degree: the activities of game in the sectors and the social skills in children of 4 years of the IEI virgin of the door supe town - Barranca is an investigation with a descriptive approach correlacional, critical propositive that permanently looks for the relation between dependent and independent variable. The theoretical framework of investigative work is a bibliographic compilation and consultation of internet documents, by several authors focused on developing the independent variable conceptually: Game Activities in the Sectors, as well as the dependent variable: Social skills. For the present investigation the hypothesis has been raised: The gaming activities in the sectors affect the process of social skills; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

KEYWORDS

Game of activities in the sectors

Social skills

Playful Activities

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.

Dando un acercamiento al concepto, Duca (2008) afirmó que “en el proceso donde las especies evolucionaron biológicamente, se pudo observar que el juego fue una expresión conductual. Esta estuvo relacionada a la capacidad cerebral los seres, la cual un motivo directo entre la masa cerebral y la cantidad de juego”. Según el autor refiere a que más juego el niño el desarrollara mejor el aspecto cognitivo, vemos la importancia de este aspecto, por esta razón vimos que en la institución educativa no hay juegos innovadores, los niños son muy pasivos y debemos cambiar este aspecto.

De igual manera, García (2010) aseveró lo siguiente. “La actividad lúdica es un acto espontáneo, libre y esencialmente placentera. Esta no es impuesta desde afuera, ya que el infante lo realiza con entusiasmo y, a partir de ello, se emplea como técnica pedagógica. Los niños aprenden simultáneamente cuando juegan; al momento de jugar, ellos actúan, explorar, proyectan y crean”.

Este aprendizaje debemos hacerlo por medio del juego de una manera organizada buscando estrategias de trabajo por medio de sectores donde ellos jueguen libremente.

Los sectores es una propuesta pedagógica muy motivadora tanto para los niños como para la maestra.

Así mismo Caballero (2010) afirmó que “el juego es una construcción. Es considerado como un todo significativo la cual es presentado constantemente y posee un sentido completo. La actividad del juego debe ser organizado para que se cumplan la reglas. No olvidar que estas reglas deben estar encaminadas más a la diversión que a las prohibiciones”.

Por estas razones vemos por conveniente realizar esta investigación por ser de suma importancia para mejorar el trabajo con los niños.

1.2 . Formulación del problema.

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relaciona las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?

1.2.2 Problemas específicos:

¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?

¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de construcción en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?

¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de música en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?

1.3 Objetivos de la investigación.

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de dramatización y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de biblioteca y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de música y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

1.4. Justificación de la investigación.

La presente investigación aportará con conocimientos teóricos sobre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 4 años de edad, así también, dará a conocer la relación que existe entre ambos temas de estudio.

Asimismo, esta investigación es significativa porque permitirá exteriorizar la participación de los niños de 4 años durante el juego libre en los sectores y el desarrollo de sus habilidades sociales, lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a las habilidades sociales que puedan estos puedan desarrollar.

Bañeres et al. (2008) sostienen que “el juego popular es aquel que se practica desde hace muchos años y no han sufrido muchas modificaciones. Cuando se necesita un objeto para jugar, se construye por los mismos participantes. No hay reglas fijas, interviene el consenso ante cualquier cambio de tiempo o lugar” .

El juego es una propuesta pedagógica que no requiere de gastos ni materiales costosos solo se necesita mucha creatividad para el logro de los objetivos programados.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

✓ Nivel internacional.

Orellana (2010) en su tesis “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos” de la ciudad de otavalo, provincia de imbabura, durante el periodo académico 2009-2010”. Propuesta lúdica alternativa”.

Cuyo objetivo general es Mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje y con objetivos específicos Diagnosticar las actividades lúdicas que aplican en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo.

Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la actividad lúdica. Elaborar una guía didáctica para desarrollar la actividad lúdica en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”.

Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación. Cuya muestra Debido al escaso número de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”, no se procederá a calcular la muestra, ya que la Institución cuenta con 30 niños en el nivel inicial, se estableció el estudio es de tipo correlacionar, cuyo diseño es cuasi experimental, en la cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en guías, entrevistas y encuestas la misma que se procesó con los estadísticos.

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- 1.- Las maestras parvularias en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.
- 2.- La mayoría de maestras parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.
- 3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmar que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas.
- 4.- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.
- 5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.
- 6.- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

Campos (2006) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.” cuyo objetivo es “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago de Chile” en la universidad de Chile, con una población y muestra del universo del presente trabajo de investigación La presente investigación se lleva a cabo con un universo de niños y niñas que

cursan 2º año básico en la Escuela E – 10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago.

La muestra de estudio es de tipo no probabilística, específicamente sujetos-tipo, y ha sido seleccionada por las investigadoras respondiendo a las características del problema de investigación. Esta muestra está conformada por 39 educandos, de entre 7 y 8 años, de ambos sexos y que son parte del 2º año “A” de educación básica, de la escuela antes mencionada, constituye la totalidad de docentes y niños/as de los Centros; el estudio es de tipo exploratorio cuyo diseño En cuanto a su diseño metodológico es posible señalar que éste es de tipo mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental, en el cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en fichas de observación y entrevista la misma que se procesó con los estadísticos de barras, llegando a las siguientes conclusiones:

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

“Pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de

cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar, pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá el esfuerzo y la responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquellos comprometidos en el proceso de aprendizaje.”

Calvillo (2013), en su tesis “Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño”, Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango México cuyo objetivo es establecer la forma en que los rincones de aprendizaje son utilizados por los docentes y si éstos están asociados con el desarrollo de la creatividad del niño además Indagar qué actualización han recibido los docentes del nivel pre primario, en cuanto a los rincones de aprendizaje. la educación inicial Establecer qué relación existe entre sexo y desarrollo de la creatividad del niño. La investigación se realizó con los tres colegios salesianos de la ciudad de Quetzaltenango y cuentan con una población total de 133 alumnos del nivel pre primario, 6 maestras de educación pre primaria, 3 consejeros escolares o coordinadores y 3 directores técnicos administrativos. En su totalidad son 145 sujetos que participaron en la investigación. Se utilizó el instrumento: Se elaboró la guía de entrevista y se administró a los directores, coordinadores o consejeros escolares, para obtener diferentes opiniones. (Ver anexo No.1) Luego la encuesta por escrito dirigida a los docentes del nivel pre primario en servicio de la comunidad salesiana. (Ver anexo No. 2) Una observación a los docentes sobre la actitud y aptitud sobre las clases impartidas. (Ver anexo No. 3) Por último, la lista de cotejo con quince indicadores de logro sobre creatividad dirigido a los niños; recursos que fueron utilizados como instrumentos principales para la obtención de la información. Esta investigación es de tipo descriptivo

Conclusiones:

1. El Ministerio de Educación no toma en cuenta a los docentes de los establecimientos educativos del sector privado del nivel pre primario, las capacitaciones constantes que imparten dirigidas a los docentes del estado, así como los talleres, conferencias, seminarios, congresos, diplomados, profesionalización, material didáctico, libros de texto, entre otros, por lo que es escasa o nula y no cuentan con las mismas oportunidades que poseen los docentes de los establecimientos educativos del sector público.
2. Al momento de utilizar los rincones de aprendizaje se comprobó que no existe relación entre desarrollo de la creatividad del niño y sexo; tanto pueden ser niños creativos como niñas creativas, ya que poseen la misma capacidad para desarrollarla.
3. En cuanto al desempeño que existe entre el desarrollo de la creatividad y la edad cronológica del niño, se comprobó que pueden ser creativos tanto niños y niñas de diferentes edades. La edad no es un factor que determine el desarrollo de la creatividad en los niños ya que dependerá de la estimulación oportuna que el niño haya recibido.
4. En este estudio se comparó en qué grado del nivel pre primario de los tres colegios salesianos, funciona mejor la técnica de los rincones de aprendizaje, por lo que se comprobó que es kínder del colegio salesiano María Auxiliadora el que se favorece más por ser una docente creativa, ya que lo utiliza en cada una de las facetas de la vida diaria, le da un toque creativo y de buen humor al proporcionar mejor el material a los alumnos con los recursos que se necesitan y así construir niños talentosos.
5. El rincón de aprendizaje más utilizado por el docente del nivel pre primario es el del pensamiento lógico donde se trabaja el área de destrezas de aprendizaje a pesar que su material es escaso dentro del aula. Existen los rincones de aprendizaje sin embargo, el docente no utiliza las técnicas apropiadas.
6. Los docentes estimulan poco la creatividad en el niño y lo hacen por medio del dibujo, el canto, el baile, el juego, las dinámicas y las rondas, aspectos fundamentales para 130

desarrollar la creatividad, que se caracteriza el niño entre todos por seguir instrucciones, responde a lo que viene, por sus expresiones verbales brillantes, socializar, estar de buen humor al mismo tiempo que se divierten ambos.

7. Los instrumentos de evaluación que utilizan los docentes del nivel pre primario son: Listas de cotejo, escalas de rango y rúbrica, preguntas, portafolio, estudio de casos y solución de problemas, útiles instrumentos que sirven en la técnica de los rincones de aprendizaje, para evaluar, medir y desarrollar la creatividad en los niños,

✓ **Antecedentes a nivel nacional.**

Camacho (2012) en su tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años.”, de la Pontificia universidad católica del Perú, cuyo objetivo es Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años, Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Y cuya muestra La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quiero conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial , la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego., la misma que se procesó con los estadísticos del chi cuadrado, llegando a las siguientes conclusiones.

Conclusiones:

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

Meza, (2013) en su tesis “Programa “jugando en los sectores”, para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao”.

Universidad nacional del Callao Perú, cuyo objetivo Determinar la eficacia del programa

jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao. La presente investigación cuasi experimental pretende comprobar el grado de efectividad de un programa educacional mediante su diseño pretest - postest con grupo de control.

Las muestras son homogéneas. Al grupo experimental se le aplicó el programa de tratamiento jugando en los sectores y a la otra muestra denominada grupo control no se le aplicó el programa. Antes y después del programa se evaluó el nivel del logro de capacidades matemáticas que presentan los alumnos del grupo experimental. Asimismo se evaluó el nivel de logro de las capacidades matemáticas en el grupo de control antes y después. Con la finalidad de determinar la efectividad del programa jugando en los sectores en la mejora de las capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°80 del Callao, se elaboró el instrumento: Prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) para evaluar las capacidades que corresponden al organizador de número y relaciones del Diseño Curricular Nacional mediante las dimensiones de: Cantidad y clasificación, y conteo y orden a través de la observación de acciones que debe realizar el niño frente a situaciones propuesta por el examinador, el tipo de estudio es no probabilista, la misma que se procesó con los estadísticos de pasteles.

Conclusiones

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Por lo tanto; la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao.

Claros (2012) en su tesis “Estimulando nuestras habilidades y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 a 3 años de la comunidad de Huayao Universidad particular Cesar Vallejo. Trujillo Peru, cuyo objetivo es investigar la incidencia de la Estimulación Temprana en el Aprendizaje de los niños y niñas, con una población de 80 niños cuya muestra se estableció en 20 niños de 2 años; el estudio es de tipo descriptivo correlacional, cuyo diseño es no experimental, en la cual se utilizó el instrumento de recojo de datos que consiste en fichas de observación y lista de cotejo, la misma que se procesó con el estadístico del chi cuadrado.

Conclusiones

El 100% de las maestras encuestadas responden que las actividades de estimulación temprana que realizan con los niños y niñas son: actividades lúdicas, pintura, canciones, técnicas grafo plásticas y dibujo; el 67% los títeres y los cuentos; y, el 33% utilizan actividades motrices. Y el 100% de maestras encuestadas manifiestan que las Estimulación Temprana inciden en el aprendizaje los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Luego de la tabulación de resultados de la Prueba de Funciones Básicas Adaptación REEA, aplicada a los niños y niñas se concluye que en 15 áreas corresponden al 88%,

obteniendo un porcentaje que van más del 50% de respuestas positivas, llegando a tener un nivel Satisfactorio; esto hace deducir que las actividades y métodos utilizados por las docentes han sido un estímulo eficaz para el Aprendizaje de niños y niñas, sin olvidar el desempeño de los padres en el hogar. Pero, aun así se debe seguir implementando otras clases de estímulos para poder alcanzar un desarrollo completo para el niño y niña, sin acelerarse, para evitar un aglomera miento de conocimientos que pueden llegar a ser aprendidos pero no entendidos; y, en 2 áreas restantes que equivale a un 12% tuvieron Poco Satisfactorio, en este caso los porcentajes no son muy alentadores, pero sin embargo crean esperanzas en los docentes, pues con un poco de más atención y estimulación al grupo de niños y niña, se logrará superar estos porcentajes.

2.2 Bases teóricas.

El juego.

“Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades (Salas, 2012).

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

A este respecto, Calero (2003) afirma que: El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea.

Según afirma Torres C. & Torres (2007), “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”.

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito

“kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión”.

Características del juego.

Calmels, (2004), considera además importante resaltar a continuación “las características predominantes de los juegos de crianza, estas son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o prelúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.
- Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución”

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que

cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008).

Ahora bien, como dice Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”.

Importancia

Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003).

Como bien lo dice “Sarlé 2006, el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el

juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006).

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

Según Moreno (2002), aporta sobre la importancia del juego en el aspecto pedagógico en los niños, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación”

“Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando”

Juego libre en los sectores.

Según el Ministerio de Educación (2010): Es una actividad espontánea que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. 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 juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.

Para el Minedu (2010), el juego en sectores consiste en “aseverar que el aspecto positivo siempre está al lado del juego, o sea, es gozoso y placentero. Este debe ser impredecible y flexible a la a vez, no se debe conocer como finalizará la actividad lúdica luego de iniciarse”.

Minedu (2010) define juego libre de la siguiente manera: Es el tipo de juego permite desarrollar diversas actividades tomando en cuenta la programación de las áreas curriculares. Se trata de canalizar los juegos espontáneos hacia el logro de las capacidades y actividades respetando las necesidades e intereses de los niños, sus procesos evolutivos, sus estilos y ritmos de aprendizaje.

Hora del juego libre en nivel inicial.

Según el Ministerio de educación (2010), define éste término como: 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.

Ministerio de Educación (2008) definió: “Es un momento pedagógico donde los estudiantes pueden elegir entre varios sectores y compartir una misma tarea, la planificación, la resolución de conflictos con el grupo de compañeros que participan.”.

Paredes, P, y Pasquel, D. (2011), consideró: “Los espacios de juego en el aula, están acondicionados y organizados para el desarrollo Habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo”.

El juego en los sectores es una actividad libre donde los niños escogen el sector para jugar, el juego trabajo es una técnica que utiliza la maestra para poder organizar a los niños dentro del aula donde ellos rotan dentro del aula los sectores y todos tienen la oportunidad de trabajar en todos.(Calmels, 2004)

Dimensiones de la variable juego en los sectores.

Sector de construcción.

El juego con estos materiales contribuyen a crear en los niños y niñas hábitos de pensar y planificar el proceso de construcción. La educadora contribuye haciendo preguntas como: con que, para que, como, cuál material, y otras que ayuden a desarrollar ideas y procesos meta cognitivos. (Sarlé, 2008). A hora bien, en los juegos de construcción, el construir y el destruir forman parte del juego. Los niños arman y desarman, planifican y toman distancias durante el juego y no solo al final del mismo, los niños pueden llegar a destruir lo realizado para darle una forma diferente o ajustarlo mejor a sus planes. Los niños centran su atención en el proceso de construcción o en aquellos que quieren construir, de acuerdo con el tiempo disponible, los problemas prácticos que se les presentan, el material o ideas de sus compañero” (Salas, 2012).

Sector de dramatización

“El juego dramático El juego dramático, nos revela el conocimiento y la comprensión que los niños tienen de las acciones de los hombres y mujeres, sus actividades y su mundo. Este juego tiene como base el contenido de la experiencia de los niños. Jugar a “la mamá o al papá” estará asociado con acciones hogareñas como acunar al bebé, cambiar su ropa, bañarlo y cambiarlo, cocinar , limpiar, contar cuentos, salir de compras, recibir visitas, etc. Y otras más cercanas al mundo laboral (atender un comercio, arreglar objetos, manejar, dar clases, trabajar en el campo, realizar quehaceres domésticos, etc.). En todos los casos mostrará las acciones y los recorridos que los niños perciben entorno a sus padres o los adultos que los cuidan. (Salas, 2012)

“La finalidad del juego dramático aplicado a la educación es un gran recurso. Su contexto, similar al del juego, resulta óptimo para evitar emociones de carácter negativo como el miedo y la ansiedad. Además, el carácter simulado permite "transformar" y dar un final feliz a los conflictos y transmitir de esta forma expectativas positivas sobre sus posibles soluciones” (Solano, N. y Mantovani, A. 2012).

Sector de música

El sector de música es un lugar donde los niños libremente pueden manipular, experimentar y tocar instrumentos musicales. La música nos hace mover, nos hace reír, a veces llorar, emocionar, cantar... Otras veces nos hace compañía, nos conmueve, nos deleita. Se puede decir que la música ocupa un lugar importante en nuestras vidas, y mucho más, al inicio de ella, durante la infancia. Es fundamental que la musicalidad, los instrumentos de música, las canciones y cantos estén presentes en el Nivel Inicial. Por ello, fomentar la educación musical y aprovecharla de manera pedagógica, es algo primordial (García, 2010)

Variable habilidades sociales

Es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo 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. Son las destrezas necesarias para producir una conducta que satisfaga los objetivos de una determinada tarea. (Salas, 2012)

Componentes de las habilidades sociales Componentes no verbales Hacen referencia al lenguaje corporal, a lo que no decimos, a cómo nos mostramos cuando interactuamos con el otro. Esto es, a la distancia interpersonal, contacto ocular, postura, orientación, gestos y

movimientos que hacemos con brazos, piernas y cara cuando nos relacionamos con otros (Salas, 2012).

Las habilidades sociales se definen como la facilidad de llevarnos bien con la gente, sin tener problemas, es la manera de comunicar nuestros pensamientos y sentimientos de manera asertiva, es decir las cosas sin ofender ni molestar a nadie. Entonces cuando hablamos de habilidades sociales decimos que son comportamientos necesarios para establecer relaciones interpersonales satisfactorias compartidas que están caracterizadas por la intimidad de dar y recibir afecto. (García, 2010)

Importancia

Las habilidades sociales son importantes “Por que ayudan a que el niño asimile los papeles y normas sociales y le ayuden a la hora de relacionarse, ayuda a tener habilidad para iniciar y mantener una interacción social positiva con lo demás, haciendo que influya de manera crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica”. (García, 2010)

Componentes de las habilidades sociales.

Componentes no verbales.

Hacen referencia al lenguaje corporal, a lo que no decimos, a cómo nos mostramos cuando interactuamos con el otro. Esto es, a la distancia interpersonal, contacto ocular, postura, orientación, gestos y movimientos que hacemos con brazos, piernas y cara cuando nos relacionamos con otros (Salas, 2012).

Dimensiones de las habilidades sociales

Autoestima

“Es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través de la existencia. Es el sentimiento que se expresa siempre con hechos, Es el proceso mediante el cual la persona, confronta sus acciones, sus sentimientos, sus capacidades, limitaciones y atributos en comparación a su criterio y valores personales que ha interiorizado. (Sevilla, 2012).

Autoconcepto

El autoconcepto es la imagen que tiene cada persona de sí misma, así como la capacidad de autor reconocerse. Cabe destacar que el autoconcepto no es lo mismo que autoestima. El autoconcepto incluye valoraciones de todos los parámetros que son relevantes para la persona: desde la apariencia física hasta las habilidades para su desempeño, Es el conjunto de percepciones organizado jerárquicamente, coherente y estable, aunque también susceptible de cambios, que se construye por interacción a partir de las relaciones interpersonales. (Sevilla, 2012).

Autovaloración

Proceso por el que el alumno determina su propio nivel de conocimientos y habilidades, refleja la capacidad interna de calificar las situaciones: si el individuo las considera "buenas", le hacen sentir bien y le permiten crecer y aprender, por el contrario si las percibe como "malas", entonces no le satisfacen, carecen de interés y le hacen sentirse devaluado, mal, incompetente para la vida, no apto para una comunicación eficaz y productiva. (Sevilla, 2012)

2.3. Definiciones conceptuales

Juego

Según Moreno (2002), “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

Juego dramático

Según “Sarlé 2006, el maestro deberá enriquecer el juego en la medida en que amplíe la base de experiencia que nutre las situaciones imaginarias. La posibilidad de armar escenario, contar con juguetes en función de los diversos temas, acceder a materiales de uso múltiple (cajas, tablas, sábanas que separen espacios etc.) o accesorios para disfrazarse, depende de la selección y organización que el maestro programe en el diseño de su propuesta, logrará generar incidentes que movilicen el contenido jugado. Y a su vez, al iniciar el juego, su intervención estará en función del guión que los niños van armando”.

Juego con reglas

Como sustenta “Sarlé 2006, el problema surge cuando las reglas externas no son conocidas y los niños necesitan que el experto les ayude en los primeros pasos. Cuando el contexto de uso permanece estable, los niños adquieren la capacidad de construir el sentido y la regla del juego como para comunicársela a otro. Si el educador esta junto a ellos en ese momento, puede ofrecer las respuestas que los niños no tienen y que les permitirá enriquecer su juego y resolver los problemas que se le presentan”.

Juego en los sectores

Según Sarabia, (2009), dice “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”.

Habilidades sociales

Según Rodríguez (2006) afirma: “La persona que es capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables, es decir es la capacidad o destreza específica aprendida o adquirida, en términos sociales, de relacionarse con los demás y los demás con uno”.

2.4 Formulación de las hipótesis.

2.4.1 Hipótesis general

¿Existe una relación significativa entre el juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?

2.4.2 Hipótesis específicas

H1 El juego trabajo en el sector de dramatización se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

H2: El juego trabajo en el sector de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

H3: El juego trabajo en el sector de música se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico.

3.1.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra.

Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la encuesta a los alumnos.

3.1.2. Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: estimulación temprana y desarrollo motor.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

A su vez, esta investigación corresponde al correlacional porque lo que en esta investigación buscamos es analizar las relaciones existentes entre las variables de estudio.

3.2 Población y muestra.

Tabla 1: Población de estudio

Matriculados	Total	Hombres	Mujeres
Cuna 2 años	25	10	15
Jardín 3 años	15	11	4
Jardín 4 años	50	26	24
Jardín 5 años	50	22	28
TOTAL	140	69	71

La población es de 140 niños y tomaremos la muestra del aula de 4 años con 25 niños.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Técnica de Observación: Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los niños y docentes en determinados aspectos.

Técnica de Encuesta: Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los niños y niñas.

Técnica de Fichaje: Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación: Este instrumento se empleará para recoger información sobre los niños y niñas de la muestra.

Cuestionarios: se aplicará según modelo del anexo.

Libreta de notas: En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación

Fichas bibliográficas: se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental

3.4. Método de investigación

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, (Importancia del juego y el aprendizaje); asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la Operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable juego trabajo fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación

Para medir la Aplicación del juego en los sectores, se consideró la siguiente escala de Likert:

Si	(2)
Regular	(1)
No	(0)

Para medir las habilidades sociales se consideró preguntas usando la siguiente escala de Likert:

Si	(2)
Regular	(1)
No	(0)

b. Validez de los instrumentos

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et. al. (2010) “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). Según Streiner y Norman (2008) mencionados por Hernández et al. (2010) definen la **Validez de expertos**, como “la que se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”.

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

Tabla 3: Validación de expertos

Expertos	Calificación Promedio (%)
1. Experto 1	82%
2. Experto 2	83%
3. Experto 3	83%
Promedio General	83%

3.6. Métodos de análisis de datos

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión. Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 19.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se aplicara la fórmula del **Chi- Cuadrado** que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizado e interpretado.

Para probar nuestras hipótesis de trabajo, vamos a trabajar con las **TABLAS DE CONTINGENCIA** o de doble entrada y conocer si las variables cualitativas categóricas involucradas tienen relación o son independientes entre sí. El procedimiento de las tablas de contingencia es muy útil para investigar este tipo de casos debido a que nos muestra información acerca de la intersección de dos variables.

La prueba **Chi cuadrado** sobre dos variables cualitativas categóricas presenta una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables, conduciendo entonces a una **prueba de independencia Chi cuadrado**.

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

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

3.7.3. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Operacionalización de variables

Tabla1: Variable x: Juego trabajo

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Sector de dramatización		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Sector de construcción		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Sector de música		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Juego trabajo		13	Bajo	0 -3
			Medio	4 -7
			Alto	8 -13

Tabla2: Variable y: Habilidades sociales

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Habilidades sociales básicas		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Habilidades sociales de sentimiento		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2

		Alto	3-4
		Bajo	0-0
Habilidades sociales	4	Medio	1-2
de agresividad		Alto	3-4
		Bajo	0 -3
Habilidades sociales	13	Medio	4 -7
		Alto	8 -13

1 Si

0 No

IV CAPITULO

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones.

TABLA 3

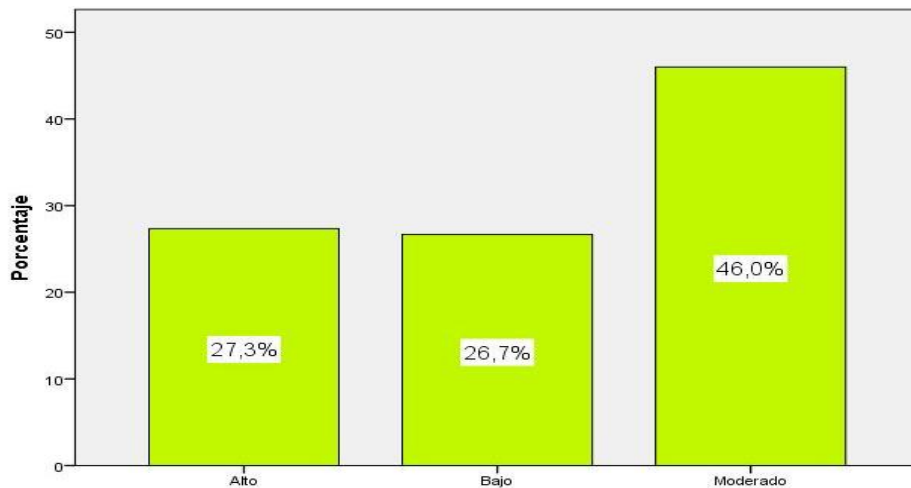
Juego en los Sectores

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	26.7
Media	21	46.0
Alto	6	27.3
Total	28	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 46,0% de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca, alcanzaron un nivel moderado en la variable juego en los sectores, un 27,3% consiguieron un nivel alto y un 26,7% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 4

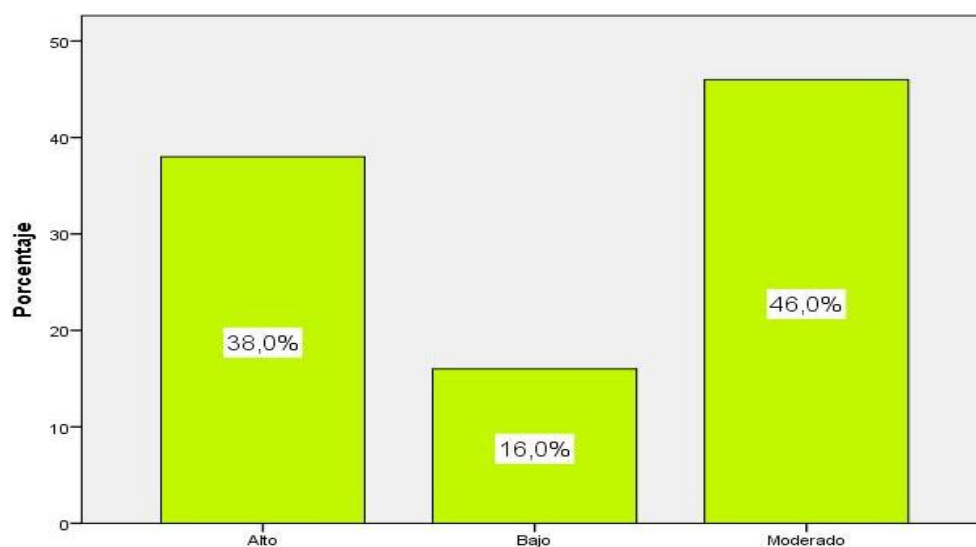
Sector de Dramatización

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	16.0
Media	15	46.0
Alto	11	38.
Total	28	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 46,0% de los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión sector de dramatización, un 38,0% consiguieron un nivel alto y un 16,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 5

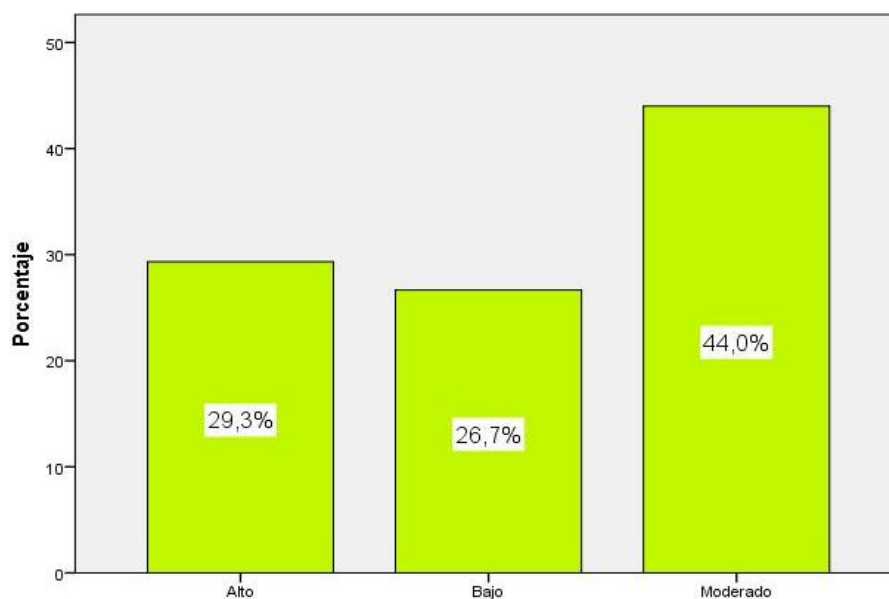
Sector de Construcción

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	26.7
Media	17	44.0
Alto	7	29.3
Total	28	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, un 44,0% a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión sector de construcción, un 29,3% consiguieron un nivel alto y un 26,7% obtuvieron un nivel bajo.

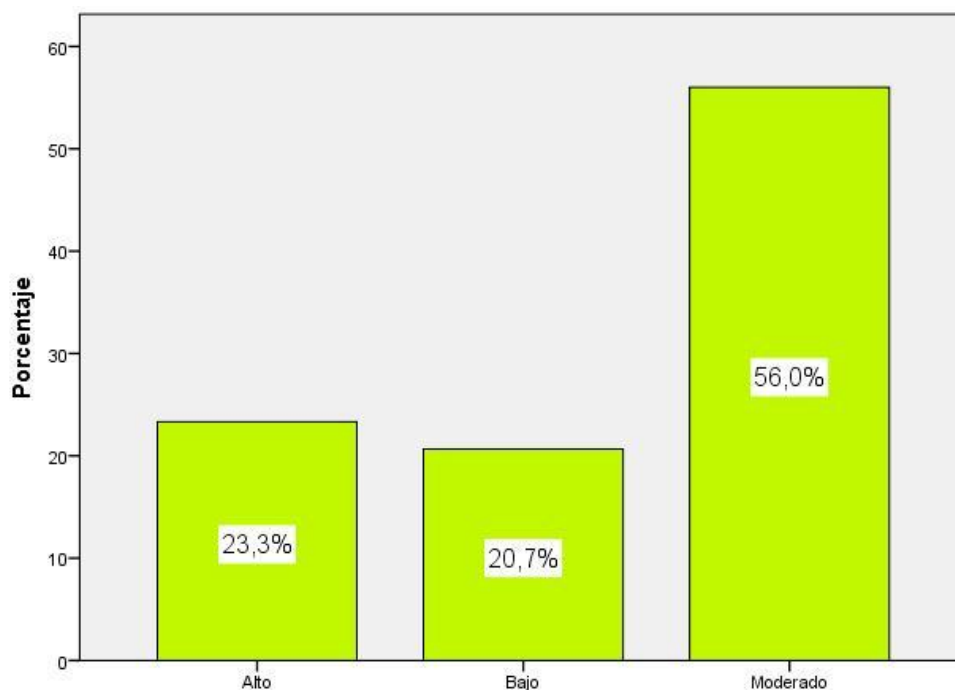
TABLA 6
Sector de Musica

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	20.7
Media	17	56.0
Alto	6	23.3
Total	28	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 56,0% de los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión sector de musica, un 23,3% consiguieron un nivel alto y un 20,7% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 7

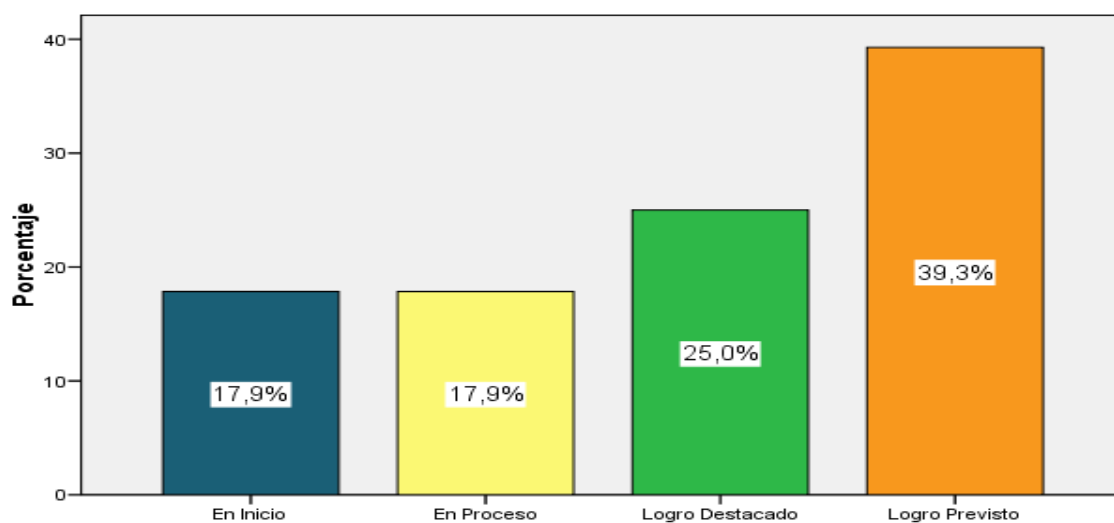
Habilidades Sociales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	5	17.9
En Proceso	5	17.9
Logro Previsto	11	51.3
Logro Destacado	7	25.0
Total	28	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 39.3% a los niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca, tienen un logro previsto en la variable Habilidades Sociales, un 25.0% tienen un logro destacado, un 17.9% se hallan en proceso y otro 17.9% se ubican en Inicio.

4.2. Prueba de Normalidad de Kolmogorov - Smirnov

La tabla 11 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K-S). Se observa que las variables y no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

Tabla 11

Resultados de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov – Smirnov

Variables y dimensiones	Kolmogorov - Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego en los Sectores	,873	28	,000
Sector de Dramatización	,906	28	,000
Sector de Construcción	,900	28	,000
Sector de Musica	,922	28	,000
Habilidades Sociales	,823	28	,000

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Existe relación significativa entre las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Hipótesis nula H₀: No Existe relación significativa entre las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Tabla 12

Juego en los sectores y Habilidades Sociales

Tabla de contingencia

	Aprendizaje			Logro Destacado	Total
	En Inicio	En Proceso	Logro Previsto		
Bajo	0 .0%	0 .0%	4 80.0%	1 20.0%	5 100.0%
Media	0 .0%	5 29.4%	6 35.3%	6 35.3%	17 100.0%
Alto	5 83.3%	0 .0%	1 16.7%	0 .0%	6 100.0%
	5 17.9%	5 17.9%	11 39.3%	7 25.0%	28 100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.884$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

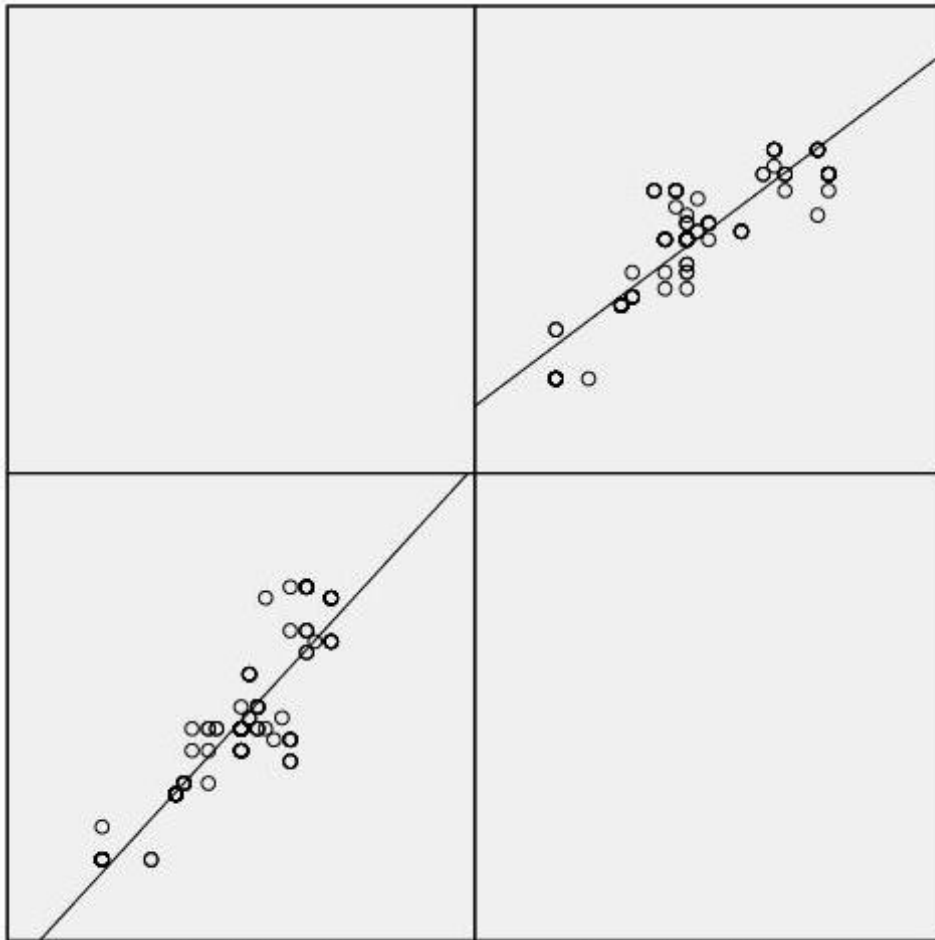


Figura 9. Juegos en los sectores y Habilidades Sociales

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Hipótesis nula **H0**: No Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Tabla 13

Sector de Dramatización y Habilidades Sociales

Tabla de contingencia

	Aprendizaje			Logro Destacado	Total
	En Inicio	En Proceso	Logro Previsto		
Bajo	0 .0%	1 100.0%	0 .0%	0 .0%	1 100.0%
Media	0 .0%	4 19.0%	10 47.6%	7 33.3%	21 100.0%
Alto	5 83.3%	0 .0%	1 16.7%	0 .0%	6 100.0%
	5 17.9%	5 17.9%	11 39.3%	7 25.0%	28 100.0%

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.788$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

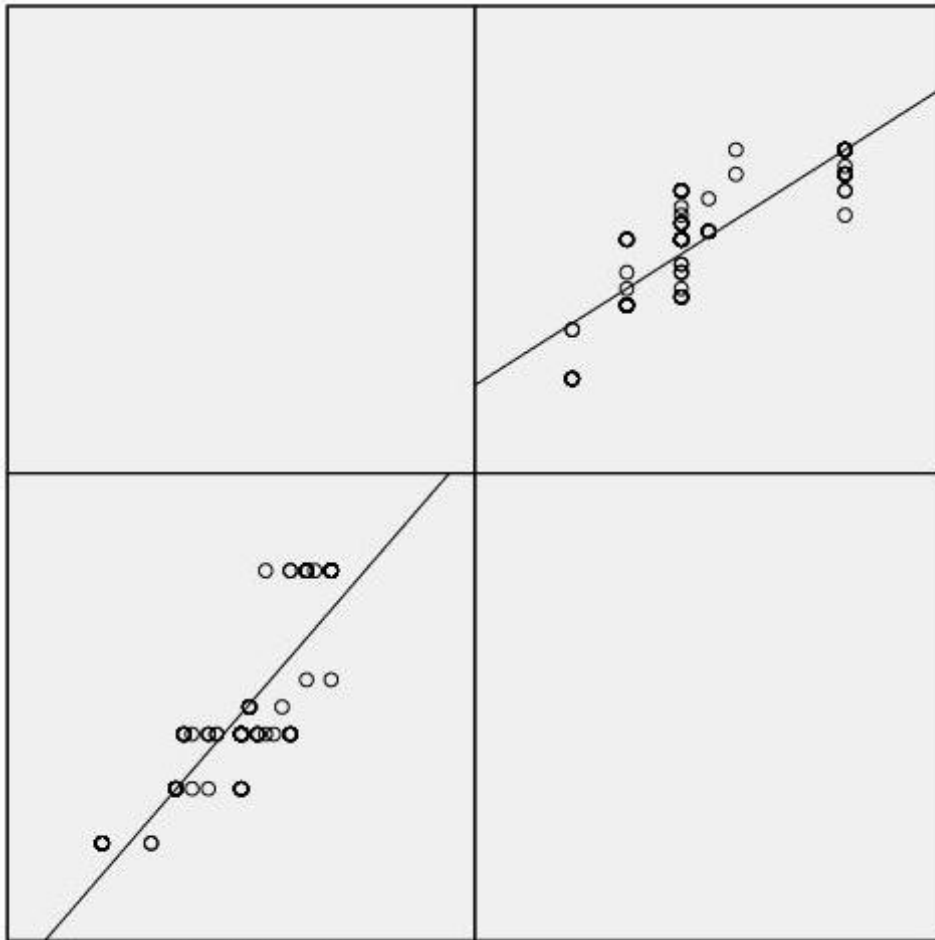


Figura 10. Sector de Dramatización y Habilidades Sociales.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de construcción en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Hipótesis nula **H0**: No Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de construcción en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Tabla 14

Sector de Construcción y Habilidades Sociales

TABLA 12

Sector de Construcción* Habilidades Sociales

Tabla de contingencia

	Aprendizaje			Logro Destacado	Total
	En Inicio	En Proceso	Logro Previsto		
Bajo	0 .0%	0 .0%	2 100.0%	0 .0%	2 100.0%
Media	0 .0%	3 20.0%	8 53.3%	4 26.7%	15 100.0%
Alto	5 45.5%	2 18.2%	1 9.1%	3 27.3%	11 100.0%
	5 17.9%	5 17.9%	11 39.3%	7 25.0%	28 100.0%

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.822$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de construcción en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

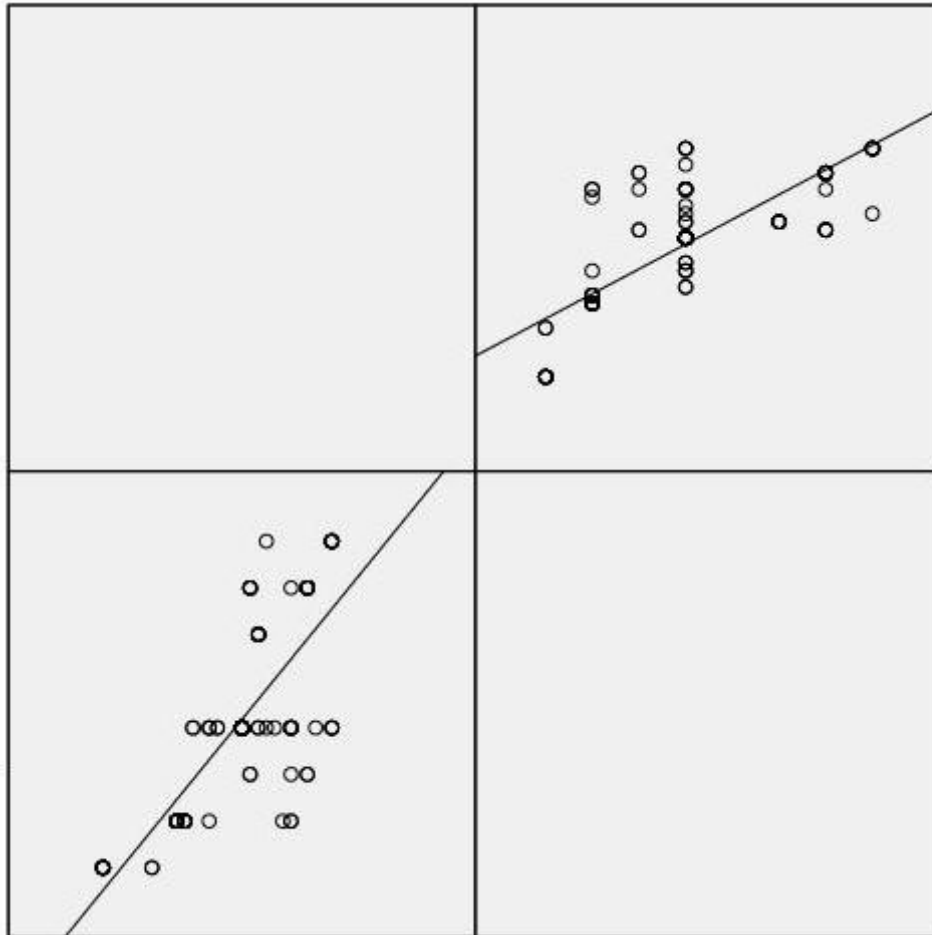


Figura 11. Sector de Construcción y Habilidades Sociales

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de música en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Hipótesis nula **H0**: No Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de música en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Tabla 15

Sector de Musica y Habilidades Sociales

Sector de Musica * Habilidades Sociales

Tabla de contingencia

	Aprendizaje			Logro Destacado	Total
	En Inicio	En Proceso	Logro Previsto		
Bajo	0 .0%	0 .0%	3 75.0%	1 25.0%	4 100.0%
Media	1 5.9%	5 29.4%	7 41.2%	4 23.5%	17 100.0%
Alto	4 57.1%	0 .0%	1 14.3%	2 28.6%	7 100.0%
	5 17.9%	5 17.9%	11 39.3%	7 25.0%	28 100.0%

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.787$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de música en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

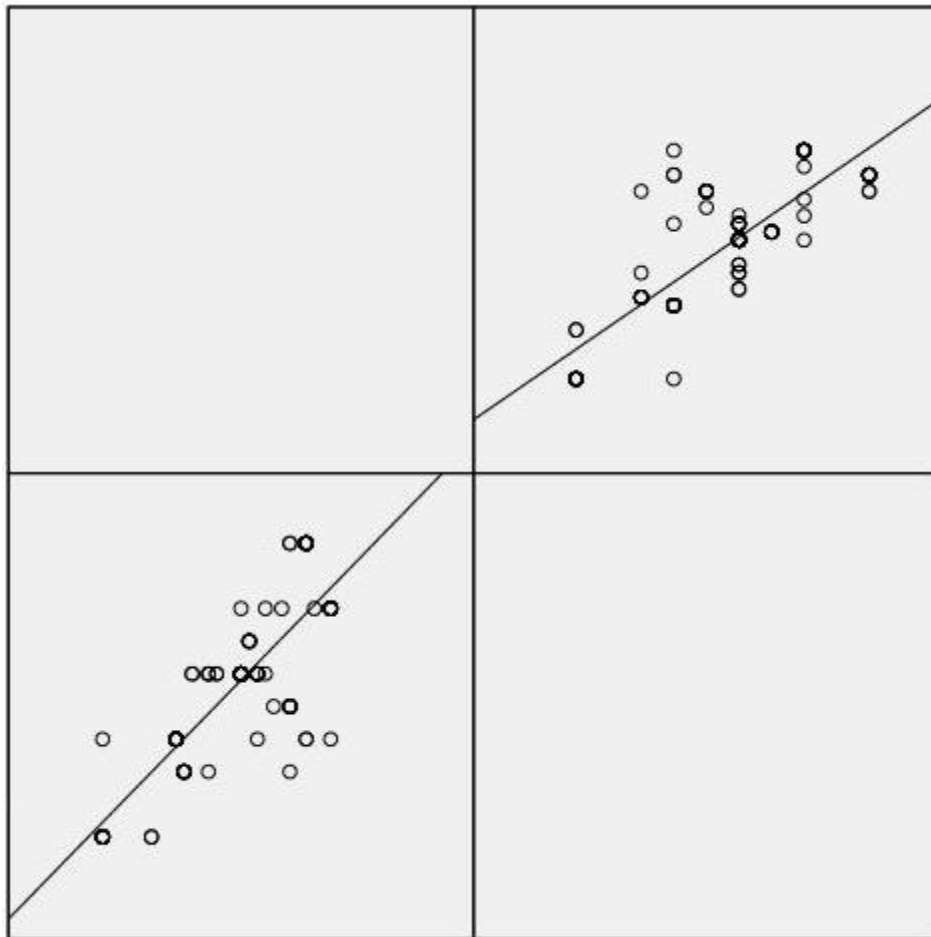


Figura 12. Sector de Musica y Habilidades Sociales

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- 1. Primera:** Existe relación significativa entre las actividades de juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.884, representando una **muy buena** asociación.
- 2. Segunda:** Existe una relación significativa entre Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de dramatización y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.788, representando una **buena** asociación.
- 3. Tercera:** Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de construcción y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.822, representando **muy buena** asociación.
- 4. Cuarta:** Existe una relación significativa entre las actividades de juego libre en el sector de música y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca., porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.787, representando una **buena** asociación.

RECOMENDACIONES

Las docentes de educación inicial deben considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Las docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de socialización con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de las habilidades sociales para escuchar, especialmente, durante el juego libre en los sectores.

Se sugiere a la Dirección dar a conocer los resultados del presente estudio a las docentes y padres de familia a fin de asumir una posición crítica y reflexiva sobre el tema motivo de estudio.

Los docentes deben potenciar las propuestas de los estudiantes con una intervención oportuna y mediadora sobre todo en el momento de la planificación promoviendo así, el desarrollo de la creatividad para generar nuevas situaciones de juego que favorezcan el desarrollo de sus habilidades sociales.

Continuar desarrollando investigaciones sobre el juego libre en los sectores y su relación con el desarrollo de otras habilidades que pudiera desarrollar el estudiante durante este momento pedagógico.

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes Bibliográficas:

Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España: Editorial Gedisa.

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

Caballero, J. (2010). *Estrategias de aprendizaje y enseñanza: evaluación de una actividad compartida en la escuela*. Barcelona. España: Editorial Domenech.

Salas, P. (2012). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.

Sarlé, P. (2006). *El juego de hoy*. España: Editorial Paidós.

Sevilla, A. (2012). *Definiciones Pedagógicas*. Cuenca: Editorial Polinesa S.A

Fuentes Hemerográficas:

Calvillo, A. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*.(Tesis de Maestría). Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango. México

Camacho, R. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de Pregrado). Pontificia universidad católica del Perú

Campos, D. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. (Tesis de Maestría). Universidad de Chile.

- Claros, B. (2012). Estimulando nuestras habilidades y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 a 3 años de la comunidad de Huayao. (Tesis de Pregrado).
Universidad particular Cesar Vallejo. Trujillo Perú.
- García, K. (2010). La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución educativa Gotitas de Solidaridad en el Distrito de Santa María - Huacho. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Meza, A. (2013). Programa “jugando en los sectores” para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del callao”. (Tesis de Maestría). Universidad nacional del Callao Perú
- Minedu (2010). Rutas del Aprendizaje: Fascículo para la gestión del aprendizaje en las instituciones educativas. *Fascículo 1.22(02)*.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
- Orellana, B. (2010). La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos” de la ciudad de otavalo, provincia de imbabura, durante el periodo académico 2009-2010 (Tesis de Pregrado).
Universidad Nacional de Ecuador.
- Paredes, P, y Pasquel, D. (2011) Implementación de Rincones Lúdicos y su Incidencia en el Aprendizaje de Niños y Niñas de 4 a 6 años de las Escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo Proaño de la ciudad de Ibarra (Tesis de Pregrado). Univesidad de Ecuador.
- Sarabia, N. (2009). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5 (33).

Solano, N. y Mantovani, A. (2012). Evaluación y calidad: Análisis de un Modelo. *En Revista Bordón*. 45 (03)

Fuentes electrónicas:

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. *Revista digital de divulgación Educativa 21(09)*. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>

Duca, V. (2008). Los Juegos Verbales y su Incidencia en la Expresión Oral. *Los Juegos Verbales y su Incidencia en la Expresión Oral*. Recuperado de:
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6189/1/FCHE-EBP1131.pdf>

Hernández, A.; et. Al (2010). Metodología de la Investigación. Recuperado de:
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Ministerio de Educación. (2008) *La hora del juego libre en los sectores*. Lima. Perú.
Recuperado de:
www2.MinisteriodeEducación.gob.pe/.../03.../59hora_juego_libre_en_los_sector_s.pdf

Ministerio de Educación. (2010). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima, Perú. Recuperado de:
www2.MinisteriodeEducación.gob.pe/.../03.../59hora_juego_libre_en_los_sector_s.pdf

Rodriguez, F. (2006). Cinco tendencias de la Gestión Educativa. *La educación*. Recuperado de www.monografías.com

Torres C. & Torres M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* 1-91.
Recuperado de:
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES: La presente ficha para cada niño, se realizara mediante la observación del docente.

VARIABLE DEPENDIENTE JUEGO TRABAJO

ITEMS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
DIMENSION SECTOR DE DRAMATIZACION				
Participa en grupo escenificaciones de canti cuentos coordinando los movimientos corporales.				
-Participa en grupo escenificaciones de bailes coordinando los movimientos corporales.				
Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles. coordinando los movimientos corporales.				
Realiza la representación de personajes esperando su turno.				
Imita sonidos onomatopéyicos respetando a sus amigos.				
DIMENCION SECTOR DE CONSTRUCCION				
Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.				
Consensa con sus amiguitos para crear nuevos juegos.				

Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales.				
DIMENSION SECTOR DE MUSICA				
Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros				
Toca algún instrumento en grupo creando sus propios sonidos.				

VARIABLE INDEPENDIENTE HABILIDADES SOCIALES

ITEMS			SI		NO	
			N°	%	N°	%
DIMENSION	HABILIDADES	SOCIALES				
BASICAS						
Escucha cuando sus compañeros hablan						
Formula preguntas cuando le interesa un tema						
Pide ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.						
.Participa en los juegos grupales						
Sigue las instrucciones de un adulto y de sus compañeros						
Se disculpa con los demás cuando se porta mal.						
Se pone en lugar de otra persona						
DIMENCION	HABILIDADES	SOCIALES DE				
SENTIMIENTO						
Demuestra sus alegrías y la comparte						
Cuando esta triste lo comunica						
Demuestra afecto hacia los demás						
DIMENSION	HABILIDADES	SOCIALES DE				
AGRESIVIDAD						
Demuestra enfado						

- se pelea constantemente				
- No respeta los acuerdos establecidos				

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relaciona las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca.	HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación significativa entre el juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca	VARIABLE INDEPENDIENTE El juego trabajo -Sector de dramatización Construcción música	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	ALUMNOS Población: 170 Muestra: 25 MUESTRA Estudiantes de 4 años.
LAS ACTIVIDADES DE JUEGO EN LOS SECTORES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I VIRGEN DE LA PUERTA SUPE PUEBLO - BARRANCA	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca? ¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de construcción en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca? ¿Cómo se relaciona las actividades de juego libre en el sector de música en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de dramatización y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca. . Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de biblioteca y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca. Determinar la relación que existe entre las actividades de juego en el sector de música y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca. .	HIPÓTESIS ESPECIFICA H1 El juego trabajo en el sector de dramatización se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca H2: El juego trabajo en el sector de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca. H3: El juego trabajo en el sector de música se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades sociales en niños 4 años de la I.E.I Virgen de la Puerta Supe Pueblo – Barranca	VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades Sociales Básicas Sentimentales agresion			

