

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN**



UTILIZACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL
PRONOEI UNUNCHIS DE LA CIUDAD DE CUSCO 2015

TESIS

PRESENTADA POR:
LAURA LÓPEZ HUILLCA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL

PROMOCIÓN: 2016

PUNO – PERÚ

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN**

**UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LOS SECTORES PARA LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL PRONOEI UNUNCHIS DE LA
CIUDAD DEL CUZCO 2015**

LAURA LOPEZ HUILLCA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:



PRESIDENTE

:

Dr. Salvador Hanco Aguilar

PRIMER MIEMBRO

:

M.Sc. Karen Zulma Ortega Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO

:

M.Sc. Sonia Mamani Aguilar

DIRECTOR

:

M.Sc. Natali Ardiles Cáceres

ASESOR

:

Lic. Sara Farfán Cruz

DEDICATORIA

A Dios, por guiar cada uno de mis pasos.

*A mis padres Tomás y Felipa porque
Siempre están conmigo brindándome
su apoyo incondicional.*

A mi hija Grace que es mi tesoro por compartir

Este momento de mi vida que me da

fuerzas para lograr mis propósitos

Laura López Huilca

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hizo realidad este sueño anhelado. A la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO facultad de ciencias de la educación por darme la oportunidad de optar el título Profesional de segunda especialidad en Educación Inicial. A mis docentes, quienes con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación han logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito. También agradezco a mi Asesora de Tesis, quien oriento con acierto mi trabajo de investigación

Así mismo quiero agradecer a las personas que han formado parte de mi vida profesional quienes me han motivado durante mi formación con sus consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

Laura López Huilca

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIMIENTO	
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema	13
1.2 Definición del problema	14
1.2.1. Definición general	14
1.2.2. Definiciones específicas	14
1.3 Limitaciones de la investigación	15
1.4 Justificación del problema:.....	15
1.5 Objetivos dela investigación	16
1.5.1. Objetivo general.....	16
1.5.2. Objetivos específicos.....	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	17
2.2 Sustento teórico.....	22
2.2.1 Definición del juego libre en los sectores	22
2.2.2 Los sectores en el aula de educación inicial	22
2.2.3 Secuencia del juego libre en los sectores	23
2.2.4 El juego	26
2.2.5 Tipos de juego.....	28
2.2.6 Importancia del juego	30
2.2.7 Socialización	30
2.3 Definición de términos básicos	37
2.4 Hipótesis de investigación	38

2.4.1. Hipótesis general	38
2.4.2. Hipótesis específicas	39
2.5 Sistema de variables	39
2.5.1. Variable independiente:	39
2.5.2. Variable dependiente:	39

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y diseño de investigación	40
3.2 Población y muestra de investigación	41
3.3 Material de la investigación	42
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.5 Plan de recolección de datos	43
3.6 Plan de análisis e interpretación de datos y diseño	43

CAPÍTULO IV

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Resultados obtenidos en la prueba de entrada	47
4.2 Resultados obtenidos en la prueba de salida	49
4.3 Análisis comparativo de los resultados de la prueba de salida respecto a los resultados de la prueba de entrada	50

CONCLUSIONES	54
SUGERENCIAS	59
BIBLIOGRAFÍAS	61
ANEXOS	62

ÍNDICE CUADROS

CUADRO 1	Habilidades y pre-habilidades sociales más representativas con el juego cooperativo.....	36
CUADRO 2	Operacionalización de variables.....	39
CUADRO 3	Población de niños y niñas del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco.....	41
CUADRO 4	Población de niños y niñas del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco.....	42
CUADRO 5	Resultados Obtenidos En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del Pronoei Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	47
CUADRO 6	En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del Pronoei Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	49
CUADRO 7	Cuadro Comparativo De Niveles De Socialización Obtenidos En La Prueba De Entrada Y Salida Por Niños Y Niñas Del Pronoei Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	50

INDICE DE GRAFICOS

GRÀFICO 1	Regla de decisión.....	46
GRÀFICO 2	Resultados Obtenidos En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del Pronoei Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	48
GRÀFICO 3	En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	49
GRÀFICO 4	Cuadro Comparativo De Niveles De Socialización Obtenidos En La Prueba De Entrada Y Salida Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015.....	50
GRÀFICO 5	La Toma De Decisiones De La Diferencia De Medias En La Prueba De Hipótesis En Niños Y Niñas De 4 Años De Edad.....	52

RESUMEN

La presente investigación titulada “Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco”.

Como objetivo general es determinar el nivel de socialización con el uso de los juegos libres en sectores en los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad del Cusco; Hipótesis general el juego libre en los sectores fortalece el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015; Tipo y diseño de investigación. El presente trabajo de investigación es de tipo experimental; En el diseño de investigación que corresponde es el diseño pre experimental, debido a que no se considera el grupo de control; Población y muestra de investigación: La población total de niños y niñas en dos secciones está conformada por los niños y niñas de 4 años y 5 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015; Llegando a la conclusión 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. Es posible mencionar que del objetivo general de la investigación “Propongo elementos del juego que, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica.

Palabras claves: Asertividad, empatía, juego libre, habilidades, socialización.

ABSTRACT

As general objective it is to determine the socialization level with the use of the free games in sectors in the children and girls of 4 years of PRONOEI Ununchis of the city of Cusco; General hypothesis the free game in the sectors strengthens the process of the children's socialization and girls of 4 years of PRONOEI Ununchis of the city of Cusco 2015; Type and investigation design. The present investigation work is of experimental type; In the investigation design that corresponds it is the design experimental pre, because it is not considered the control group; Population and investigation sample: The total population of children and girls in two sections are conformed by the children and 4 year-old girls and 5 years of PRONOEI Ununchis of the city of Cusco 2015; reaching the conclusion starting from the carried out study, we can point out that the game can be used as an effective teaching-learning strategy to be applied in our educational spaces. It is possible to mention that of the general objective of the investigation I "Propose elements of the game that, allow us to implement it as pedagogic strategy.

Key words: Assertiveness, empathy, free game, abilities, socialization.

INTRODUCCIÓN

La institución educativa juega un espacio muy importante, pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro de la institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades cognitivas, en esta investigación se quiere estudiar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos desarrollados en un aula de niños y niñas de 4 años de edad. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿Cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en y niños de 4 años de edad del PRONOEI Ununchis de Cusco?.

La presente investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego,. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos en los sectores del aula para el desarrollo de la socialización a nivel práctico. A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol de los niños, niñas y Profesora así como sus lineamientos de acción. Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó al grupo de niños y niñas el juego en sectores e interés dentro y fuera del aula y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo. La presente investigación se ha organizado en cuatro capítulos.

Capítulo I aborda la aproximación teórica del juego, los diferentes tipos de juego, explicando las características del juego cooperativo y el vínculo con las habilidades sociales. Asimismo, en este capítulo se hace una breve descripción del juego cooperativo en niños de 4 años y cómo este promueve algunas habilidades sociales.

Capítulo II aborda la conceptualización y el surgimiento de las habilidades sociales como una terminología dentro del proceso de aprendizaje, también se señalan los términos asociados a las habilidades sociales, las cuales direccionan el trabajo que se ha realizado a lo largo de esta investigación. Finalmente, se brinda la relación de habilidades sociales que son fomentadas por el juego cooperativo para que pueda darse el trabajo práctico. La segunda parte de esta investigación está subdividida en dos capítulos.

Capítulo III señala el diseño de investigación, en el cual se explica el nivel y tipo de investigación, sistema de hipótesis y la propuesta. Finalmente.

Capítulo IV presenta el análisis e interpretación de resultados de manera analítica, permitiendo contrastar los resultados de los instrumentos aplicados para la recolección de datos, lo cual va permitir interpretar los efectos de la aplicación del programa de juego.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

El problema priorizado " La deficiencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años en el Programa No Escolarizado de Educación Inicial - PRONOEI "Ununchis" del distrito de San Sebastián, Provincia Cusco" Programa en la que me encuentro laborando el presente año, problema que he percibido en el inicio de las labores, porque tienen dificultades para su relación con otros niños o personas adultas, por ser ellos en su mayoría proveniente de familias que migraron de provincias , con actividades agrícolas que no tienen muchas posibilidades de socialización, además de no contar con medios económicos para adquirir artefactos de comunicación como la televisión e internet, en algunos casos no cuentan ni con luz eléctrica. Considero de suma importancia encontrar alternativas pedagógicas para contribuir en el proceso de socialización utilizando actividades significativas, Por ello la investigación se fundamenta básicamente en el juego en los sectores de interés.

Principalmente el campo de la investigación está enfocado a buscar la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego, el mismo

que servirá como base para fomentar la ambientación escolar y de esta manera los niños puedan expresar sentimientos y emociones.

Una de las estrategias motivador a ese juego ya que es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material social y cultural a través de juego.

La tarea que tiene que desempeñar el niño y niña de esta edad es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros tienen que jugar con el niño y divertirse con él deben de volver a ser niños otra vez, esto ayudará en el aprendizaje de los niños

1.2 Definición del problema

1.2.1. Definición general

¿Cuál es la eficacia del juego libreen los sectores para la socialización en los niños y niñas de la sección de 4 años del PRONOEI “Ununchis” de la ciudad del Cusco 2015?

1.2.2. Definiciones específicas

¿Cómo se desarrolla el juego libre en los sectores en los niños y niñas de la sección de 4 años del PRONOEI “Ununchis” de la ciudad del Cusco 2015?

¿Cuál es el nivel de socialización en los niños y niñas de la sección de 4 años del PRONOEI “Ununchis” de la ciudad del Cusco 2015?.

1.3 Limitaciones de la investigación

Esta investigación se limita a estudiar las condiciones socioeconómicas de los niños y niñas de la muestra. Así mismo los resultados obtenidos no son generalizables a realidades distintas a los de la muestra de estudio.

Por otro lado, constituye también como limitante la falta de información teórica referente al desarrollo de los conceptos sociales en los niños i niñas del nivel inicial.

1.4 Justificación del problema:

La relevancia teórica del presente estudio se evidencia al demostrar que la utilización de los juegos libres en los sectores mejora el logro de capacidades de socialización de niños y niñas

El presente trabajo aporta a las maestras de inicial una alternativa de desarrollo de la socialización en los niños y niñas mediante un proceso de favorable para la edad

Llevar a cabo el programa jugando en los sectores es considerar una oportunidad para que los niños desarrollen las capacidades de una manera adecuada y significativa, y que se pueda formar así una base sólida para los próximos aprendizajes.

1.5 Objetivos dela investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar el nivel de socialización con el uso de los juegos libres en sectores en los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad del Cusco.

1.5.2. Objetivos específicos

- Explorar juegos en los sectores que permitan ser usados como herramientas eficaces en la dimensión socio-afectiva del niño.
- Identificar el papel del docente y niños en el juego frente a las necesidades socio-afectiva del niño
- Comparar el nivel de socialización en la prueba de entrada y salida.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22) ; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño. Zapata (1988:45) , indica que al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas. La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario

el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga (2009:13) en su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo. El libro de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (Narcea, 2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones. • Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Establece valores.

- Ayuda al desarrollo físico y mental
- Fomenta el respeto a las demás personas
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.

Las habilidades mencionadas son algunas de las tantas que se pueden adquirir gracias al juego, por ello el juego es vital para los niños. Ya que es la forma más natural, innata y divertida de aprender. Aun cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada. Es importante mencionar que el juego es una actividad libre, la cual es elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones maduracionales.

2. Teorías sobre el juego Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002:).

Borges y Gutiérrez. En su manual juegos socializadores, paradocentes, afirman 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 sobretodo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdon y Sandoval en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comen niño participe y se integre.

Posteriormente García en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora" concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño es que constituye los procesos de la socialización.

Tizard y Harvey (1974) afirman que las ideas de los maestros sobre el valor educativo de juego estaban basadas en teorías y especulaciones.

Escritores como Smith y Conolly (1981) en sus estudios ya reconocidos y clásicos sobre el juego, las rondas, los espacios y desarrollo durante la edad escolar y que la aplicación de estas en el evento pedagógico propicia incentivos a los niños.

Encontré dos tesis de grado, la primera es "El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo socio-afectivo del niño en el grado de transición en la ENSDB"

aquí se enfocan en el proceso de enseñanza aprendizaje de todas las áreas por medio de la lúdica y la motivación frente a todos los saberes.

La segunda “Los juegos y las rondas infantiles, como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del Instituto Keitty” el objetivo aquí es un desarrollo pleno de la coordinación y locación del niño por medio del área de recreación y deporte. Con ayuda del docente Antonino Pallares.

Las fantasías que producen los juegos, han permitido a niños y adultos poblar sus sueños imaginarias para gozar en toda su manifestación simbólica y estética como también ha permitido transformar la realidad en aventuras nuevas del conocimiento.

Al ingresar al nivel Inicial el niño se encuentra en una edad en la que los sentimientos y las fantasías dominan el pensamiento; así pues, cuando algo adquiere verdadera importancia para él, como relacionarse con los demás lo invierte o lo transporta en un proceso mágico o fantástico, el necesita aprender con fantasía.

Uno de los grandes objetivos que se ha tenido siempre es desarrollar valores y sentimientos a través de juegos y actividades grupales que les permita integrarse y aceptar a los demás.

2.2 Sustento teórico

2.2.1 Definición del juego libre en los sectores

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

2.2.2 Los sectores en el aula de educación inicial

Muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras

personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

2.2.3 Secuencia del juego libre en los sectores

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.

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: n 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”. 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. n 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

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.

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.

Orden La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que: a. Cuenten a qué jugaron y con quién. b. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

Socialización Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

Representación La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

2.2.4 El juego

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Durante este capítulo se expondrá las diferentes concepciones del juego así como las diferentes teorías, las cuales apoyarán la siguiente tesis. Aproximación teórica al concepto de juego. 1. Definición Schiller” (2002: 21) , nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que

va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Jugar y explorar no es lo mismo. Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente “juego” es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

Juego y actividad recreativa dirigida no es lo mismo. Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida. Por ejemplo, los adultos proponen a los niños “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos. Sin embargo, en esta guía, es importante distinguir que las actividades recreativas propuestas por el adulto no deben ser entendidas como “juego” propiamente dicho. Al menos no como “juego libre”. 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. El juego libre en los sectores, tal como lo entendemos en esta guía, es una actividad que no recae bajo el control, planificación o influencia del adulto. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños. 1.3. ¿A qué llamamos “juego”? El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. La hora

2.2.5 Tipos de juego

Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros

obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

El juego simbólico:

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

2.2.6 Importancia del juego

La importancia del juego en el desarrollo infantil:

El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece, precisamente, el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir. Permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecas, animales) como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse y peinarse) favorecen el desarrollo de una buena afectividad.

2.2.7 Socialización

Podría definirse la socialización como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación.

La educación persigue un objetivo social, la socialización del niño, que es el proceso de enseñarle la cultura y las pautas de conducta que se esperan de él.

Fundamentos sociológicos enfatizan la relación entre familia y escuela, y el hecho de que estas dos instituciones sociales son las responsables de la educación y socialización de los niños.

Ya que la educación es un proceso social y envuelve interacción con diferentes personas en situaciones diversas.

Cualquier desarrollo educacional, lleva siempre un planteamiento sobre la sociedad y por lo tanto produce sus formas procedimientos y relaciones.

La influencia del hogar y la escuela como los dos ambientes naturales del niño en el desarrollo de su personalidad y en la adquisición de destrezas sociales y afectivas le permiten desenvolverse en el entorno cultural y ambiental de una forma armoniosa y eficiente.

El estudiante y la escuela no pueden verse independientemente del contexto sociocultural. Lo que ocurre fuera de la escuela afecta lo que ocurre dentro de ella.

Las experiencias familiares y comunitarias representan una gran oportunidad como espacios concretos, reales y cercanos al niño que le permiten atender a dos necesidades que se encuentran en el niño pequeño, la identificación cultural y las de pertenencia a un grupo.

La familia es el factor determinante del entramado de nuestras comunidades y, por ende, junto con la escuela, el agente socializador principal y natural para la

estructuración de las emociones, las actitudes y los valores de las nuevas generaciones.

Las estrategias de la familia y de la comunidad representan el esfuerzo de la educación inicial por llegar, donde este vive y se desarrolla. De hecho, la familia es el primer escenario en que se produce la educación. Por otra parte, la comunidad se constituye en el espacio social en donde el individuo permanentemente va a aprender formas de participación como integrante en ámbito y conflicto social común.

Dimensión socio-afectiva

La comprensión de la dimensión socio-afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años.

El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

La emocionalidad en el niño es intensa, domina parte de sus acciones, pero es igualmente cambiante: de estados de retraimiento y tristeza, puede pasar a

la alegría y el bullicio, olvidando rápidamente las causas que provocaron la situación anterior.

“LAS HABILIDADES SOCIALES “

Desarrollo del término de habilidades sociales

La historia de la conceptualización del término “habilidades sociales” tuvo mayor difusión a mediados de los años 70; Sin embargo, hasta la actualidad se sigue investigando y re direccionando el concepto y las conductas que involucran a este término.

(A Salter 1949) se le atribuyen los primeros conceptos sobre habilidades sociales, haciendo uso de este término en su libro Condition Reflex Therapy (1949), donde describe seis técnicas que promueven y aumentan el nivel de expresividad de las personas.

- La expresión verbal de las emociones.
- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y actuación espontáneas.

Las seis técnicas anteriormente mencionadas reflejan que, para Salter, la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, estas expresadas en todas las dimensiones que el ser humano puede lograr expresar, tales como gestuales y verbales.

Posteriormente Wolpe, utiliza las investigaciones señaladas por Salter. Es (Wolpe 1958), quien utiliza por primera vez la terminología “conducta

asertiva”, la cual posteriormente sería reemplazada por el término “habilidades sociales”. Wolpe definió la conducta asertiva no sólo como una conducta agresiva sino como la expresión de todo tipo de sentimientos de amistad , cariño y otros distintos de ansiedad.

Estos fueron los comienzos de la investigación en habilidades sociales dentro del campo de terapias de conducta.

Estudiosos insertan el término “habilidad social” a partir de los años 60 y 70 se empieza utilizar las diferentes denominaciones como libertad emocional, (Lazarus: 1971), Eficacia personal (Lieberman y otros: 1975), Structers learning therapy (Goldstein : 1976) Social skills training (Tower y otros: 1976).

Alberti y Emmons (1978; 2): la habilidad social es una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad. Las personas deben de expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los demás.

Para esta investigación, es indispensable mencionar a (J Tower 1984) quien esclareció que no puede haber un criterio absoluto ni universal para la conceptualización de “habilidades sociales “, ya que los contextos y realidad varían. Asimismo, menciona que todos al reconocer y conocer a las habilidades sociales de manera intuitiva. Esta acción es suficiente para reconocer que cada individuo desea desempeñarse en el contexto social haciendo uso de las habilidades sociales que posee.

Las conductas sociales no constituyen a un rasgo determinado, el entorno social, la cultura, la edad, el género, educación, clase social, ubicación dentro de un espacio y la herencia social de un grupo determinado son referencias importantes para el uso y aprendizajes de las habilidades sociales.

Los tres atributos básicos de las habilidades sociales son:

- 1) Flexibilidad: al contexto, a la situación, a los sujetos.
- 2) La apertura: es la capacidad para manifestarse a los demás y a la vez a ser receptivo.
- 3) La polaridad: es la capacidad para relacionarse entre cordialidad y la asertividad.

Caballo (1993) considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

En esta investigación definimos por habilidades sociales, como aquel conjunto destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente.

La adquisición de esas conductas dependen de la influencia del medio social, la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas.

Se hace uso de las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver dificultades de manera acertada, respetándose a sí mismo como al grupo de compañeros.

Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego cooperativo.

Para fines de esta investigación se hará uso del cuadro empleado por la autora (MUÑOZ 2011) quien ofrece una tipología de habilidades sociales

CUADRO 1 Habilidades y pre-habilidades sociales más representativas con el juego cooperativo.

Habilidades sociales básicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar. 2. Formular una pregunta.
Habilidades sociales avanzadas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedir ayuda. 2. Participar. 3. Seguir instrucciones. 4. Disculparse.
Habilidades relacionada con los sentimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar los sentimientos. 2. Comprender los sentimientos de los demás. 3. Enfrentarse con el enfado del otro.
Habilidades alternativas a la agresión
<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir algo. 2. Ayudar a los demás. 3. Negociar. 4. Emplear el autocontrol.

Habilidades para hacer frente al estrés
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demostrar deportividad después de un juego. 2. Defender a un amigo. 3. Responder a una acusación. 4. Hacer frente a las presiones del grupo
Habilidades de planificación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tomar iniciativas 2. Tomar decisión.

Fuente MUÑOZ , “ Manual de habilidades sociales” (2011: 123)

Proceso de adquisición de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales se desarrollan y potencian a través del proceso de maduración y a través de la experiencia vivencial de proceso de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, el individuo cuenta con mecanismos de aprendizaje como:

- A) La experiencia directa.
- B) La observación.
- C) La intuición.

2.3 Definición de términos básicos

Juego libre: Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente

PRONOEI: Programa no Escolarizado de Educación Inicial

Asertividad: El término designado fue introducido por Wolpe (1958) y por Lazarus (1966) como asertividad de elogio y como una conducta llamada “reforzar al interlocutor” (habilidad para hacer cumplidos) el cual hace mención

a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos, términos utilizados como sinónimos de las habilidades sociales.

Autocontrol El autocontrol se desarrollo en forma consciente con el lenguaje interno . El individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las auto instrucciones.

Empatía :Capacidad de conectar con los sentimientos de la otra persona y percibir en un contexto determinado el cual es común a lo que el otro individuo puede sentir, pero sin que implique opinar o pensar de la misma forma También es conocido como un proceso completamente objetivo.

Inteligencia interpersonal: Esta inteligencia le permite que cada persona pueda, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros.

Apego: El apego es la capacidad de conectarse afectivamente con las personas, la expresividad es la de ser capaz de expresar emociones sentimientos y necesidades y el autocontrol la de poder dominar los impulsos, ira, enojo, etc.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis general

El juego libre en los sectores fortalece el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015

2.4.2. Hipótesis específicas

- La utilización de juegos libres en los sectores es adecuada para la socialización de niños y niñas
- La docente, niños y niñas asumen su rol en el juego en sectores frente a las necesidades socio-afectiva del niño.
- En el proceso de comparación de las pruebas de entrada y salida marca diferencia con el uso de juego libre en sectores de los niñas y niñas.

2.5 Sistema de variables

2.5.1. Variable independiente:

Juego libre en los sectores

2.5.2. Variable dependiente:

Socialización

CUADRO 2 Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA
VARIABLE INDEPENDIENTE	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Comparte las piezas en el juego Comparte el espacio para jugar Comprende el juego de los demás	A: Logro previsto B: Proceso C: Inicio
VARIABLE DEPENDIENTE	SOCIALIZACIÓN	Interactúa con sus compañeros(as) en el juego Respetar las reglas del juego Espera su turno según el juego	

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo.

El presente trabajo de investigación es de tipo experimental porque permite manipular a la variable independiente para medir la variable dependiente. El desarrollo de un experimento tiene como requisito imprescindible utilizar un diseño apropiado para resolver el problema que se investiga.

Diseño

En el diseño de investigación que corresponde es el diseño pre experimental, debido a que no se considera el grupo de control, que según (Montgomery 1993) define literalmente el experimento como “una prueba de ensayo”, en la que es posible manipular deliberadamente una o más variables independientes para observar los cambios en la variable dependiente en una situación o contexto estrictamente controlado por el investigador.

El diseño de investigación se puede entender como el desarrollo de un plan o estrategia que especifica las acciones y medios de control que se efectuaran para alcanzar los objetivos del experimento, responder a las preguntas de investigación y someter a contrastación las hipótesis

El esquema es el siguiente:

M: O1X.....O2

DONDE:

M: es la muestra de estudio

O1: es la prueba de entrada

O2: es la prueba de salida

X: es el experimento (juego libre en sectores)

3.2 Población y muestra de investigación

Población:

La población total de niños y niñas en dos secciones está conformada por los niños y niñas de 4 años y 5 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015

CUADRO 3 Población de niños y niñas del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco.

EDAD	Fi,	%
04 AÑOS	18	64 %
05 AÑOS	10	36 %
TOTAL	28	100 %

FUENTE: Nómima del Ministerio de Educación 2015

ELABORADO: Investigadora

Muestra

La muestra de estudio para la presente investigación está conformada por los niños y niñas de 4 años de edad que hacen el 64 % de la población del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015

CUADRO 4 Población de niños y niñas del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco

MATRICULADOS	4 AÑOS		TOTAL	
	VARONES	MUJERES	Fi	%
AÑO 2015	08	10	18	64 %

FUENTE: Nómina Ministerio de Educación 2015

ELABORADO: Investigadora

3.3 Material de la investigación

Los materiales de investigación que se utilizaron durante el proceso de Investigación fueron las sesiones de juegos libres en un número de ocho sesiones referidas a la socialización (Anexo N° 01)

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

TÉCNICA: OBSERVACIÓN: Es un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos con el propósito de procesarlo y convertirlo en información

INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN: Este instrumento nos permitió recoger los datos de los avances de cada niño y niña en la utilización del juego libre en los sectores

PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

Para concretizar el presente trabajo de investigación se procedió de la siguiente manera:

- a) Solicitud dirigida a la Coordinación del programa, para ejecutar el trabajo de investigación
- b) Aplicación de la prueba de entrada, para obtener la información sobre el nivel de socialización actual
- c) Desarrollo de sesiones de juegos libres en sectores
- d) Al final del desarrollo de las sesiones se procede con la aplicación de la prueba de salida para determinar el nivel de socialización
- e) Procesamiento de los datos recolectados para su análisis e interpretación.

3.5 Plan de recolección de datos

Para el análisis e interpretación de los datos se procedió de la siguiente manera:

Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, basándose en las pruebas de entrada y salida. Aquí, se analiza los datos obtenidos en relación a las variables de estudio.

3.6 Plan de análisis e interpretación de datos y diseño

ESTADÍSTICO

Para interpretar la diferencia de medidas aritméticas de los dos grupos motivo de investigación se empleó lo siguiente:

- Estadística de medidas de tendencia central y de dispersión para analizar la prueba de entrada y salida.

- Prueba de hipótesis de estadística de diferencia de medias y la distribución de Te calculada (Tc), cuya fórmula requiere de los valores estadísticos de tendencia central y de dispersión para establecer la diferencia que el experimento ha producido.
- A través de ella se establece la eficacia de la utilización de juegos libres.

A) MEDIA ARITMÉTICA :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Donde:

\bar{X} = Media Aritmética
 X_i = Calificativos Obtenidos
 n = Muestra Investigada

B) VARIANZA

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

Donde:

s^2 = Varianza
 \bar{X} = Media Aritmética.
 X_i = Marca de Clase.
 n = Numero total de Alumnos.

C) HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Ho: El promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas en la prueba de salida es menor o igual a los obtenidos en la prueba de entrada. $X_s = X_e$

Ha: El promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas en la prueba de salida es mayor a los obtenidos en la prueba de entrada. $X_s > X_e$

A) DETERMINACIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICANCIA

Se utilizó $\alpha = 0.05$, para comprobar el grado de error De 5%. Y el grado de significación es 1.96 es decir 95% , sumados es igual a

B) APLICACIÓN DE LA ZETACALCULADA

Se aplicó para determinar la validez de la hipótesis.

$$T_C = \frac{(\bar{X}_e - \bar{X}_s)}{\sqrt{\frac{Se^2}{ne} + \frac{Sc^2}{nc}}}$$

Dónde:

\bar{X}_e = Promedio en la prueba de entrada

\bar{X}_s = Promedio obtenido en la prueba de salida

Sc^2 = varianza de la prueba de salida

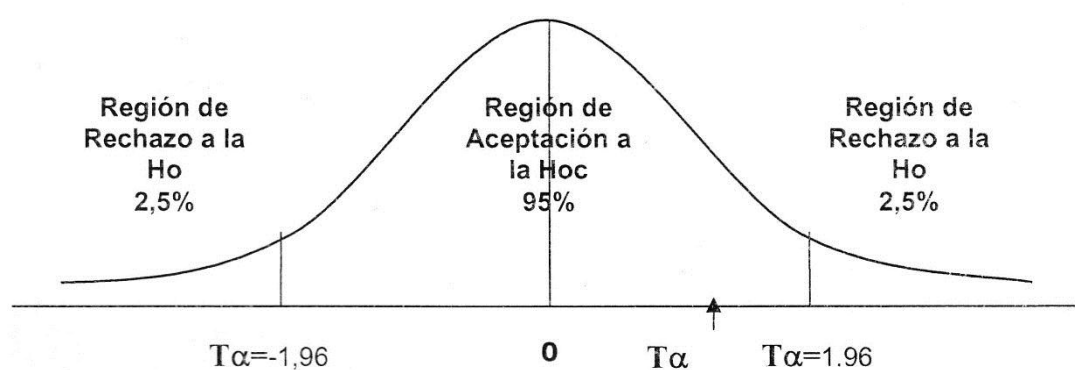
Se^2 = Tamaño de muestra

n = Tamaño de muestra

C) REGLA DE DECISIÓN

Si la T calculada " T_c ", se ubica en la región de aceptación, de la H_0 se acepta la hipótesis nula, en caso contrario se acepta la hipótesis alterna " H_a ".

GRÁFICO 1 Regla de decisión



CAPÍTULO IV

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Resultados obtenidos en la prueba de entrada

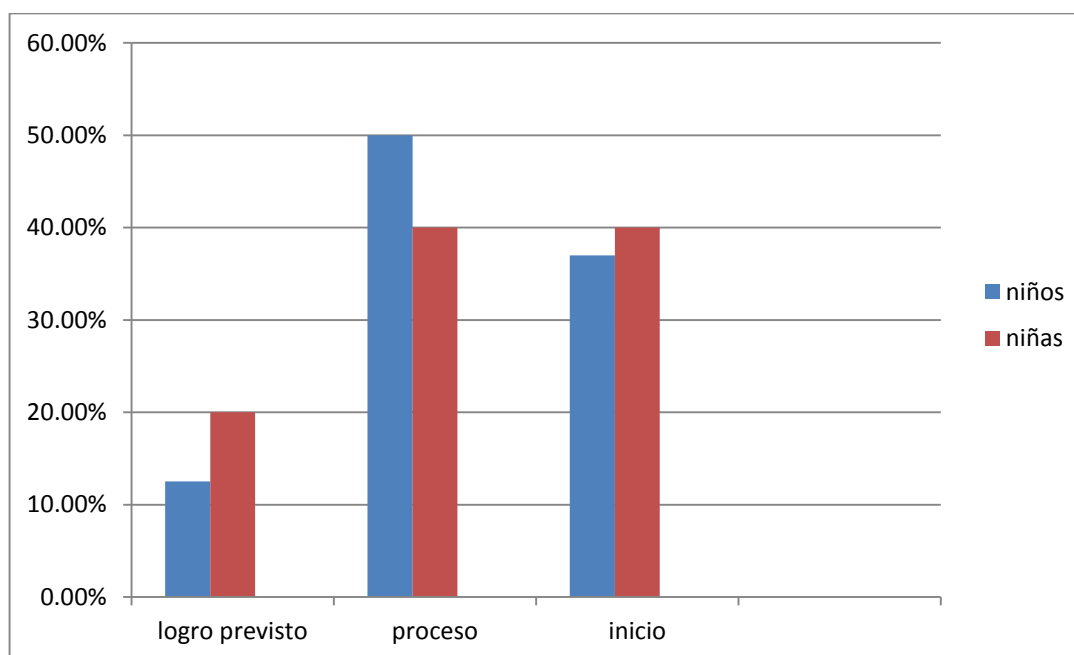
CUADRO 5 Resultados Obtenidos En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015

NIVELES			DIMENSIÓN			
			Niños de 4 años		Niñas de 4 años	
			f	%	f	%
LOGRO	A		1	12.5 %	2	20 %
PROCESO	B		4	50 %	4	40 %
INICIO	C		3	37.5 %	4	40 %
TOTAL			8	100 %	10	100 %

FUENTE : Prueba de entrada

ELABORACIÓN: Ejecutora de la investigación

GRÁFICO 2 Resultados Obtenidos En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015



FUENTE: Cuadro N° 05

ELABORACION: Ejecutora de la investigación

En el cuadro N° 03 y gráfico N° 01 , sobre el nivel de socialización se observa que:

- En el nivel inicio se ubican 3 niños que representan el 37, 5 % y 4 niños que representan el 40 %.
- En el nivel proceso se ubican 4 niños que representan el 50 % y 4 niñas que representan el 40 %.
- En el nivel logro se ubica un niño que representa el 12.5 % y 2 niñas que representan el 20 %
- De 18 niños y niñas que es el 100%, tenemos 7 niños y niñas que es el en el nivel inicio, 8 niños y niñas en el nivel proceso y 3 niños y niñas en el nivel logro.

4.2 Resultados obtenidos en la prueba de salida

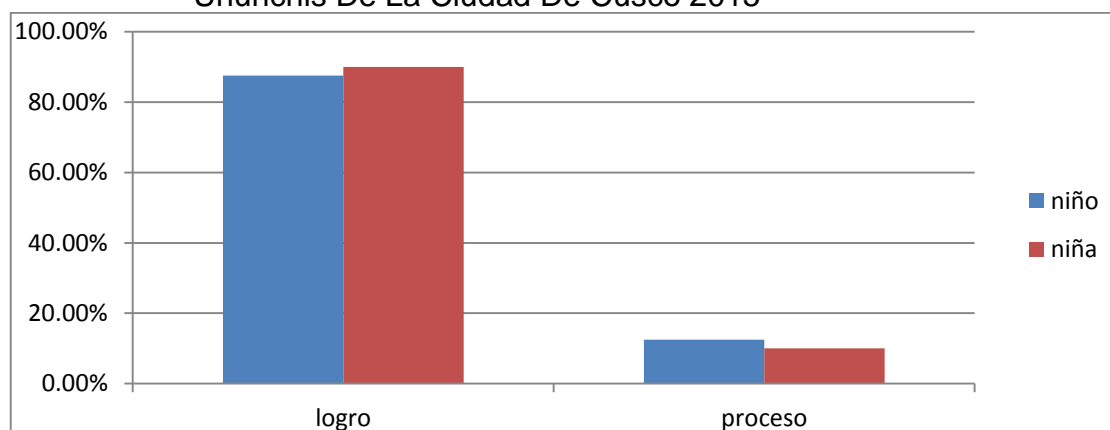
CUADRO 6 En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015

NIVELES			DIMENSIÓN			
			Niños de 4 años		Niñas de 4 años	
			f	%	f	%
LOGRO	A	7	87,5 %	9	90 %	
PROCESO	B	1	12.5 %	1	10%	
INICIO	C	0	0 %	0	0 %	
TOTAL			8	100 %	10	100 %

FUENTE : Prueba de salida

ELABORACIÓN : Ejecutora de la investigación

GRÁFICO 3 En El Nivel De Socialización Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015



FUENTE : Cuadro N° 06

ELABORACIÓN: Ejecutora de la investigación

En el cuadro N° 04 y gráfico N° 02, sobre el nivel de socialización se observa:

- En el nivel bueno se ubican 7 niños y representan el 87,5 % y 9 niñas que representan el 90 %.
- En el nivel regular se ubica un niño y representa el 12,5 % y 8 niñas que representan el 10 %.
- Mientras en el nivel deficiente no hay ninguno.

En consecuencia los resultados obtenidos en la prueba de salida referente al nivel de socialización superan a los resultados obtenidos en la prueba de entrada.

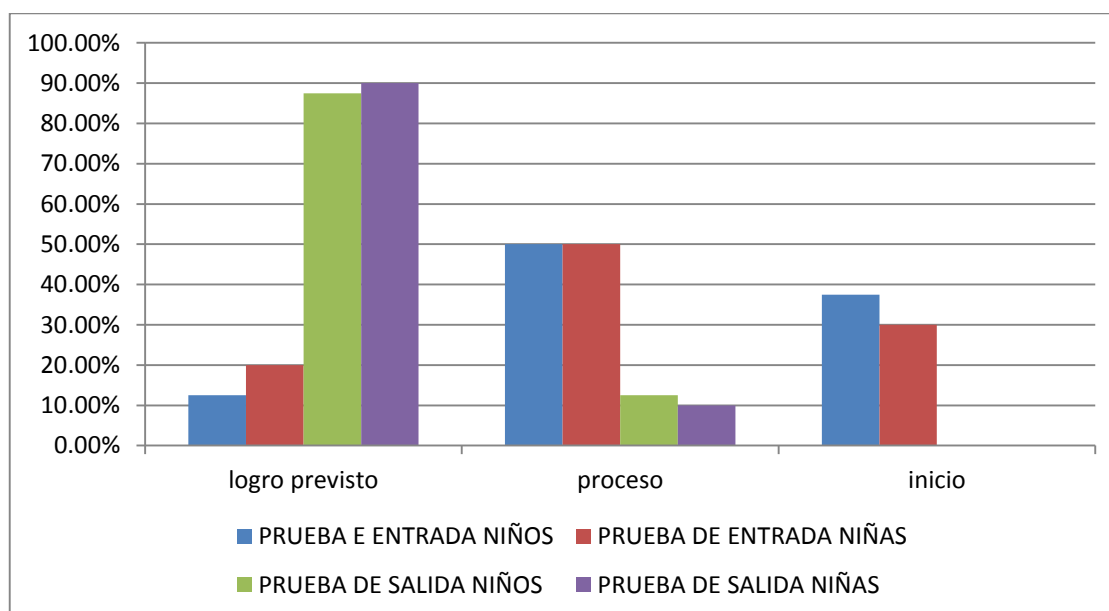
4.3 Análisis comparativo de los resultados de la prueba de salida respecto a los resultados de la prueba de entrada.

CUADRO 7 Cuadro Comparativo De Niveles De Socialización Obtenidos En La Prueba De Entrada Y Salida Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015

NIVELES			RESULTADOS							
			PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
			niños		niñas		niños		niñas	
			f	%	f	%	f	%	F	%
LOGRO	A	1	12,5%	2	20%	7	87,5%	9	90%	
PROCESO	B	4	50%	5	50%	1	2.5 %	1	10%	
INICIO	C	3	37,5%	3	30%	0	0 %	0	0 %	
TOTAL			8	100%	10	100%	8	100%	10	100%

FUENTE: Prueba de entrada y salida
ELABORACIÓN: Ejecutora de la investigación

GRÁFICO 4 Cuadro Comparativo De Niveles De Socialización Obtenidos En La Prueba De Entrada Y Salida Por Niños Y Niñas Del PRONOEI Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015



FUENTE: Cuadro N° 07
ELABORACIÓN: Ejecutora de la investigación

En el cuadro N° 05 y gráfico N° 03, sobre los datos comparativos de niveles de socialización, se observa que:

- En el nivel Bueno, en la prueba de entrada se encontraba un niño que representa el 12.5 %, 2 niñas que representa el 20%, mientras que en la prueba de salida se ubican 7 niños que representan el 87.5 % y 9 niñas que representan el 90 %.
- En el nivel regular, en la prueba de entrada se encontraba 4 niños que representa el 50 %, 5 niñas que representa el 50%, mientras que en la prueba de salida se ubican 1 niños que representan el 2.5 % y 1 niñas que representan el 10 %.
- En el nivel deficiente, en la prueba de entrada se encontraba niños que representa el 37.5 %, 3 niñas que representa el 30%, mientras que en la prueba de salida no existe ningún niño ni niña
- En consecuencia los resultados obtenidos en la prueba de salida referente al concepto matemático de cantidad superan a los resultados obtenidos en la prueba de entrada, es decir que los juegos libres en sectores han mejorado el nivel de socialización en los niños y niñas.

CÁLCULO DE DIFERENCIA DE MEDIAS PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

PRUEBA DE ENTRADA

$$\begin{aligned}\bar{X} &= 11.2 \\ S^2 &= 4,65 \\ n &= 8\end{aligned}$$

PRUEBA DE SALIDA

$$\begin{aligned}X &= 16.5 \\ S^2 &= 5,29 \\ n &= 8\end{aligned}$$

Con los datos anteriores se procede a probar la hipótesis estadística, para ello se analiza la diferencia de medias que existe en los resultados de ambos grupos, para ello se utiliza la distribución Tc zeta calculada con un nivel de significancia del 5 %, es decir $\alpha = 0.05$, cuyo valor en la tabla responde a $T_c = \pm 1,96$ para ello se plantean las hipótesis:

H_0 : El promedio las de notas obtenidas por los niños y las niñas en la prueba de salida es menor o igual a los obtenidos en la prueba de entrada. $X_s = X_e$

H_a : El promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas en la prueba de salida es mayor a los obtenidos en la prueba de entrada. $X_s > X_e$

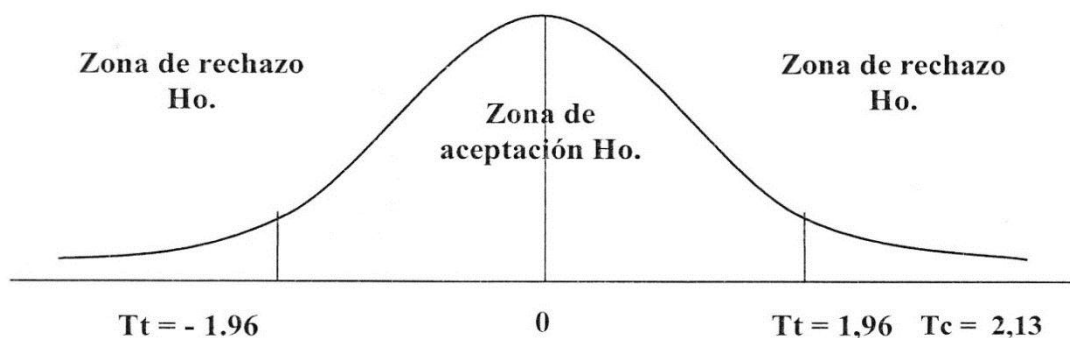
Aplicando la fórmula de Z calculada, se obtiene:

$$T_c = \frac{(\bar{X}_s - \bar{X}_e)}{\sqrt{\frac{SS^2}{n} + \frac{se^2}{n}}}$$

$$T_c = 2,13$$

Este valor ubicamos en el gráfico siguiente:

GRÁFICO 5 La Toma De Decisiones De La Diferencia De Medias En La Prueba De Hipótesis En Niños Y Niñas De 4 Años De Edad



FUENTE: Cuadro comparativo N° 05

ELABORACIÓN: Ejecutora de la investigación

Observamos que el valor de $T_c = 2,13$ recae en la zona de aceptación por lo cual decidimos aceptar a la hipótesis nula H_0 , que significa: que el promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas de 4 años de edad en la prueba de salida es mayor a los obtenidos en la prueba de entrada

CONCLUSIONES

PRIMERA.- 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.

SEGUNDA.- 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 la 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.

TERCERA.- Al respecto, y en base a los objetivos específicos de la tesis, se puede decir que, en cuanto a “Identificar, desde el enfoque interaccional de la comunicación, los elementos del juego de niños y niñas de 4 años, que nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para lograr el presente objetivo me ubiqué en contextos reales del juego de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, diversas situaciones de juego libre en los sectores, llevadas a cabo por educandos en

esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban. De los resultados obtenidos pude constatar una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares. Es por esto que, según lo anteriormente expuesto, el presente objetivo se ha dado por logrado.

CUARTA.- En relación a “Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como estrategia pedagógica”, es posible mencionar la categorización realizada a partir de los elementos presentes en las diversas situaciones de juego de las y los educandos. Al respecto, podemos señalar que cada una de las categorías que se propone al finalizar la primera etapa de la investigación, da cuenta de un factor a considerar en el desarrollo de futuras propuestas pedagógicas en base al juego para un determinado nivel educativo. Esto es, si se desea utilizar una estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica, cada una de las

categorías se convierte en un factor clave que, dependiendo de como éste sea concretizado en una propuesta, debe ser analizado y orientado a la consecución de objetivos educativos específicos.

QUINTA.- En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de la propuesta pedagógica, se tiene la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Me refiero a que, al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. Lo anterior da cuenta de la existencia de una relación armónica entre juego y educación, que puede reportar mayores beneficios para quienes son parte intrínseca de esta relación, a saber: educandos y su comunidad educativa.

SEXTA.- Es posible mencionar que Del objetivo general de la investigación “Propongo elementos del juego que, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de 4 años en el PRONOE “Ununchis” ha sido favorablemente logrado. Nuestra experiencia pone de manifiesto, que el juego en sectores me dio la posibilidad de indagar en las percepciones de las y los educandos, de conocer sus formas de

actuar y desenvolverse, de atender a sus intereses y motivaciones, y de orientar nuevos procesos y metodologías de enseñanza. Además, permite establecer relaciones cercanas y confiables, lograr aprendizajes más significativos y contextualizados, con mayor sentido y veracidad para niñas y niños.

SÉPTIMA.- En este sentido, los resultados obtenidos nos permite señalar que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de las y los educandos en situaciones de juego libre, sino que además, es posible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa eje, orientada a la consecución de aprendizajes escolares, considerando los objetivos y las formas de hacer, de relacionarse y de interactuar establecidas entre los participantes, dentro de espacios educativos formales, y que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el juego, actor y parte del sistema educativo, se torna en una estrategia educativa efectiva que puede ser desarrollada dentro de nuestras instituciones educacionales.

OCTAVA.- Al situarnos como sujetos docentes, nos damos cuenta que debemos estar atentos a las motivaciones de las y los educandos, pues éstas nos permitirán desarrollar nuevas acciones educativas. Atrevernos a innovar, no es tarea fácil, pero de ello depende nuestra labor como educadoras, el enriquecimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje y de

las experiencias de niños y niñas. A mi parecer, ya es tiempo que favorezcamos nuevas estrategias educativas al interior de las Instituciones Educativas , que nos acerquemos a los reales intereses y necesidades que niñas y niños experimentan y relevemos sus formas de interactuar y comunicarse con otros.

NOVENA.- Una vez alcanzados nuestros objetivos, quisiéramos mencionar que, a pesar que los resultados de nuestra investigación han sido favorables y han mostrado la factibilidad de aplicar una estrategia lúdica en un contexto educativo formal, con los beneficios que ello implica, creemos que nuestra tarea aún está inconclusa, pues, desarrollar el juego en otros contextos formales se convierte en un gran reto y su implementación conlleva grandes cambios de mentalidad.

SUGERENCIAS

PRIMERA.- Crear un entorno adecuado de respeto, para las niñas y niños.

SEGUNDA.- Mantener un diálogo continuo con los padres de Familia.

TERCERA.- Sugerir a los directivos de Educación Inicial una capacitación para:
Docentes y Padres de familia invitando a especialistas que atiendan a niños y niñas con dificultades para socializarse..

CUARTA.- Los docentes del Centro de Educación Inicial, deberán llevar una planificación para la utilización de las actividades lúdicas socializadoras, con el propósito de ser aplicada en el aula, los juegos, mediante la utilización de estrategias metodológicas activas que permitan a los infantes de tres a cinco años desarrollar a plenitud sus habilidades, destrezas socio afectivas, cognitivas y motrices que van a la par con las exigencias actuales.

QUINTA.- Hay que inculcar al niño y niña valores de respeto, amor, solidaridad, compañerismo, disciplina, esfuerzo, empezando en el hogar y en los Centros Infantiles, porque si no se lo hace en esta edad luego será muy difícil cambiar sus conductas y repercutirá en la educación Básica y en su vida en general convirtiéndose en un verdadero problema para sus padres y docentes que se encuentren a cargo del niño y niña.

SIXTA.- La investigación inspirará a los docentes y padres de familia a capacitarse, actualizarse a que utilicen la guía metodológica de actividades lúdicas socializadoras, con una visión socio educativa la que se evaluará mediante una socialización sobre los problemas y efectos que causa la sobreprotección, se dará a conocer la importancia del juego en la educación Inicial y como este ayuda en la socialización e integración de los niños y niñas al Centro de Educación Inicial.

BIBLIOGRAFÍAS

- Abad M. J. & Ruiz V. (2011). *El juego simbólico* Madrid: GRAÓ
- Aizencang, N. (2005) *Jugar, aprender y enseñar*. Madrid: Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial
- .Aizencang, Noemi (2000) *El juego y el aprendizaje escolar*. Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6 Mayo-Junio.
- Baquero, R. (2001) *El juego en la psicología de Vigostky* . Ed. HomoSapiens. Buenos Aires.
- Caballo, V. (2007). *Manual de habilidades sociales*. México: Ed. Siglo XXI.
- Kamii, C. y DeVries, R. (1995). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Perú, Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Ministerio de Educación.
- Muñoz C, C. Anghes, R. (2011) *Las habilidades sociales* España: Ed. Parafino.
- Peñafiel, E. & Serrano C.(2011). *Habilidades Sociales*. España Ed. Editext.
- Pérez P. I. (2000). *Las habilidades sociales*. España: Educar hacia la auto regulación ED. Horsori



ANEXOS

FICHA OBSERVACIÓN EN JUEGO DE SECTORES DE INTERES

Nombre del niño	EN QUE SECTOR ¿A qué jugó?	¿Con quién jugó?	Actitud del niño	Observaciones: progresos o problemas
Alberto	SECTOR HOGAR A la venta de pan. Amasa con plastilina, y luego carga los panes en su camión y dice que lo llevará a San Sebastián para venderlos.	Con Fernando y Álvaro	. Es conversador y el que dirige al grupo. Se le ve animado. Por momentos quiere imponer su punto de vista, pero logra hacer acuerdos con los otros niños.	Ha superado su agresividad. Ahora se relaciona con firmeza pero sin ofender a sus compañeros. Haciendo panes ha aprendido a contar hasta 8.
Martha	SECTOR DE CUENTOS Hojean los cuentos, comentando de acuerdo a las imágenes. Haciendo roles de profesora y alumno	Miriam	Expone con dinamismo la lectura del cuento. se comprometió con su proyecto de juego. Juegan organizadamente	Antes no jugaba a nada. Sólo miraba a los demás. Ahora emprende un juego, que aunque aún es solitaria, empieza a ser activa
ROSA	SECTOR HOGAR Preparó la comida para invitar a sus compañeras y promotora, lavando posteriormente todos sus utensilios que utilizó.	Con María y Carmen	Conversa constantemente con sus compañeras, nombrando los utensilios y productos que utiliza en el preparado de de la comida	Ha logrado integrarse al grupo de sus compañeros rápidamente, antes se mostraba muy aislada y callada
Luis	SECTOR CONSTRUCCIONES Arman carros y robot con bloques de construcción	Pancho	Demuestra alegría al jugar con su compañero	Es el que lidera el grupo, no dejan de conversar constantemente, cumplen con las consignas y reglas que ellos se dieron

PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

Esta ficha ha sido elaborada a partir de la fundamentación teórica y de las escalas para el análisis, y será utilizada al inicio y finalización de la investigación de la observación de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI "Ununchis"

Nombre del niño(a)

N°	INDICADORES	AL INICIO			AL FINALIZAR			OBSERVACIONES
		A	B	C	A	B	C	
1	Utiliza un objeto como lo que es.							
2	Usa un objeto como sustituto de otro							
3	Imagina un objeto ausente y lo hace presente con el gesto							
4	Emplea algunos gestos para pedir lo que desea							
5	Selecciona sus juegos independientemente							
6	Muestra agrado, enfado, dolor... mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos							
7	Expresa deseos, necesidades y emociones mediante palabras							
8	Demuestra con gestos y/o vocalizaciones que se aprecian objetos nuevos, situaciones novedosas, y que reconoce lo que se le presenta							
9	Comparte juguetes y materiales con sus compañeros							
10	Imita gestos, acciones y/o palabras de la educadora en su presencia o de manera diferida							
11	Aprende los nombres de las personas y de los objetos presentes en la sesión							
12	Representa una situación sin salirse del contexto							
13	Representa una situación real fuera de contexto							
14	Transforma una situación real en otra fantástica							
15	Integra elementos diversos en el juego							
16	Considera puntos de vista y contempla formas de representación diferentes a las propias							
17	Juega solo							
18	Juega en paralelo							
19	Coopera en pareja y/o en grupo							
20	Solicita el inicio de una acción							

A: LOGRO

B: PROCESO

C: INICIO

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Local PRONOEI Ununchis



Sector de construcciones



Elaborando panes en el sector de hogar



Espacio de recreación del PRONOEI Ununchis



Los sectores de interés del aula



Sector de cuentos



Juegos de Psicomotricidad