



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 216 “NUEVO JUNÍN”, DISTRITO
BALSAPUERTO – REGIÓN LORETO, 2019**

PRESENTADO POR:

TORRES VALERA, ADITH

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

Agradezco a Dios, por la salud, la vida y las bendiciones que me sigue brindando; a mis padres, a mis hijos e hijas, por el apoyo incondicional que ellos me daban, por ser los pilares y la fuerza para seguir adelante, y el motivo de mi superación.

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a DIOS porque me dio la vida y muchas oportunidades para seguir adelante, asimismo, por guiarme en esta etapa tan significativa de mi vida, por ser mi fortaleza en los momentos más difíciles.

A la Universidad Alas Peruanas y en especial a la Facultad de Educación, que a través de los docentes me guiaron en el transcurso de mi formación profesional.

A mi guía y asesor de tesis, por el apoyo especial a lo largo de este trabajo de investigación, por compartir su conocimiento y sus sabios consejos.

Finalmente, a mis padres Salvador Torres Arbildo, Eloísa Valera Vásquez, a mis hijos e hijas, por el amor incondicional y apoyo moral para el avance de este trabajo de investigación.

RESUMEN

El presente estudio reviste gran importancia para el sector educativo, razón por la cual se formuló como objetivo general: Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE Nro. 216 “Nuevo Junín”, distrito de Balsapuerto – Región Loreto; se trabajó con una ruta metodológica bajo el enfoque cuantitativo al expresarse los resultados numéricamente, contando con el fundamento de enfoques científicos ajustándose a una tipología básica, con un diseño de carácter no experimental al no deliberarse las categorías y transversal al desarrollarse en un momento único, niveles correlacionales y descriptivos. Se consideró a un grupo de estudio integrado por 25 infantes de cinco años del nivel inicial (Aula los Valientes) con una muestra de tipo no probabilística. Para recabar datos se empleó la observación como técnica investigacional con las herramientas: Ficha de Observación del Juego Simbólico y Habilidades Sociales con valores Likert.

Los resultados detallaron que la mayor parte de niños lograron niveles medios con un 48% en la V1 y niveles regulares con un 56% en la V2. Para validar los supuestos se utilizó el estadígrafo de Spearman con una correlación moderada positiva con un grado de error $< 0,05$; concluyéndose que hay relación significativa entre las variables de estudio.

Palabras Claves: Juego simbólico, habilidades sociales, habilidades conversacionales, habilidades de auto afirmación.

ABSTRACT

This study is of great importance for the education sector, which is why it was formulated as a general objective: To determine the relationship between symbolic play and social skills in 5-year-old children at the initial level of EI No. 216 "Nuevo Junín ", District of Balsapuerto - Loreto Region; We worked with a methodological route under the quantitative approach when the results were expressed numerically, relying on the foundation of scientific approaches, adjusting to a basic typology, with a non-experimental design as the categories were not deliberated and cross-sectional when developed in a single moment. correlational and descriptive levels. A study group made up of 25 five-year-old infants of the initial level (Aula los Valientes) with a non-probabilistic sample was considered. To collect data, observation was used as an investigative technique with the tools: Symbolic Game Observation Sheet and Social Skills with Likert values.

The results detailed that most of the children achieved average levels with 48% in V1 and regular levels with 56% in V2. To validate the assumptions, the Spearman statistic was used with a moderate positive correlation with a degree of error $< 0,05$; concluding that there is a significant relationship between the study variables.

Keywords: Symbolic play, social skills, conversational skills, self-affirmation skills.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la investigación	13
1.2.1. Delimitación social	13
1.2.2. Delimitación temporal	14
1.2.3. Delimitación espacial	14
1.3. Problemas de investigación	14
1.3.1. Problema general	14
1.3.2. Problemas específicos	14
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.4.1. Objetivo general	15
1.4.2. Objetivos específicos	15
1.5. Hipótesis de la investigación	15
1.5.1. Hipótesis general	15
1.5.2. Hipótesis específicas	15
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	17
1.6. Diseño de la investigación	19
1.6.1. Tipo de investigación	19
1.6.2. Nivel de investigación	20
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y muestra de la investigación	20
1.7.1.	Población	20
1.7.2.	Muestra	20
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	21
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	21
1.9.1.	Justificación teórica	21
1.9.2.	Justificación práctica	21
1.9.3.	Justificación social	22
1.9.4.	Justificación legal	22
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		23
2.1.	Antecedentes de la investigación	23
2.1.1.	Estudios previos	23
2.1.2.	Tesis nacionales	24
2.1.3.	Tesis internacionales	26
2.2.	Bases teóricas	27
2.2.1.	Juego simbólico	27
2.2.2.	Habilidades sociales	38
2.3.	Definición de términos básicos	46
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		48
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	48
3.2.	Contrastación de hipótesis	60
CONCLUSIONES		65
RECOMENDACIONES		67
FUENTES DE INFORMACIÓN		69

1. Matriz de Consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los Instrumentos
4. Fotos de los infantes de 5 años del nivel inicial de la IE N° 216 “Nuevo Junín”, distrito Balsapuerto – Región Loreto

INTRODUCCIÓN

En el actual mundo globalizado el juego mediante representaciones es una actividad natural, satisfactoria propia de la vida debido a que expresan sucesos acontecidos en su cotidianidad, además la lúdica es una de las mejores dinámicas empleadas para el desarrollo integral del escolar. De esta forma, el progreso de la creatividad, imaginación, comunicación e imitación promueven las destrezas sociales entre los educandos, estableciendo una interacción dinámica y espontánea con otros y propiamente, en la cual expresa emociones y sentimientos.

Además, las capacidades sociales, son procesos importantes que deben de fomentarse en los escolares desde muy corta edad. La primera etapa académica es la fase que da lugar a estos procedimientos de manera más intensa, en la cual, el ser humano es más apto para aprender. Este progreso por medio del cual los infantes aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su conducta es denominada sociabilización. Se espera que los infantes aprendan, por ejemplo, que la agresión física, robar y engañar son actitudes negativas, y que cooperar, ser honrado y compartir son positivos. Algunos enfoques sugieren que la socialización sólo se aprende imitando o mediante procesos de premios y castigos.

Por ello, se analiza que cuando existe mayor interrelación, la sociabilización o interrelaciones sociales es mejor en los niños con sus grupos pares; ellos se convertirán en individuos más seguros y extrovertidos. Ayudando por tanto a socializarse para contrastar la timidez, limitaciones o inconveniencias de su carácter impidiendo el progreso armónico del yo y que en las personas que la padecen se expresa por falta de seguridad ante los demás, una inexperiencia o falta de capacidad para afrontar y resolver las interacciones sociables.

Esta investigación contribuye en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas, porque se aplicó el juego simbólico, que permitió al niño interactuar

con su medio social y con otros niños y niñas, esto posibilitó la socialización y la comunicación entre ellos.

La investigación está distribuida en tres capítulos, tal como se detalla a continuación:

El primer capítulo denominado Planteamiento Metodológico, donde se presenta la situación del problema, delimitaciones, formulación de problemas, objetivos, hipótesis, la metodología abarca el diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos para recolectar los datos, y justificación e importancia de la investigación. En el capítulo 2 Marco Teórico, presenta los estudios antecedentes de investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos del estudio. El Análisis de resultados, como capítulo tercero, se exponen las tablas y gráficos del resultado de la aplicación de los instrumentos y contrastación de hipótesis. Al final, se presentan las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información en relación a las normas de redacción internacionales APA sexta versión.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el mundo, la actual investigación referida a la contribución del ludo pueril al progreso de capacidades para la permutación social activa, hecha por el Equipo de Indagación Cívica Cultural y Políticas Educadoras de la Universidad Complutense de Madrid con el auxilio de la institución Ashoka, UNICEF e IKEA, en que meditan que el ludo es crucial para el avance sentimental, físico y social de pequeños. Y así, jugar es un deber reconocerlo por el capítulo 31 de la Convención de los Derechos del Menor de las Naciones Unidas. No obstante, estas informaciones, muestran que únicamente 10% de los pequeños habla de sus papás como amigos para jugar, 18% juega usualmente en sitios externos, como calles y parques, 75% juega en lugares internos íntimos (familiares) y no todos los días, sino cuando las acciones estén permitidas en la semana. Esta muestra la exigencia de las extra-alumnos. Se registra el desgaste progresivo de áreas y épocas libres para el jugar de los discentes de las colectividades actuales. La investigación descubre las costumbres del juego de los pequeños en España y su atribución al avance de destrezas para la permuta social (UNICEF, 2019; p. 3).

Actualmente la función simbólica se volvió en el pilar crucial del progreso completo de los menores, por ello es considerado la acción satisfactoria, de individual disfrute en la que haya concernirse, sentirse autónomo, divertirse, confiado de él mismo en las restricciones del área, lapso y sitio en que se halla. De otra forma, la investigación de las sociales capacidades ha formado el gusto en variados saberes de la psicología social y educacional. No obstante, el transcurso de instrucción y noviciado actualmente, lejos de ser pasiva, debemos priorizar el avance de las distintas capacidades de interrelación social entre sus amigos y el pedagogo del salón, así se garantiza la socialización conveniente en su intermedio. En que el ludo beneficia las habilidades que hoy podrían ser requeridas para que después estos pequeños auxilien a permutar a la sociedad: la imaginación, simpatía, solución de conflictos y la colaboración, estas dos mencionadas concernientes también con la socialización. El ludo personal y conjuntual son elementos importantes en la edificación de la identificación y de su importancia para el proceso humanitario y el amaestramiento, Mejor dicho, que es la diligencia con la que edifican los principios en los que formarán en su vida, por eso es tan crucial que jueguen y saludablemente, no obstante, menores cada vez poseen menos tiempo y áreas para jugar (Ikea, 2018, p. 3)

En Perú según el Minedu en los colegios de inicial, se ve que los papás demuestran apatía en el uso y estimación del juego de representaciones, no obstante, requieren a los instructores que sus menores posean un óptimo transcurso de noviciado. Por eso, últimamente el colegio ha iniciado a mayor relevancia al progreso mundial de sus colegiales, siendo requerido completar la instrucción de sociales destrezas y sentimentales en el curricular procedimiento, en que el Minedu se ha presentado considerado en los variados semblantes el escondite de ludos que auxilie a incitar el ludo alegórico, brindando áreas planificadas para optimar el avance completo de los chiquillos. Pero, se ve que los pequeños en sus libres tiempos, mayormente ven tv o juegan videojuegos. Estas acciones les parecen muy entretenidas. Pero el caso

propicio que estos no instituyan interpersonales lazos, por ello, no obtienen las capacidades sociales primordiales y presentan dificultades de interrelación cuando se juntan a un equipo o hacen diferentes diligencias en clase (Minedu, 2019, p. 17).

En el lado local, las permutaciones que han pasado en los años más recientes, entre esos el gran dominio tecnológico, ha intervenido en la vida de la persona fundamentalmente en la infancia, puesto que los chiquillos poseen complicaciones en la unión con sus amigos y suelen mostrar dificultades de comportamiento en los salones, pues no han alcanzado adjuntar de forma óptima las capacidades sociales requeridas. Este problema, se ve en la escuela N° 216 “Nuevo Junín” en la provincia de Balsapuerto, en donde los pequeños de 5 años son impasibles, dependientes, temerosos, egoístas y violentos para socializar, llevando a que sean menores poco comunicadores. Igualmente, se ve que los instructores no ejecutan acciones de ludos de personificaciones o destrezas de capacidades primordiales, por no poseer la conducta innovadora de los iguales, a ello se adiciona la poca colaboración y responsabilidad de los papás, razón por la que en el hogar no se vigorizan estas capacidades, pues no le dan la respectiva relevancia al progreso completa en la inicial infancia de sus descendientes, que implicará en su avance general. Para eso, el pedagogo debe concientizarse usar el ludo alegórico, dejando al menor interactuando con su intermedio social y con sus amigos, permitiendo la socialización y expresión entre ellos.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

Se consideró a un grupo de análisis conformado por niños de cinco años (Aula Los Valientes) de género mixto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El desarrollo del estudio se efectuó entre los meses de marzo a diciembre del 2019 como línea de ejecución y se expandió hasta el segundo semestre del 2021 por la pandemia mundial.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El trabajo investigativo se estableció en la IE Nro. 216 “Nuevo Junín”, ubicado en el Río Cachiyacú, distrito de Balsapuerto, provincia Alto Amazonas, departamento Loreto, Región Loreto; colegio de gestión pública directa a cargo de la directora Chanel Huiñapi Tangoa, dentro de la UGEL Alto Amazonas.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo se relaciona el juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE Nro. 216 “Nuevo Junín”, distrito de Balsapuerto – Región Loreto, año 2019?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- a) ¿Cómo se relaciona la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales?
- b) ¿Cómo se relaciona la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales?
- c) ¿Cómo se relaciona la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales?
- d) ¿Cómo se relaciona la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE Nro. 216 “Nuevo Junín”, distrito de Balsapuerto – Región Loreto, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar la relación entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.
- b) Identificar la relación entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.
- c) Identificar la relación entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.
- d) Identificar la relación entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE Nro. 216 “Nuevo Junín”, distrito de Balsapuerto – Región Loreto, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a) Existe relación significativa entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.
- b) Existe relación significativa entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.

- c) Existe relación significativa entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.

- d) Existe relación significativa entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalizar la V1 y V2

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional 1: Juego simbólico	Integración	- Secuencias e interpretación de acciones	1,2,3,4	Ordinal Valoración: Likert Si..... (3) A veces..... (2) No..... (1) Niveles: Alto 38 - 48 Medio 27 - 37 Bajo 16 - 26
	Sustitución	- Acciones imaginarias, creatividad y sustituye objetos indefinidos	5,6,7,8	
	Descentración	- Es capaz de escenificar diferentes personajes, indicar roles y funciones	9,10,11,12	
	Planificación	- Planifica, organiza los materiales, formas de juego y acciones.	13,14,15,16	
Variable Relacional 2: Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	- Expresión facial: mirada y sonrisa. - Postura corporal. - Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal. - Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás. - Actitud amistosa y cordial.	1,2,3,4,5,6	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca..... (1)

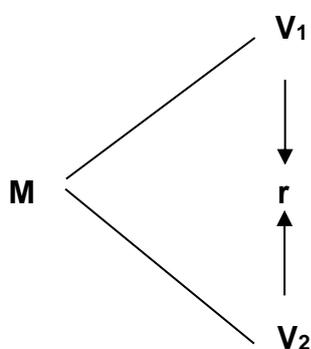
	Habilidades conversacionales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la interacción. - Mantener la interacción una vez iniciada. - Terminar la interacción. 	7,8,9,10,11,12	Niveles: Buena 66 - 84 Regular 47 - 65 Mala 28 - 46
	Habilidades para cooperar y compartir	<ul style="list-style-type: none"> - Favores: pedir y hacer favores. - Seguir normas acordadas o reglas establecidas. - Mostrar compañerismo. - Ser cortés y amable 	13,14,15,16,17,18	
	Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar emociones y sentimientos. - Responder a las emociones y sentimientos. 	19,20,21,22	
	Habilidades de auto afirmación	<ul style="list-style-type: none"> - Defender los propios derechos y opiniones. - Respetar los derechos y opiniones de los demás. - Reforzar a los otros. - Auto reforzarse 	23,24,25,26,27,28	

Fuente: Autoría propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio siguió una línea metodológica bajo un diseño de carácter no experimental, transversal por no existir deliberación de las categorías y ejecutarse en un momento único. Hernández y Mendoza (2018) sostuvieron “consiste en la averiguación de los sucesos donde no se puede manipular infundadamente las variables, solo hay apreciación de los hechos desde inicio para posteriormente analizarlo con certeza que nos conduzca a soluciones” (p. 121).

Se esquematiza así:



Donde:

- M : Grupo muestral
- V₁ : Juego simbólico
- V₂ : Habilidades sociales
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo se fundamentó en enfoques científicos ajustándose a una tipología básica, tuvo como fin aumentar las ideas profundizando los aportes de teorías y modelos teóricos actuales, que permiten mejorarlo en algunos casos, no hay sentido práctico.

Por su parte, se consideró un enfoque cuantitativo, al expresarse de manera numérica los resultados en base a la estadística, las tablas, gráficos han sido analizados e interpretados.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Se emplearon como niveles los descriptivos y correlacionales según el lineamiento de Hernández y Mendoza (2018); el primero profundizó el estudio en base a la recopilación de cifras en concordancia con los componentes a investigar para contar con fundamentos teóricos para llegar a conclusiones finales y plasmando sugerencias para darle solución. El segundo asumió medir el grado correlativo de las categorías que en algunos casos llega a ser de sentido causa y efecto.

1.6.3. MÉTODO

El estudio se alineó a una metodología de orden hipotético-deductivo al formularse suposiciones que dan respuesta a la problemática, se deduce de los resultados recabados para conocer si se aceptan o rechazan con respaldo teórico para plantear mejoras.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

El trabajo se desarrolló con un grupo poblacional conformado por 25 prescolares de 5 años del nivel inicial (Aula los Valientes), género mixto de la IE Nro. 216 "Nuevo Junín", distrito de Balsapuerto – Región Loreto, ejecutado en el año 2019.

1.7.2. MUESTRA

Se consideró una muestra de tipología no probabilística al contar con una población reducida, donde se asume que ambas presentan la misma cantidad ($N = n$) con 25 infantes de cinco años, este criterio es conocido metodológicamente como censal, el 100% de la población.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

En la tesis se usó la observación como técnica investigacional, ajustándose a un proceso de recopilar cifras que sobrelleven a diferenciar los hechos que identifican al grupo muestral, para luego apuntarlo en las guías y saber de sus peculiaridades.

1.8.2. INSTRUMENTOS

Se empleó la ficha de observación como herramienta investigativa, la evaluadora es quien observó las características de los alumnos en el aula según las variables. Se aplicaron dos guías: Ficha Observacional del Juego Simbólico y de Habilidades Sociales dirigidos a los niños, se formularon 16 y 28 ítems con valores Likert (Si=3, A veces=2, No=1 en la V1) y (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1 en la V2) medidos con los baremos: bajo, medio y alto para la V1 y mala, regular y buena para la V2.

Se contó con herramientas validadas adjuntos en la ficha técnica (Anexo 2) y para la medición de la confiabilidad se aplicó la prueba Alfa de Cronbach con resultados de índices altos de fiabilidad (Anexo 3).

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Es pertinente en este apartado, en la medida que se profundizó en teorías y modelos científicos actuales que ayudaron a profundizar los conocimientos sobre el tema motivo de estudio.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Es relevante en lo práctico, ayudó a las profesoras identificar diversas estrategias actuales sobre mejorar el manejo del juego simbólico y un adecuado desarrollo de las habilidades sociales, a través del juego se pueden considerar actividades y dinámicas para aplicarlo en el aula.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Es conveniente el estudio, donde los beneficiarios directos son los agentes educacionales, principalmente los niños para que puedan tener un buen desarrollo socio afectivo y en un futuro próximo sean mejores personas.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Se respaldó en la normativa legal de la **Ley Gral. de Educación Nro. 28044** denotando que el deporte, arte y recreación son elementos importantes para el desarrollo integral del preescolar; resaltando lo esencial en esta etapa de las creaciones artísticas y culturales de acuerdo con lo descrito en el Art. 37º de la citada ley promulgada en el 2003.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Montero (2018) publicó el artículo “Uso de ludos alegóricos como sistemática de instrucción”, España. Esta indagación da un examen de los distintos temas enlazados con la jugabilidad en el amaestramiento dejando crearse el pensamiento del rol que logren poseer los colegios que emplean de estos como la manera de instruirse. Usar esta táctica deja al menor tener un óptimo socio afectivo progreso. Por eso, la colectividad ha aumentado y esto además abarca a la instrucción, las sistemáticas acostumbradas (conductistas) pues en lugar de crear la aspiración de educarse forma el de desmotivación y fastidio, por ello es necesario novedosos y técnicas óptimas para realizar el procedimiento estudiantil, alguna de las metodologías es por intermedio del uso de juegos pedagógicos en clase.

Mendoza (2018) ejecutó el trabajo investigativo “La función simbólica como intermedio para el progreso sentimental de pequeños de

instrucción inicial”, Lima. La investigación se concentra en la función representativa como intermedio educacional para el progreso sentimental en menores. El fin es el narrar la relevancia del ludo alegórico en el avance de sentimientos de los discentes. Los propósitos son: 1) reconocer el transcurso del juego de representaciones en chiquillos de Inicial; y 2) ver las funciones que efectúa el simbólico recreo en el impulso de emociones. La indagación fue estructurada en dos secciones esenciales, se intenta narrar este modo de recreación y su causa en los chicos, después se reconoce la atribución de la simbólica jugabilidad en lazo con el avance sentimental. Como esencial terminación se deduce que el juego de representaciones es un intermedio educacional para expresar los sentimientos, pues por medio de este modo de ludo el instructor alcanza a reconocer los sentires como la molestia, temor que perturba al pequeño, con el fin de dar probabilidades de reconocerlas y regularlas.

Campana (2018) desarrolló la tesis “La función simbólica en inicial”, Tumbes-Perú. Esta recreación hace tiempo era examinada con sociales propósitos pues se pensaba que solo era útil como entretenimiento, no obstante, actualmente a este se le ha enlazado con la instrucción, siendo el juego recreativo, uno de los más usados para desplegar en el chiquillo capacidades y habilidades motoras, cognoscitivas, sociales y afectuosas. Por ello esta investigación posee como fin primordial dar a ver los semblantes más importantes de la función representativa en el segundo Ciclo de Inicial, también de la alineación práctica de esta actividad en Perú y el progreso del discente según el Currículo de Educación Básica.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Asencios y Malvas (2019) presentaron el estudio “Consecuencia de la diligencia de la función representativa en el progreso de capacidades sociables en los pequeños de 5 años de la escuela Inicial Nro. 258”, Huari. El fin de la actual indagación ha sido fijar las secuelas de esta acción en el progreso de capacidades sociables en los colegiales de inicial. Se

desplegó con la cuantitativa orientación y cuasi-experimental esbozo, tipo pre y post examen y conjunto de inspección. La prueba fue de 20 chicos. La información se recolecto por medio del cuestionario. Consecuencias: se usó para fomentar su estima propia, su capacidad para expresarse, la habilidad y confirmación de elegir. Ultimándose que la indagación considera que la acción liberada debe observarse como un elemento didáctico relevante en clase, y que los instructores usan para progresar las capacidades de sus alumnos.

Matamoros y Coricahua (2017) elaboraron el trabajo “Actividad simbólica en las capacidades sociables en chiquillos de 5 años, del colegio Inicial N° 107 – Huancavelica”, Huancavelica. El propósito es establecer el dominio del ludo alegórico en el progreso de las sociales destrezas. La sistemática tomó las características aplicativas, esbozo de representación grado explicativo y pre experimental; el conjunto muestral fue de 30 chicos de 5 años, para alcanzar información se usó la vigilancia como pericia investigadora, teniendo los instrumentos la cedula de vista por cada inconstante. Lo efectos indicaron que luego de usar los ludos figurados en los discípulos, 97% (29), mostraron índices buenos de destrezas sociables por el Chi cuadrado estadístico, el nivel $\chi^2_c = 1.69$ es bajo al $\chi^2_t = 32.71$, refutando la suposición nula y admitiéndose la alternativa tesis, con un margen de falla menor a 0,05. Ultimándose que el juego de representaciones posee dominio significativo en el progreso de las destrezas sociables en los escolares mencionados.

Quispe (2017) desarrolló la investigación “La función representativa en el progreso de las capacidades sociables en los alumnos de 5 años de las escuelas de uso Guamán Poma de Ayala, Huamanga”, Ayacucho. Tiene que aseverar la intervención de la función simbólica para desplegar capacidades sociales. Para la acumulación de la indagación se usó el cuasi experimental esbozo. Para la compilación de información se hicieron por medio de la ficha de vista el igual que ha dejado mantener el grado de

dominio habiente entre las inconstantes examinadas. La consecuencia del examen se ve asentido con la información que se encontraron en el post examen entre los equipos experimentales y de inspección. Dejando ultimar que la Variable 1 interviene positivamente en la V2.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Chuiza (2019) elaboró la tesis “La función representativa en el progreso de las capacidades sociables en los pequeños de instrucción inicial de 4 a 5 años del Módulo Educador María Auxiliadora del Cantón Chunchi, departamento de Chimborazo”, Ecuador. En la temprana niñez empieza el avance de estas destrezas es por ello que es ineludible usar sistemáticas e instrumentos pedagógicas adecuadas y de la metodológica forma que dejan dar a los pequeños desde el asunto educador inicial la alineación completa. En esta orientación la actual indagación se concentró en topar la dificultad presentada en el Módulo Educador indicado. Se continuó la metodológica línea en base a la dirección cuantitativa con trascendencia de campo descriptiva, dejando coleccionar los datos por intermedio de la diligencia del nivel de capacidades sociables para apoderados y papás. El conjunto de partícipes fue de 40 pequeños, mercantilizados en el experimental conjunto y del control 20 para todos. En el experimental se usó metódicamente la proposición mostrada usando los juegos de representaciones como instrumento para estimar el avance sociable de los infantes. Las secuelas halladas usando el examen T-Student para cotejar las medias que después a la diligencia de la proposición se hallaron pocos chiquillos con retardo frente a su edad, dicha afirmación tenía con un índice de significancia alta al 95%. Concluyendo que empleando la función representativa se estima optimización en el avance de las capacidades sociales de los chiquillos.

Soliz (2016) ejecutó el estudio “Progreso del pensar imaginativo por medio de la función representativa en menores de 3 años de la escuela Pedro Vicente Maldonado”, periodo 2014-2015”, Ecuador. El examen tuvo

el objetivo de ver el ludo alegórico y su atribución en el avance del creativo pensar. El compromiso investigador se hizo con menores de 3 años de edad con la muestra de 85 pequeños. La indagación por su ambiente es cuali-cuantitativa, explicativa, narrativa, de convenio a los fines, particularidad bibliográfica y de campo. Se usa 2 sistemáticas que son la cedula de vigilancia y encuesta. Consecuencias: De los interrogados 13 % siempre crea originales pensamientos, 12 % casi perpetuamente, y 28 % lo realicen a veces y 47% nunca lo realiza. Ultimó que después de usar la actividad simbólica en clase, el pequeño progresará su idea creativa dinámicamente, espontánea y autónoma.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGO SIMBÓLICO

2.2.1.1. TEORÍAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

a) Teoría del Juego de Jean Piaget

En su hipótesis del progreso Piaget resalta que los menores poseen la cabida de jugar pues es la única forma que posee poder enlazarse con lo real en que se despliega piensa al juego como el origen indefectible para que el progreso cognoscente de las personas fundamentalmente en la niñez pues auxilia al fortificar de distribuciones intelectuales las iguales que les consienten a los pequeños unirse con sus pares y con el entorno cercano. (Piaget, 1986; p. 28).

Es relevante decir que Piaget une los 3 modos de recreación que son : ludo del adiestramiento que los menores de 0 a 2 años de edad lo despliegan en la época sensorial-motriz, la función simbólica que se desenvuelve de 2 - 6 años en este período los menores muestran distintas expresiones alegóricas como: copia, expresión, diseño y la imagen intelectual que les deja reproducir vivencias en las que puedan declarar sus pensamientos y emociones y al final la recreación templada se desarrolla a raíz de los 6-12 años, los infantes ya inician respetando las normas del ludo y a constituirlo de la mayor forma.

La interrelación de los 3 ejemplos de juego es importante pues en cada período adquiere algo novedoso y por ende su pensar va cambiando y por ello es considerado el juego placentero de tratar comprender el trabajo de las facciones y la realidad exterior.

b) Teoría del Aprendizaje Social o Vicario de Albert Bandura

Bandura indicó que todo lo que logra instruirse directamente, además puede educarse viendo al resto; establecer en otros compendia el noviciado. Logramos nuevas gestiones viéndolas en otros sujetos; a esta táctica se le conoce como noviciado por vigilancia (plagio, modelamiento o amaestramiento social). (Adrián, 2016; p. 56).

Tal y como realizo Lev Vygotsky, Albert Bandura además concentra el eje de su análisis sobre los métodos de instrucción en la intervención entre el discente y el ambiente social. Bandura distanció en su hipótesis 4 técnicas que se despliegan precisamente en las nociones sociales:

Atención: Es completamente necesario que la atención del discente está centrada al tipo que hace el comportamiento. Un distractor impediría la labor de noviciado.

Retención: La mente juega un rol muy relevante. El sujeto que está completando un novedoso comportar, debe acumularlo en su mente para hacerlo rápidamente.

Reproducción: Aquí, también de la puesta en camino del comportar, el sujeto debe ser capacitado de generar de forma simbólica la conducta. Como si, incluso un pequeño vea a su jugador favorito jugar, no es porque desee hacerlo mismo que él, antes debe tener la cabida motriz para hacer los movimientos. Se completará el modo de movimiento y actividad, pero esto necesita de duplicación para hacer el proceder bien.

También, debe existir la cabida cognoscitiva para lograr encaminar los módulos de redención alegórica. Es decir, que el chiquillo requiere de forma obligatoria llegar a ese grado de progreso cognoscente.

Motivación: Poseyendo los gráficos intelectuales del proceder visto, requiere hacerla. Logramos poseer variadas razones, como: a) Vigoriza/castiga pasada: basado en el conductismo habitual. Cuando ya realizamos el comportar y hemos hallado algo bueno a cambio. Esto hace que regresemos a hacerla si indagamos tener el igual auxilio. b) Asistencias/sanciones prometidas: Expectaciones de lo que se quiere lograr. Pensamos en los resultados. c) Socorro/punición vicaria: Lo que vimos que logró el tipo del que estudiamos.

2.2.1.2. DEFINICIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO

La función representativa se traza como un intermedio educador en Inicial, pues permita progresar la ocupación alegórica en el preoperacional estadio que traza Piaget. Villalobos (2009) referido “a por medio del simbólico ludo la persona puede generar su estado de individuo cognitivo y simbólico, convertidor de la práctica, quien en ocupación de su experiencia crea novedosos modos” (p. 272) en virtud de este, el menor consigue un progreso completo, ya sea a índice sociable, cognoscente, sentimental y afectuoso.

Abad y Ruiz (2011), indicaron que el pequeño en este desarrolla “hace acciones simuladas e imaginativos, es decir, es particular de conducta simulativa, semejante al proceder serio pero hecho fuera de situación” (p. 100).

Mientras, Rodríguez (2016), declaró que es “la cabida de personificar, formar circunstancias intelectuales y mezclar sucesos verdaderos con sucesos creativos. Este modo de recreativos es muy relevante, porque la expresión además está actual en estos” (p. 3).

Por lado de, Salas (2014) señaló que “es congénito en los individuos esta acción, se muestra desde los iniciales meses de vida hasta la adultez, deje alcanzar un noviciado y dar significado a los sucesos que se muestran por intermedio de las vivencias existidas” (p. 24). Los chiquillos a su poca edad son como el algodón que van impregnando todo lo que ven cerca de él.

Por lo mostrado, el juego de representaciones recuerda en el chiquillo diferentes vivencias y estilos de expresión, que abarca en el chico aplicar su pensar personal para desplegar su creatividad, comunicación de sentimientos, confianza en él mismo; mejor dicho, deja que los discentes consigan un proceso completo. Con esto, se traza como la diligencia general, que entiende el progreso sociable, cognoscente, sentimental. Mientras, el ludo aparece por medio de casos imaginarios que el menor aspira, o ha visto precedentemente, lo cual le deje plagiar actividades.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO

Según Piaget (1986) la función representativa se dice con alta ímpetu en el siguiente año de vida del menor, el juego de representaciones es crucial pues favorece al menor en estos ejes:

- Deja al chiquillo personificar circunstanciales intelectuales verdaderas o falsas.
- Beneficia el entendimiento y aprovechamiento del ambiente del chico.
- Progresa su expresión.
- Ayuda con su avance sentimental.
- Despliega su cabida creativa.
- Deje el ludo grupal y con normas. (p. 36).

2.2.1.4. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO

Guerra (2010) resaltó que las cualidades de la jugabilidad por caracteres “se han juntado en 4 que surgen según un cronológico orden, pues, necesitan diferente madurez cognoscente. Referidos a la distribución, despegue del significador y el significante, la organización y la no centración pueril” (p. 27).

D1: Integración

Referida a la complicación organización lúdica, va desde las actividades solitarias hasta las mezclas en series. Igualmente, el infante gradualmente puede hacer actividades alegóricas, tomando el eje de vigilancia de los demás. Guerra (2010), indicó que la composición “es la dificultad estructurada de las diligencias, quiere decir, de la cadena de actividades, pudiendo coordinarlas y ordenarlas en series” (p. 28).

D2: Sustitución

Conciernen las uniones habientes entre el material personificado y el figurado (el significado y significante). En un inicial tiempo se genera la concurrencia, gradualmente se van disgregando, de forma paralela al representacional progreso, de manera que un material puede usarse en el ludo para simbolizar a otro. Hasta suplantar cosas por otros que no se relacionan.

Guerra (2010), destacó que “la implantación está unida con lo descontextualizado, con la cabida de usar los materiales autónomos de la ocupación que posean, dándoles novedosas funciones según sus gustos” (p. 28). Esta extensión compone el núcleo céntrico del juego de representaciones.

D3: Descentración

Es el espacio de la actividad respectiva al trayecto de uno mismo que almacena las actividades alegóricas. Al año, los ejercicios pueriles

son para el chiquillo, hasta que gradualmente inicien a ser hechas en otras personas. Estos otros componentes son puestos como pasivos al inicio, pero después serán estimados componentes activos.

Guerra (2010), precisó a la extensión de no concentración como “la cabida de unión y de conexión de papeles que empieza la lengua interpretada y el ludo de sociales roles” (p. 29).

Al mismo tiempo aumenta que apuntan a un módulo social congénito de la descentración, pues los comportamientos simbolizados han sido estudiados en la vista o interrelación con otros sujetos.

D4: Planificación

Es la extensión que muestra más manifiestamente la razón del ludo, reside en el preparativo anterior del ludo. Cerca de los 2 años de edad surgen síntomas de desarrollo del ludo antes de ser jugueteado.

Guerra (2010), remarcó que “el menor es capaz de pronosticar al caso de ludo de manera que logre o no hacer la elección de la materia prima a usar y así ceder al ludo de alta conexión. Así, al igual que en la renovación, se requiere estimular intelectualmente los signos sin tener un acceso perceptible contiguo del distintivo relativo”. (p. 30).

2.2.1.5. ELEMENTOS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Guerra (2010) planteó dos componentes primordiales para desplegar la función de representaciones, como:

a) Componente motor

La recreación motiva el progreso motriz ya que induce a hacer al pequeño la actividad requerida, por ello, la aspiración de trazar la cosa le deja planear y regularizar sus inclinaciones, el progreso motriz es algo que el chiquillo ira causando acorde ejerce en unión con el ambiente cercano.

Este elemento está enlazado apretadamente con el espacio sensorial-motriz pues en esa época se despliega la recreación de la instrucción que auxilia al discípulo a conservar la inspección de su coordinación y movimiento entre ellos.

b) Componente cognitivo

Para Piaget el avance de las distribuciones intelectuales parte de dos técnicas inherentes: un transcurso de admisión (plano exterior), que se generan necesariamente cuando en la interrelación del sujeto con el intermedio, el cuerpo pasa permutaciones provechosas (utilizables para sobrevivir) y un asunto de distribución (plano interior), en que se van completando esas transformaciones por medio de reestructurarlo internamente por el método del grupo. (p. 25).

2.2.1.6. BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS PREESCOLARES

El juego de representaciones es crucial para el impulso cognoscente y sentimental, en la época preescolar. El imitar es crucial en la infancia. Este domina gran porción de las acciones en los iniciales años de vida.

Los papás deben proveer la función representativa y beneficiar su progreso dejando que sus chiquillos hagan distintas circunstancias y protagonistas espontáneamente o encaminada por un mayor. Los bienes de esta actividad se ven en los planos del avance pueril, desde lo psicomotriz a la comunicación de los sentires, estimulando todas las capacidades individuales y sociables de los chicos y que optimiza su cabida lingüística.

Según Tarres (2015) la función representativa motiva el progreso de las ocupaciones psicológicas, físicas, afectuosas y sociales de los infantes, donde deja contribuirles en:

- Incita a la creatividad.
- Incentiva el noviciado de novedosos comportamientos.
- Origina la ganancia de capacidades y competitividades sociables como la labor en grupo, la colaboración, convenio, empatía.
- Accede a la admisión de nuevo léxico.
- Libra rigideces y auxilia a exteriorizar emociones, los niños pueden revelar sus temores, inquietud, tristeza y molestia adecuadamente sin miedo a que nadie les amoneste.
- Suministra el discernimiento de sus mismas probabilidades físicas desarrollando su psicomotricidad y potestad de su organismo.
- Brinda el discernimiento del ambiente cercano y el ocupamiento de las cosas.
- Incentiva la estima propia y la autoinspección, da seguridad a él mismo.
- Incita a la exploración, motor de algún noviciado.
- Auxilia a constituir el pensar. (p. 57).

2.2.1.7. EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL

Los menores al simular no sólo se entretienen, sino que estudian, realizan y conjeturan. Cuando aplican un material para representar que es otro objeto, o que alimente a sus muñecos o algún modo de ludo imaginativo alegórico, es mucho más que la sencilla diversión. En este transcurso se están edificando cabidas principales en su progreso, como:

- Capacidades sociales y emocionales

La función representativa le deja al menor pasar con distintos sociales papeles. Por medio de la recreación simulada estudia a esperar tiempos, compartir compromisos y resolver dificultades. Cada que el chiquillo juega a personificar distintos protagonistas, pasa el estar en el sitio de otro individuo, lo cual progresa su modo moralista y de la simpatía. También. Le deja unirse con más sujetos cercanos, y poder

desplegar su estima propia, revelando que todo lo que piensa puede realizarlo él.

- **Capacidades del lenguaje**

Abarque en indicar al menor el dominio de la expresión y ejercer términos que faltan para constituir el contexto y formar algún cuento. Para alimentar o acostar al juguete, debe decir las frases como “vas a terminarlo todo” o “es hora de dormir”. Si el chiquillo empieza a decir de forma verbal lo que sólo accionaba, simboliza que ha iniciado a jugar con los pensamientos avanzando sus propósitos, cuentos, etc. Así, alimenta su imaginación y vigor y motiva al progreso de la lengua. Mejor dicho, en lo que juega y personifica a sus protagonistas formando cuentos verdaderos o ficticios, usa alta cantidad de palabras que ha oído anteriormente, esto le auxilia a articular de la óptima forma y por consiguiente aumentar su léxico.

- **Capacidades del pensamiento**

El caminante soluciona dificultades perseverantemente, ya sea formando el cuento en que dos menores quieren simbolizar al personaje y deberían repararlo o cavilando con qué material representar un sofá de la casa de juguetes. Puede recordar un suceso vivido que le haya deslumbrado, tal vez renacer algún acontecimiento, o simplemente copiar a sus papás en alguna circunstancia habitual. Este esparcimiento progresará la creatividad, y ventaja a sus temores, interviene en el avance sentimental del menor, por ello es relevante que los papás, instructores de inicial permitan jugar a los chiquillos y sean la columna principal para que la actividad y no únicamente como medio de diversión, sino se transformará en un elemento de noviciado para su vida en el futuro.

2.2.1.8. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL TRABAJO DEL JUEGO SIMBÓLICO

Según Minedu (2019), el pedagogo debe “trazar distintos lapsos y etapas de representación, para el cual debería tener sapiencia estas secuencias al momento de la función representativa” (p. 26), como se expresa:

a) Planificación y organización

- Arreglar el sitio y materiales para jugar.
- Tener en cuenta en la jornada cotidiana al momento del juego.
- Planea y constituye el ludo con los menores.
- Da un tiempo para que los pequeños enuncien su etapa de ánimo o vivencias anterior a iniciar
- Instituya de manera participadora las reglas de coexistencia en la función representativa.
- Oye de forma empática los pensamientos y proposiciones de juegos que dan.
- Escolta la distribución de los conjuntos que hacen los chiquillos para encaminarse a los ámbitos del esparcimiento.
- Comprueba la colocación de materiales usados entre todos.
- Escucha los casos particulares, así como las complicaciones que se muestren en la conversación.

b) Desarrollo del juego

- Ver con cuidado y registrar lo visto.
- Venera la dispersión del espontáneo ludo del menor o equipo.
- Hace mediaciones que fortifiquen y enaltezcan el juego de chicos.
- Realizar interrogantes que extienden su creatividad y ahonden su ludo.
- Ser participe en los ludos si los discentes se lo solicitan.
- Anticipar el término del ludo con simpatía.

c) Socialización, representación, metacognición y orden

- Dar el lapso requerido para que los discípulos socialicen: a quienes, y que jugaron, oírlos con respeto y cuidado.
- Incitar a participar en la socialización.
- Ofrecer las situaciones para que los menores personifiquen su vivencia de recreación.

2.2.1.9. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL NIVEL INICIAL

El instructor de inicial debe tener en cuenta en clase los siguientes ludos con sus discentes:

- 1) **Jugar a hacerse el dormido:** La primera función simbólica es muy sencilla como ello, fingir estar dormido, hacer que charle por celular, jugar con cajas, que coma alimentos imaginarios.
- 2) **Jugar al restaurante:** Pudiendo aplicarse como la actividad de realizar las compras, pagar, servir platos, cocinar, etc. Cuando el pequeño puede acoplar un rol distinto en la historia. Las cocinitas son perfectas para pasar el rato.
- 3) **Jugar a los médicos:** Este es de los ludos más confortables para los chiquillos, también pueden aprovecharse para instruirse la jerarquía de las temidas inyecciones, y que se vaya el temor al ir al doctor.
- 4) **Jugar a limpiar y recoger:** Esta recreación auxilia a que los chiquillos sepan lo crucial de higiene en casa y colegio. A veces les gusta agarrarlo al mismo tiempo que los mayores para observar que son colaborativos.
- 5) **Mamás y papás:** Los chicos pueden jugar con los papás intercambiando papeles, o junto a un muñeco que puedan dar de

comer, pasear, cuidar. Como los papás con un bebé (es preciso para instruir a los infantes como será poseer otro bebé en el hogar).

- 6) **Jugar a arreglar:** Todo menor deba agarrar un destornillador y la huincha cuando observa a los padres reparando algo. Ellos podrían ser los delegados de sus mismos instrumentos, y nosotros logramos dejarles auxiliar en la medida de las probabilidades (y del peligro que exista) cuando reparamos algo.
- 7) **Jugar a profesiones:** Muchas ocasiones a los menores no les agrada describir que realizan en clase. Este ayudará pues el ludo es actuar como instructor y discente, como en la escuela
- 8) **Jugar a disfrazarse e inventarse nuevos personajes:** Las vestimentas no solo sirven para Halloween y Carnavales, pudiendo ser para poseer distintos disfraces en algún baúl, y todos los días cambiar de traje. Es relevante tenerlo tanto el salón como en el hogar.

2.2.2. HABILIDADES SOCIALES

2.2.2.1. TEORÍAS Y/O MODELOS DE HABILIDADES SOCIALES

a) Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

Por la proposición de Bandura, la teoría Cognoscente-social reflexiona que los individuos proceden sobre el entorno y al mismo tiempo son intervenidas por la manera en que lo comprendan. Son autónomos y proactivos. Los métodos cognoscentes y de cavilación sobre él mismo son importantes para el proceder humano. Por eso, los sujetos no son un cuerpo reactivo o ajustado por el contexto; hagan planes y presagian los resultados, mejor dicho, son agentes. El escritor enfocó su análisis sobre los métodos de noviciado en la interrelación entre el menor y ambiente. Bandura (1987), trató exponer que “los individuos que estudian unos de los demás, su índice de sapiencia da un cualitativo brinco de la única vez, sin tener muchas pruebas; siendo lo relevante la sociabilización” (p. 282).

La orientación de Bandura es la hipótesis del amaestramiento social que indaga cómo se crea y se cambia el comportar social. Mantiene que no puede conjeturar que la información de ensayos donde no hay interrelación sociable se logre usar realmente, pues pocos individuos pueden con la absoluta soledad. El escritor identifica que la mayoría del noviciado se debe a reforzar, pero solicita en que casi todos los modos de comportamiento pueden adquirirse sin obtener vigoridad directa alguna. Su tesis además es titulada amaestramiento por vigilancia, título que resalta que ver el proceder ajeno y sus secuelas es muy relevante para el transcurso de noviciado. En lugar de pasar rectamente el reforzamiento procedente de nuestras actuaciones, aprendemos en cognición del vicario reforzamiento; mejor dicho, el sujeto ve el proceder de los demás y sus derivaciones.

Esta hipótesis se determina por su gusto en el noviciado por expectación o muestra, y no siempre por intermedio del directo reforzar. Otro semblante de su apariencia es el examen de los métodos cognitivos o del pensar. Bandura especuló que las técnicas cognoscitivas intervienen en el noviciado por vista; no se imita automáticamente las diligencias que se ven en los demás, sino que, se elige absolutamente consecuente de proceder igual. Para lograr instruirse mediante del modelo y del apoderado reforzamiento se debe prevenir y saber los resultados de los hechos que son vistos. Puede regularse y guiarse viendo o suponiendo estas derivaciones, incluso si no se ha pasado.

b) Modelo de Trower

Él se inclina en unión con los cambios concretos para la optimización del informativo transcurso y la interrelación segura para presentar el patrón narrado enlace con los semblantes sociales hábiles y motivadores. Trower, (1984) indicó que “el proceder social se muestra e induce por un ejemplo general, que se parte en sub objetivos fusionados en un procedimiento de acción fijo, el sujeto debe diferenciar las

características cruciales de los interpersonales espacios” (p. 62); trasladar estos puestos de vista a los cursos viables de tratar; solucionar cual es el más acertado y, posteriormente, mantener las actividades hechas y planeadas por medio de la serie de contestaciones motoras discretas.

El escritor progresa la proposición de transmisión en que la secuencia enérgica y vigorosa por medio de la interrelación fija que induce la secuencialidad de la extensa diversidad de comportares que suele a empezar con la estimada aprobación de las incitaciones precisas de los sujetos, insiste con la técnica según la naturaleza de los humanos, predestinado a formar y apreciar viables expectativas de contestación ocurridas de las que se elegirá la que se conjeture más provechosa, y acaba con la manifestación de la elección consignada. Por eso, Trower (1984) traza la proposición que ciñe al humano como un personaje que rige su comportamiento para la obtención de objetivos expresados. Ellos procesan la investigación, forma y estudia su ejecutar hacia los fines indicados coherentemente.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES

Para, Monjas (2016) confirmó “son semblantes cognoscitivos, de sentimientos y comportamientos que dejen intervenir y lograr entenderse con el resto gratamente en el día a día” (p. 21).

Por otro lado, Landauro (2015) mencionó que “son un intermedio que beneficia el ajuste, coexistencia, la solución de problemas y la prosperidad sentimental y social del individuo” (p. 53).

Mientras, Goldstein (2012) indicó son “comportamientos requeridos para poseer la vida grata y segura en el contorno laboral, social y educador, que le den al humano componentes para obtener confianza y autoseguridad en la mayoría de casos de interrelación” (p. 66).

Según los escritores, son prácticas que debe conservar uniones interpersonales agradables, apreciarse bien, lograr lo que se desea, en que los sujetos no detengan alcanzar sus fines, mejor dicho, es la cabida de autorregulación la conducta en variadas situaciones sociables en que se desarrolla con el material de mantener lazos con los demás, que son progresadas únicamente y dependen de las incitaciones recogidas desde la infancia.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Las sociales capacidades son comportares que la persona obtiene durante su vida para suministrar su socializador transcurso con los individuos que le envuelven, por eso estas capacidades poseen algunas particularidades para alcanzar el triunfo en la coexistencia con el resto. Monjas (2012) traza sucesiones de particulares tipos sobre las capacidades sociables:

- Son comportamientos aprendidos que podrían ser cambiados o reforzados permanentemente durante el proceso de socialización nativo en la casa, colegio y sociedad que dejan al menor interrelacionarse bien con el resto.
- Poseen elementos motrices, sentimentales y cognoscentes y abarquen un grupo de comportares que los infantes realizan, hablan, sienten y especulan.
- Son contestaciones determinadas a razones determinadas. Llevándonos al tema de la ocasional especificidad. La efectividad del proceder sociable dependiendo del ambiente preciso de interacción y de medidas del contexto específico.
- Ocurren en interpersonales casos, son bidireccionales y abarcan a más de un individuo, interdependiente de los demás y de manera

recíproca da un intercambio mutual. Así se crea la interrelación es ineludible: El comienzo por un sujeto y la contestación de otro (p. 25).

2.2.2.4. DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Paula (2000) habló de 5 semblantes en el grado de uso de las sociales capacidades en la infancia, como:

D1: Habilidades básicas de interacción social

Enlazadas con la vista, risa, corporal porte, conversa, oye, cualidad cordial y amistosa. Estudia las diligencias que obtiene el chiquillo al unirse con el resto, de forma que logre y de gratificaciones. (Paula, 2000; p. 95).

D2: Habilidades conversacionales

Entiende que empezar la interrelación por él mismo, o del elemento social abarcado, por medio de la expresión oral. Conservar esta interacción. Acabarla si él desea, o del componente sociable implicado.

D3: Habilidades para cooperar y compartir

Son concernidas con solicitar y/o admitir ayudas, realizar favores o auxiliar, seguir reglas, demostrar complicidad, ser amable, comparte sus materiales con el resto.

D4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos

Son mostrar emociones amenas o discrepantes, y responderlas a ambas de ellas.

D5: Habilidades de autoafirmación

Es poder protegerse, y poder decir “no” apropiadamente, poder hablar de lo que le gusta o disgusta, dar quejas, poder interrogar por qué, preguntar sobre lo que no sabe, pedir ayuda, argüir sus actividades, estas capacidades son parecidas a la asertividad.

2.2.2.5. HABILIDADES SOCIALES EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Las destrezas sociables poseen la unión inmediata con el desempeño estudiantil, para que alcance a ser competentemente, requerido en el pequeño la cualidad independiente, de seguridad en él mismo y de gusto por el ambiente cercano; que tenga la competitividad sociable conveniente. Así el trabajo pedagógico es esencial que el menor se sienta confiado y autónoma brindándole opciones en que pueda mostrar que hay acciones que podrían realizar por ellos orientándolos a hacerlos emancipados y mostrar condiciones buenas hacia sus adultos y amigos para que los lazos sean apropiadas.

De la misma forma, el Currículo Nacional (2016) considerando que “el alumno al ingresar del método estudiantil debe alcanzar competitividades y habilidades que edifiquen la identificación teniendo conciencia de los semblantes que los vuelven únicos, al apreciarse y valorarse podrá llegar a sus objetivos” (p. 18). Estudia sus sentimientos y conductas en ocupación de su bien y del resto. En el caso de problema moral, piensa en función de inicios éticos, de trata universal. Argumenta la relevancia de tener en cuenta la decencia, los humanos derechos y el compromiso de las actividades, tanto como el lazo en las uniones humanas. Y así, se debe alcanzar que los alumnos progresen esas capacidades y modelos de noviciado de la Educación Básica pues depende de la alineación de su temperamento que va a fijar el grado de enlaces sociables con su ambiente.

Según Vallés y Vallés (2015), las sociales capacidades “son novedosos comportamientos enseñados, que afinan las habientes y descartan los procederes sociales insuficientes e inconvenientes” (p. 34). En este lado educacional los educadores en el colegio poseen el fin de calificar el índice de capacidades que muestran los pequeños, para fortificar los comportares que demuestran y contrarrestan las antisociales gestiones por medio de mediaciones que ejercitan y aprenden diligencias

escolares. La Transmisión Curricular de Inicial (2016) en la zona de individual Social prevalece dos orientaciones: el progreso individual y activa ciudadana. En un inicio, reflexiona el transcurso que conlleva a las personas a edificarse como individuos que logren sus potencialidades uniéndose con el mundo real integradoramente. Se incita a la reflexión y vista crítica y ética. Luego, prepara al alumno como habitante con deberes y compromisos, siendo participes en la democrática coexistencia, en el vínculo con el ambiente resaltando la cavilación crítica sobre la vida sociable y el papel como individuo.

En la orientación de progreso individual, los menores erigen su identificación a raíz de conocerse a ellos mismos, particularidades propias preferencia y capacidades. Ellos van apareciendo desde la unión familiar si brindaron relaciones seguras con el resto será con mayor confianza e iniciadora. Mientras, en el de la activa nacionalidad, los coexisten y son participes democráticamente en la hallanza del común bien a raíz de interactuarse con sus amigos y mayores, erigiendo reglas, ocupando leyes incitando la prosperidad de todos. Así el rol del pedagogo es esencial pues dará un entorno social de respeto, dará las opciones en las variadas acciones, incitará a la edificación de los pactos y está dispuesta a oír opiniones buenas o malas.

2.2.2.6. ACTIVIDADES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

Los pedagogos de inicial tomarán en cuenta estas acciones para incentivar las sociales capacidades en los chiquillos, como:

1) MI NOMBRE ES Y ME GUSTA

Objetivos: Comunicarse libre, conocer y respetar al resto para charlar.

Materiales: No hay.

Desarrollo: El instructor hará un modelo donde tendrá que expresar su favorito nombre y el muñeco, o, además, puede decir sus gestos:

“preferido color y película”, “comida que más les agrada”. Luego elegirá a un pequeño para que haga la acción y al terminar debe tocar su cabeza de su amigo de la derecha y este debe hacer igual.

Hasta que se muestren los niños. Cuando los menores se muestran el instructor puede interrogar a los chiquillos si alguno rememora los nombres de sus amigos y platican sobre lo que les gusta.

2) EL ESPEJO BROMISTA

Objetivos: Imita, potencia la creatividad, expresión e imaginación.

Materiales: Un cuadro de grueso cartón o madera.

Desarrollo: Se ubica un recuadro de madera rectangular, que sería el espejo. Los pequeños están frente a otro a verse en mencionado espejo o copiar alguna actividad, animal o personaje, los pequeños que no son participes deberán que hacer los movimientos iguales que está viéndose en el reflejo. Cada pequeño espera su tiempo para participar.

3) BALÓN CAÍDO

Objetivos: Estimar su habilidad de ser participe con los demás, completándose en distintos conjuntos de ludos y labores.

Materiales: Bolas.

Desarrollo: Se parte el equipo en dos. También el espacio consignado para realizar la recreación en dos porciones y se ubica en todas. El instructor tira la pelota a alguno de los grupos y él lo pasa a otro. Y así, intentando que no se derrumbe al piso.

Cuando alguno deja caer la bola antes de recogerla, pierde y el equipo contrario ganará. El juego acabará cuando a cierto de ellos no le duren más participes.

4) LA CAJA MÁGICA DE LOS ANIMALES

Objetivos: demostrar de forma libre las mismas opiniones, resaltar la creatividad por medio de la copia y el juego de representaciones.

Materiales: La caja, tarjetas de distintos animales y vara mágica.

Desarrollo: Iniciamos la acción llamándoles que imaginamos que estamos en el zoo. Al iniciar en el zoológico se hallarán con la caja misteriosa. El instructor les enunciará a los menores que si toca el cajón mágico con la varita salen de estos variados animales, y esos deberán representar las actividades y onomatopeyas deben volverse en ellos, esta diligencia se hará de dos menores al inicio solo los dos copiaran al animal que les corresponde y luego lo realizarán todos. Se repite muchas veces, pero con otros.

5) EL OVILLO

Objetivos: Identificar emociones y del resto, respeta a quien le toca, identificar la pertenencia a un conjunto. Lograr fines habituales.

Materiales: Alguna bolita de lana.

Desarrollo: Todos los partícipes se colocan en un círculo. El instructor inicia arrojando el ovillo a alguien más sin dejar la punta. En el lapso que lanzas el ovillo mencionas algo bueno que le agrade o valore del individuo a la que lo lanzo. Quien lo agarra, debe lanzarlo de nuevo a otro sujeto. Además menciona algo que le agrade. Y de a pocos, sin dejar el hilo, para que podamos trenzando la tela de araña. El ludo acaba cuando todos hayan alcanzado el embrollo. Luego ejecutamos la plática para observar ¿cómo se sienten?, ¿cómo hemos obtenido las graduaciones?, y si nos identificamos en estas.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Alegría: El sentimiento de emoción, complacencia, energía crucial, energía temporal y disconforme ante intervenciones malas. Es la sonrisa. Lo que más resalta.

Autonomía: Es la destreza que posee un sujeto de pensar, apreciar y elegir por él mismo.

Desarrollo social: Permutas que pasen conforme pase el tiempo y manera en que nos unamos con el resto.

Habilidades sociales: Grupo de comportamientos que dejen al sujeto desenvolverse en un ambiente interpersonal o particular enunciando emociones, cualidades, aspiraciones, dictámenes o deberes de un modo conveniente a la circunstancia.

Integración: Completar o unirse, coordinando acciones de muchos órganos para lograr un óptimo funcionamiento, hecha por varios organismos nerviosos.

Ira: Es la rabia que surge en el chiquillo al no tener lo que quiere, o que si está insatisfecho de un requerimiento frente a un incentivo.

Juego simbólico: Es la vivencia transcendental del infante que suministra a vivir, se volverá otro y así se instruye a pensar, sentir distinto al propio. Se intenta hallar el significante al sentido, el jardín es un sitio donde el chiquillo logra saber compartir y vivir, este ludo es un “lugar de para ensayar” en el amaestramiento.

Juego: Es un espontáneo hecho, natural e independiente esencialmente placentera. Pues el menor elabora con ímpetu, por ello se usa como la didáctica capacidad. Para que los chiquillos se instruyan paralelamente entre si al jugar; durante este ellos descubren, narran, aprende, proceden y forman.

Miedo: Este sentimiento que prima es intenso se inicia frente a alguna intimidación verdadera o falsa y que crea angustia o sentires malos.

Tristeza: Se muestra con reducción de la energía en los gestos de la cara como los labios caídos, vista cansada.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA OBSERVACIONAL DE LA V1

Tabla 2. *Niveles del juego simbólico*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	38 - 48	4	16%
Medio	27 - 37	12	48%
Bajo	16 - 26	9	36%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

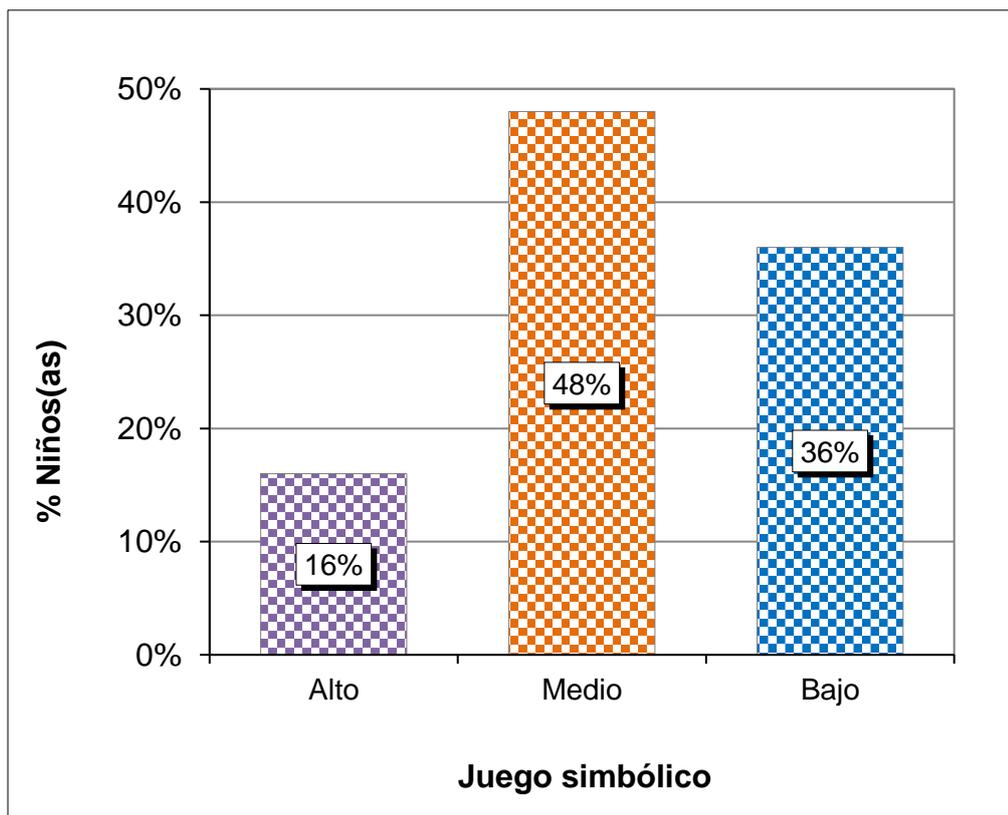


Gráfico 1. Niveles del juego simbólico

De un total del 100% de un grupo muestral de 25 infantes de cinco años, se aprecia que el 16% alcanzaron tendencia alta, el 48% rangos medios y el 36% índices bajos, demostrándose un mayor porcentaje por los niveles medios en esta herramienta de la Variable_1.

Tabla 3. *Dimensión integración*

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	7	28%
Medio	7 - 9	10	40%
Bajo	4 - 6	8	32%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

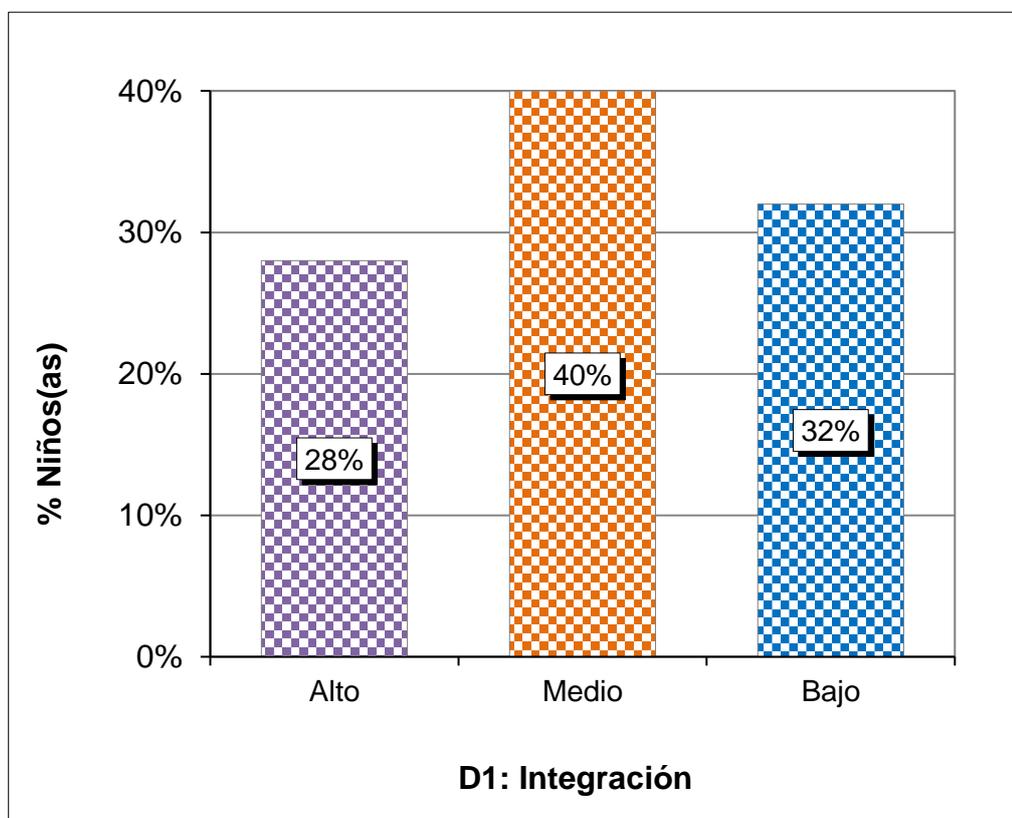


Gráfico 2. Dimensión integración

Se denota de una muestra representativa de 25 preescolares de 5 años simbolizado por el 100%, que el 28% lograron niveles altos, el 40% índices medios y el 32% rangos bajos, estableciéndose una mayor cantidad por la tendencia media en esta categoría de la V1.

Tabla 4. *Dimensión sustitución*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	8	32%
Medio	7 - 9	9	36%
Bajo	4 - 6	8	32%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

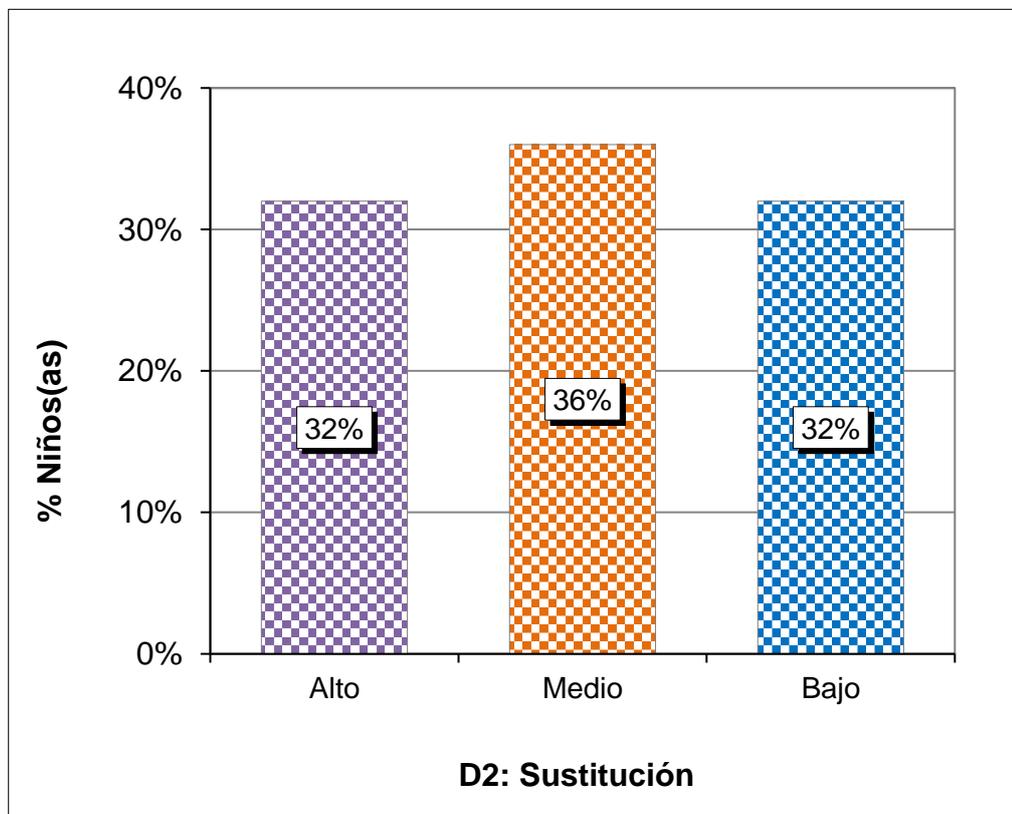


Gráfico 3. Dimensión sustitución

De una totalidad del 100% sobre un grupo de análisis conformado por 25 niños de cinco años, se distingue que el 32% consiguieron rangos altos, el 36% tendencia media y el 32% niveles bajos, denotándose una mayor prevalencia por los índices medios en este componente de la Variable_1.

Tabla 5. Dimensión descentración

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	5	20%
Medio	7 - 9	11	44%
Bajo	4 - 6	9	36%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

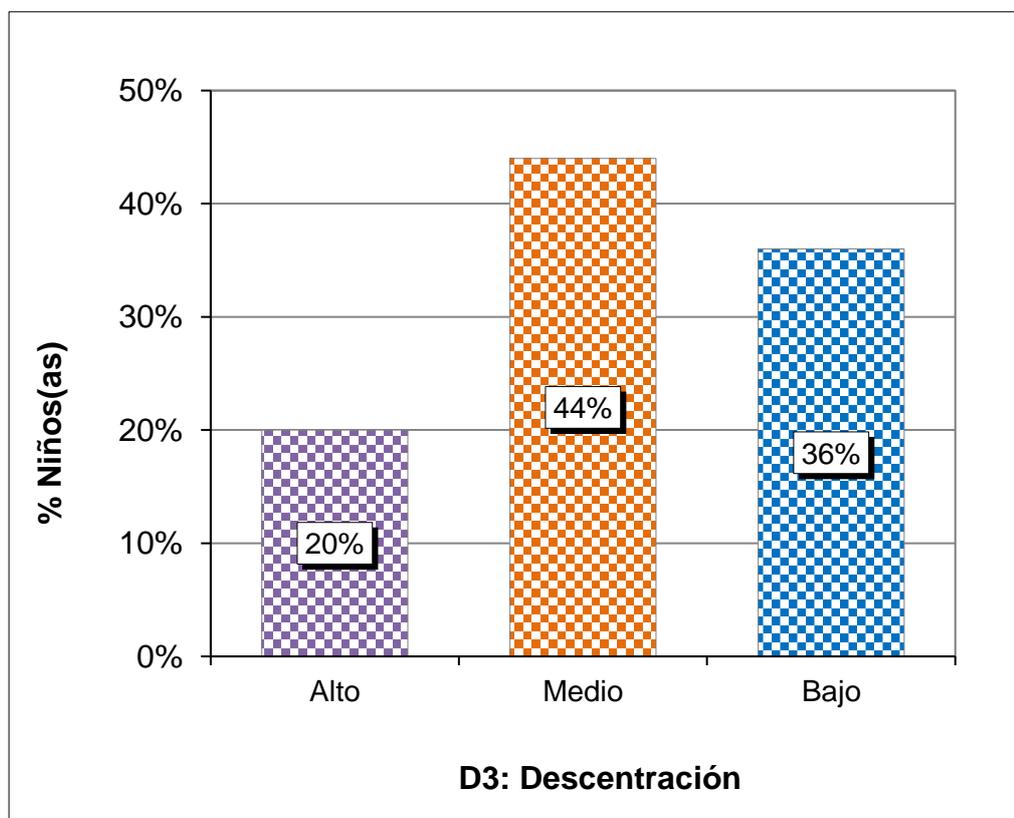


Gráfico 4. Dimensión descentración

Se percibe de un grupo de participantes integrado por 25 infantes de 5 años representado por el 100%, que el 20% presentaron índices altos, el 44% niveles medios y el 36% tendencia baja, identificándose un mayor predominio por los rangos medios en esta dimensión de la V1.

Tabla 6. Dimensión planificación

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	7	28%
Medio	7 - 9	8	32%
Bajo	4 - 6	10	40%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

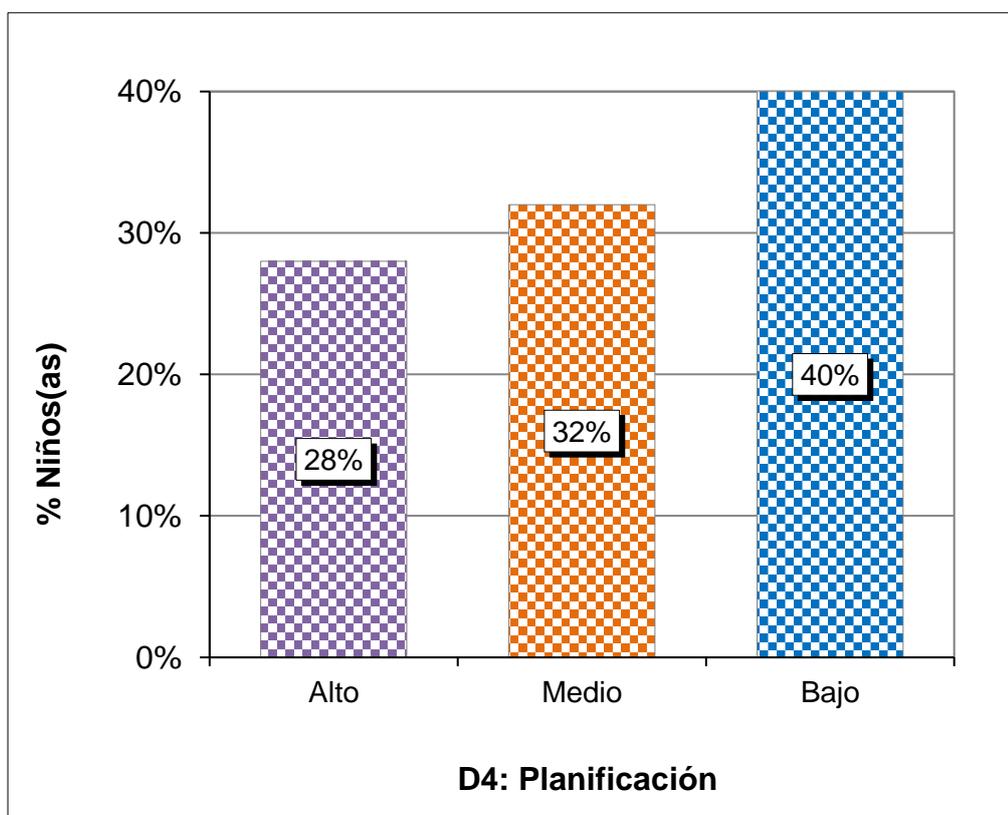


Gráfico 5. Dimensión planificación

De un total del 100% de un grupo de análisis de 25 preescolares de cinco años, se distingue que el 28% obtuvieron rangos altos, el 32% índices medios y el 40% niveles bajos, señalándose una mayor cantidad por la tendencia baja en esta categoría de la Variable_1.

RESULTADOS DE LA FICHA OBSERVACIONAL DE LA V2

Tabla 7. Niveles de habilidades sociales

Baremos	Rangos	fi	F%
Buena	66 – 84	3	12%
Regular	47 – 65	14	56%
Mala	28 – 46	8	32%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

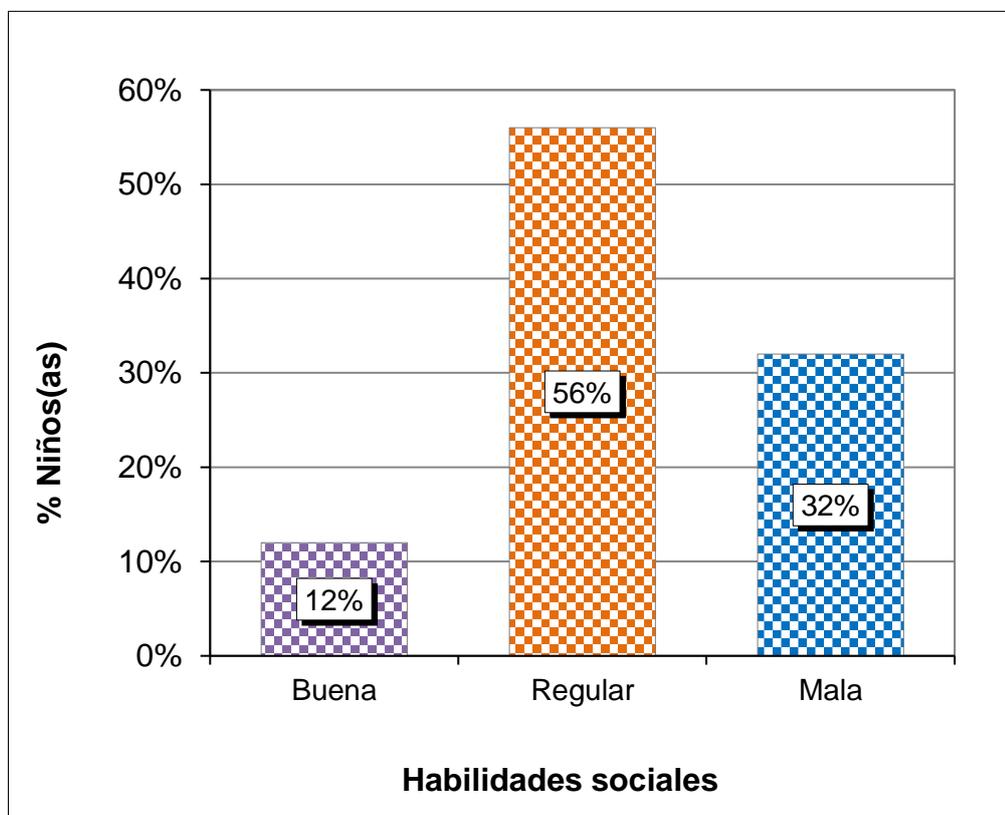


Gráfico 6. Niveles de habilidades sociales

De una totalidad del 100% de una muestra representativa de 25 niños de 5 años, se aprecia que el 12% presentaron tendencia buena, el 56% rangos regulares y el 32% índices malos, precisándose un mayor predominio por los niveles regulares en este instrumento de la V2.

Tabla 8. Dimensión habilidades básicas de interacción social

Niveles	Puntaje	fi	F%
Buena	15 - 18	4	16%
Regular	11 - 14	12	48%
Mala	6 - 10	9	36%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

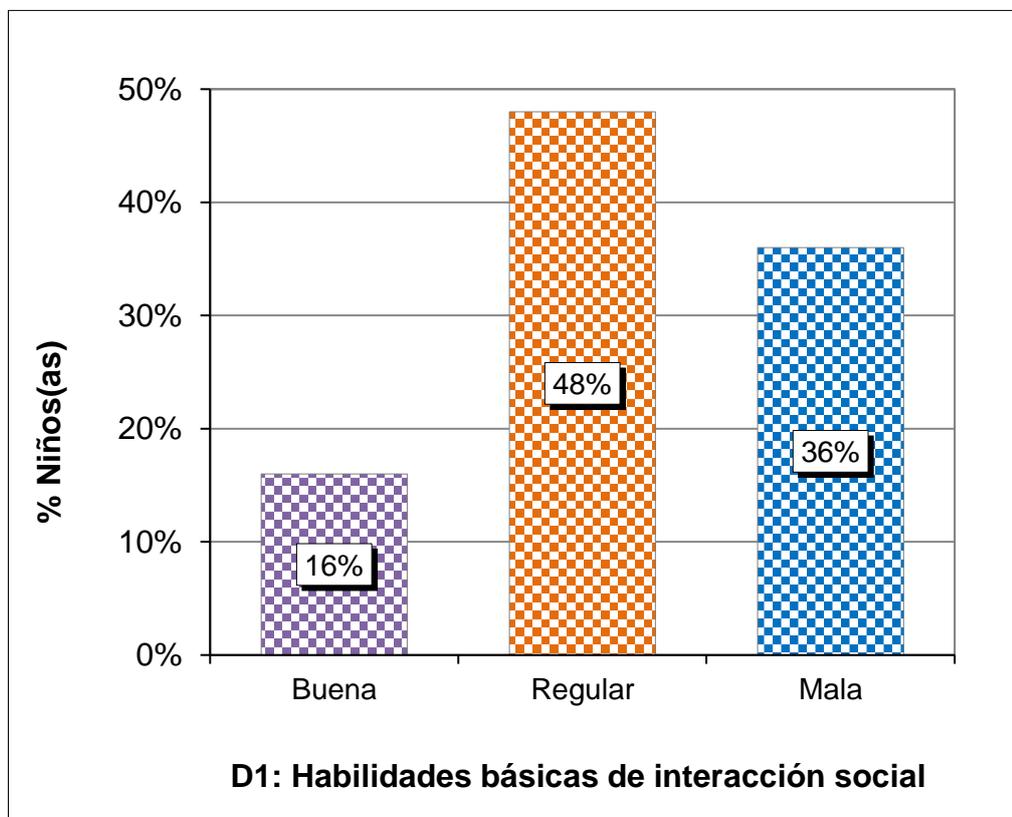


Gráfico 7. Dimensión habilidades básicas de interacción social

Se percibe de un grupo de estudio conformado por 25 infantes de cinco años denotado por el 100%, que el 16% alcanzaron niveles buenos, el 48% índices regulares y el 36% tendencia mala, señalándose una mayor prevalencia por los rangos regulares en este componente de la Variable_2.

Tabla 9. *Dimensión habilidades conversacionales*

Baremos	Rangos	fi	F%
Buena	15 – 18	2	8%
Regular	11 – 14	15	60%
Mala	6 – 10	8	32%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

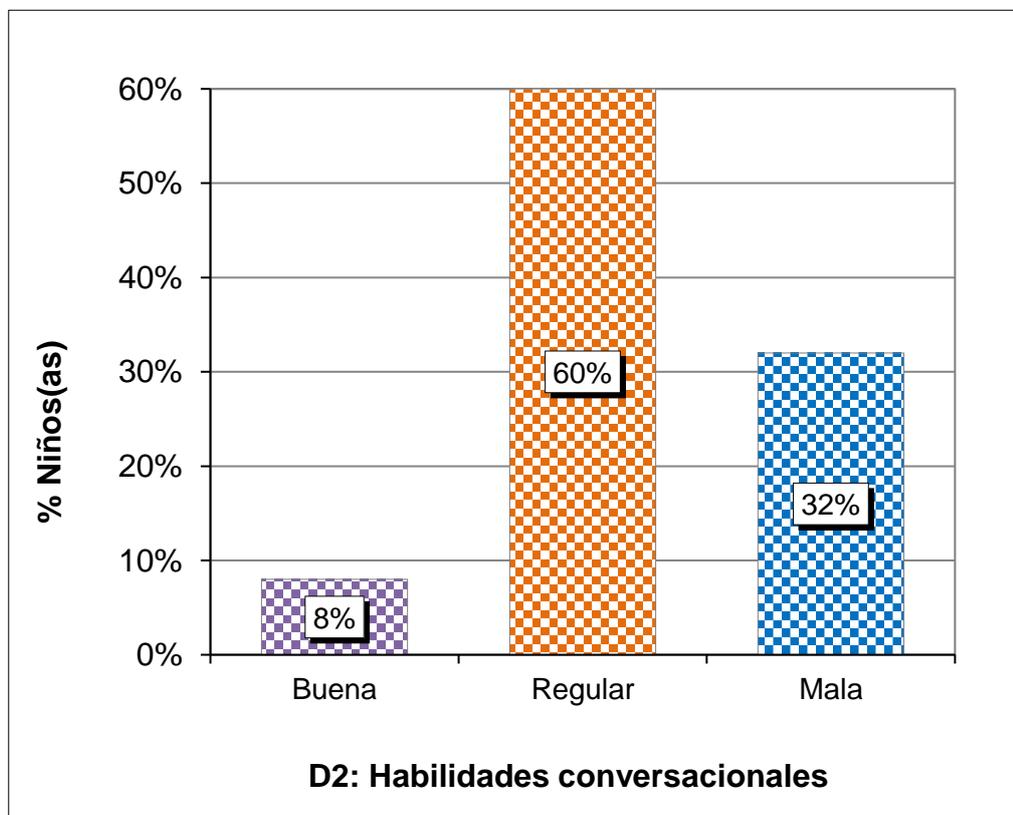


Gráfico 8. Dimensión habilidades conversacionales

De un total del 100% de una muestra integrada por 25 preescolares de 5 años, que el 8% lograron rangos buenos, el 60% tendencia regular y el 32% niveles malos, estableciéndose un mayor porcentaje por los índices regulares en esta categoría de la V2.

Tabla 10. *Dimensión habilidades para cooperar y compartir*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Buena	15 - 18	3	12%
Regular	11 - 14	13	52%
Mala	6 - 10	9	36%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

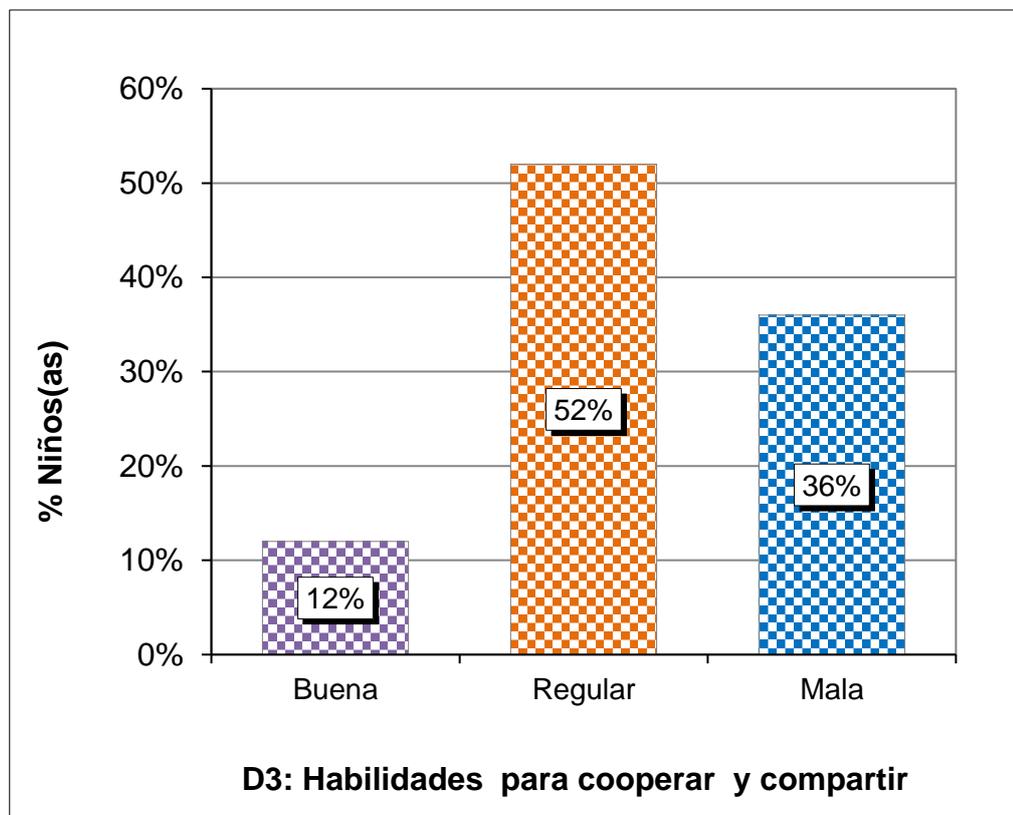


Gráfico 9. Dimensión habilidades para cooperar y compartir

Se observa de un grupo de participantes conformado por 25 niños de cinco años equivalente al 100%, que el 12% obtuvieron índices buenos, el 52% niveles regulares y el 36% rangos malos, precisándose una mayor cantidad por la tendencia regular en esta dimensión de la Variable_2.

Tabla 11. *Dimensión habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos*

Baremos	Rangos	fi	F%
Buena	10 – 12	4	16%
Regular	7 – 9	15	60%
Mala	4 – 6	6	24%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

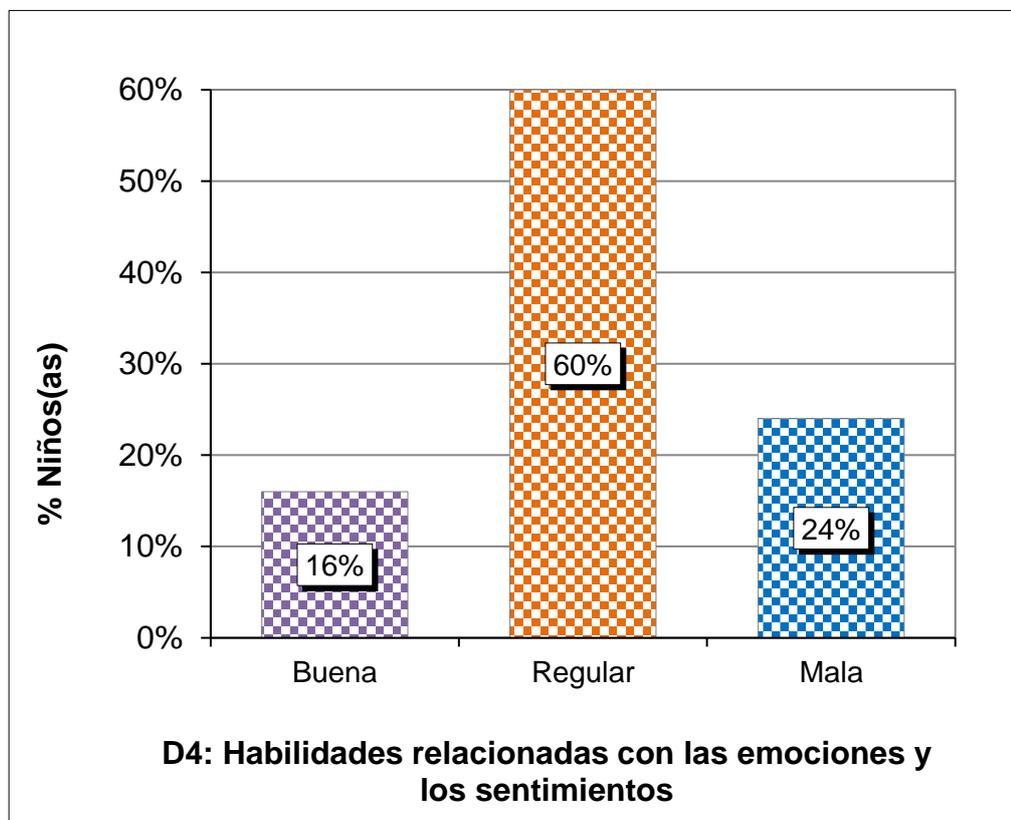


Gráfico 10. *Dimensión habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos*

De una totalidad del 100% sobre una muestra representativa de 25 infantes de 5 años, que el 16% consiguieron tendencia buena, el 60% rangos regulares y el 24% índices malos, demostrándose un mayor predominio por los niveles regulares en este componente de la V2.

Tabla 12. *Dimensión habilidades de auto afirmación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Buena	15 - 18	7	28%
Regular	11 - 14	10	40%
Mala	6 - 10	8	32%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

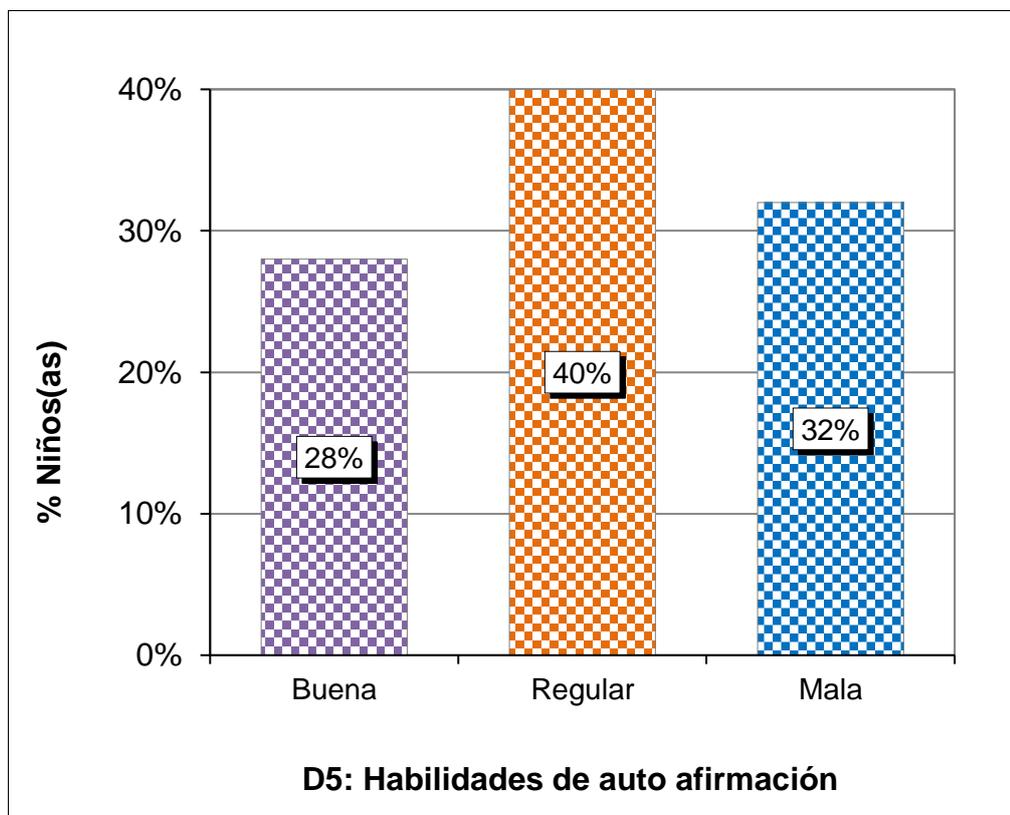


Gráfico 11. *Dimensión habilidades de auto afirmación*

Se aprecia de un grupo de análisis de 25 niños de cinco años reflejado por el 100%, que el 28% presentaron niveles buenos, el 40% tendencia regular y el 32% rangos malos, interpretándose una mayor prevalencia por los índices regulares en esta categoría de la Variable_2.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis general

Ho: No existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 13. *Correlación de la V1 y V2*

			Juego simbólico	Habilidades sociales
Rho de	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,516**
		Sig. (bil.)	.	,004
		N	25	25
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,516**	1,000
		Sig. (bil.)	,004	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Se empleó la prueba no paramétrica de Spearman calculándose correlación moderada positiva con un grado de error $< 0,05$ (Rho = 0,516**, $p_valor = 0,004$), denotándose que hay rechazo de la Ho y aceptación de la Ha. Concluyéndose que hay relación significativa entre la V1: juego simbólico y la V2: habilidades sociales.

b) Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación significativa entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Grado de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$ hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Si $p_valor < 0,05$ hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Tabla 14. *Correlación de la dimensión integración de la Variable 1 y Variable 2*

			Integración	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Integración	Coeficiente correlativo	1,000	,608**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	25	25
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente correlativo	,608**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Software SPSS_V_24.

Se utilizó el estadígrafo de Spearman hallándose correlación moderada positiva con una sig. bilateral $< 0,05$ (Rho = 0,608**, $p_valor = 0,002$), interpretándose que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula. Concluyéndose que hay relación positiva entre la dimensión integración de la V1 y V2.

c) Hipótesis específica 2

Ho: No hay relación significativa entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 15. *Correlación de la dimensión sustitución de la V1 y V2*

			Sustitución	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Sustitución	Coeficiente de correlación	1,000	,705**
		Sig. (bil.)	.	,000
		N	25	25
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,705**	1,000
		Sig. (bil.)	,000	.
		N	25	25

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Se usó el coeficiente correlativo de Spearman denotándose correlación alta positiva con un índice de significancia $< 0,05$ ($Rho = 0,705^{**}$, $p_valor = 0,000$), precisándose que hay rechazo de la Ho y aceptación de la Ha. Concluyéndose que hay relación directa entre la dimensión sustitución de la Variable_1 y Variable_2.

d) Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación significativa entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Grado de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$ hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Si $p_valor < 0,05$ hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Tabla 16. *Correlación de la dimensión descentración de la Variable_1 y Variable_2*

		Descentració n	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Descentració	1,000	,521**
	Sig. (bilateral)	.	,004
	N	25	25
Habilidades sociales	Coeficiente correlativo	,521**	1,000
	Sig. (bilateral)	,004	.
	N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Software SPSS_V_24.

Se aplicó el estadístico de Spearman demostrándose correlación moderada positiva con un margen de equivocación $< 0,05$ ($Rho = 0,521^{**}$, $p_valor = 0,004$), señalándose que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula. Concluyéndose que hay relación significativa entre la dimensión descentración de la V1 y V2.

e) Hipótesis específica 4

Ho: No hay relación significativa entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 17. *Correlación de la dimensión planificación de la V1 y V2*

			Planificación	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,713**
		Sig. (bil.)	.	,000
		N	25	25
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,713**	1,000
		Sig. (bil.)	,000	.
		N	25	25

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Se empleó la prueba correlativa de Spearman denotándose correlación alta positiva con una sig. bilateral $< 0,05$ ($Rho = 0,713^{**}$, $p_valor = 0,000$), remarcándose que hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho. Concluyéndose que hay relación directa entre la dimensión planificación de la Variable_1 y Variable_2.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Se estableció que hay relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE en referencia, utilizando el estadígrafo de Spearman se denotó correlación moderada positiva con un grado de error $< 0,05$, donde la mayor parte de encuestados lograron niveles medios con un 48% en la V1 y niveles regulares con un 56% en la V2.
- Segunda.-** Se determinó que hay relación significativa entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales, empleando el coeficiente correlativo de Spearman se calculó correlación moderada positiva con una sig. bilateral $< 0,05$, donde la mayoría de infantes presentaron rangos medios con un 40% en esta categoría de la Variable 1.
- Tercera.-** Se identificó que hay relación significativa entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales, usando el estadístico de Spearman se reflejó correlación alta positiva con un margen de equivocación $< 0,05$, donde la mayor parte de preescolares alcanzaron índices medios con un 36% en este componente de la V1.

- Cuarta.-** Se concluyó que hay relación significativa entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales, aplicando la prueba no paramétrica de Spearman se obtuvo correlación moderada positiva con un índice de significancia $< 0,05$, donde la mayoría de niños presentaron niveles medios con un 44% en esta dimensión de la Variable_1.
- Quinta.-** Se denotó que hay relación significativa entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales, utilizando el método correlativo de Spearman se plasmó correlación alta positiva con un grado de error $< 0,05$, donde la mayor parte de infantes obtuvieron rangos bajos con un 40% en esta categoría de la V1.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** Las autoridades de la IE N° 216 “Nuevo Junín”, distrito Balsapuerto – Región Loreto, deben coordinar capacitaciones con la UGEL local para los docentes sobre la importancia del juego y las habilidades sociales en el proceso educativo de los infantes, para que se concienticen sobre el empleo de del rincón de juegos simbólicos de manera permanente en sus actividades diarias, mediante diferentes estrategias y dinámicas para que enseñen a sus hijos a mejorar sus habilidades sociales.
- Segunda.-** Los docentes deben concientizar a los padres sobre lo primordial de desarrollar actividades mediante el juego simbólico como la dramatización dentro del proceso de enseñanza, para que los niños aprendan a integrarse de manera espontánea con otros pequeños, lo cual le ayudará a mejorar su relación con su entorno y sociedad.
- Tercera.-** Los profesores deben incentivar que en los educandos acciones creativas empleando objetos para realizar dinámicas innovadoras como material reciclado, cartones, otros, que favorezcan la adquisición de aprendizajes sociales, lo cual facilitará la interacción dentro y fuera del salón.

Cuarta: A los padres, el docente debe recomendar el empleo del juego simbólico para la realización de tareas, y que estas no se conviertan aburridas sino entretenidas, realizando escenificaciones con sus personajes animados favoritos en la cual indicaran sus roles y funciones a cumplir, esto ayudará a fomentar la integración entre la familia.

Quinta: Las autoridades y docentes de la institución deben organizar y planificar el uso de materiales diversos e innovadores dentro del rincón de juegos, para propiciar un ambiente adecuado para desarrollo visual, auditivo, psicomotor y comunicativo en mejora de sus habilidades sociales con sus compañeros.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Abad, J. y Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona, España: Graó.

Adrián, S. (2016). *El desarrollo psicológico infantil. Áreas y proceso fundamentales*. Barcelona, España: Universitas.

Asencios, N. y Malvas, A. (2019). *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258*. (Tesis de Licenciatura). Huari: Universidad Católica Sedes Sapientiae. Recuperado de http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/610/Asencios_Malvas_tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Bandura, A. (1987). *Teoría de Aprendizaje Social S.L.U.* ESPASA. Madrid, España: CERESO.

Campana, S. (2018). *El juego simbólico en educación inicial*. (Tesis de Segunda Especialidad). Tumbes, Perú: Universidad Nacional de Tumbes. Recuperado de: <https://bit.ly/35QaziW>

Chuiza, S. (2019). *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo*.

- (Tesis de Maestría). Chunchi-Cantón, Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar. Recuperado de: <https://bit.ly/3mwfHOR>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). *La pirámide del juego infantil (o cómo una dieta lúdica equilibrada contribuye a la transformación social). Derecho al juego, Derechos de la Infancia*. Recuperado de: <https://bit.ly/32K0vpm>
- Goldstein, A. (2012). *Lista de chequeo de habilidades sociales*. Ciudad de México, México: McGrawHill.
- Guerra, M. (2010). El Juego Simbólico. *Revista digital Eduinova*, 1(3), 25-29.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Education.
- IKEA (2018). *Pirámide de la dieta lúdica*. Recuperado de <https://educarestodo.com/ikea-presenta-la-piramide-de-la-dieta-ludica-la-estas-cumpliendo-con-tus-hijos/>
- Landauro, J. (2015). *Habilidades sociales y resiliencia en estudiantes de secundaria de una IE de Chiclayo*. (Tesis de Licenciatura). Chiclayo, Perú: Universidad Señor de Sipán. Recuperado de http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/uss/3233/7/LANDAURO_BARRIGA_1.pdf
- Matamoros, O. y Coricahua, K. (2017). *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial Nro. 107 – Huancavelica*. (Tesis de Licenciatura). Huancavelica, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de: <https://bit.ly/2Eccgmu>
- Mendoza, L. (2018). *El juego simbólico como medio para el desarrollo emocional de niños y niñas de educación inicial*. (Grado de Bachiller). Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de:

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18788/Mendoza_Huaylinos_Juego_simb%C3%B3lico_como%20medio1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Lima, Perú. Recuperado de: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Ministerio de Educación (2016). *Currículo de Educación Básica*. Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores”*. Lima: MINEDU.

Monjas, M. (2012). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y Adolescentes*. Madrid, España: CEPE.

Monjas, M. (2016). *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. Madrid, España: CEPE.

Montero, B. (2018). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*. Volumen VII (1), 17.

Paula, I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona, España: Morata.

Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. Ciudad de México, México: Gutiérrez.

Quispe, T. (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga. (Tesis de Licenciatura)*. Ayacucho, Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de: http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI39_QUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rodríguez, D. (2016). *Cosas de la infancia*. Recuperado de: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>:
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años*. Quito, Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Soliz, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes Pedro Vicente Maldonado del cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo 2014-2015*". (Tesis de Licenciatura). Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>
- Tarres, S. (2015). El juego simbólico. Cómo beneficia a los niños Qué es el juego simbólico y qué beneficios aporta al niño. *Guía Infantil.com*, 1(2), 1-5. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>
- Trower, P. (1984). *Enfoques radicales para el entrenamiento de habilidades sociales*. Londres, Inglaterra: Yelmo Croom.
- Valles, A. y Valles, C. (2015). *Programa de refuerzo de las habilidades*. Madrid, España: EOS.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas, perspectivas en psicología*, 5 (2), 269-282. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v5n2/v5n2a06.pdf>

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 216 “NUEVO JUNÍN”, DISTRITO BALSAPUERTO – REGIÓN LORETO, 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Cómo se relaciona el juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE en mención?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial del colegio citado.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE antes señalada.</p>	<p>Variable Relacional 1: Juego simbólico</p> <p>Dimensiones: - Integración - Sustitución - Descentración - Planificación</p>	<p>Diseño: No experimental, de línea transversal</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo y Correlacional</p> <p>Método: Hipotético - Deductivo</p>
<p>Problemas específicos: ¿Cómo se relaciona la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales?</p> <p>¿Cómo se relaciona la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales?</p> <p>¿Cómo se relaciona la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales?</p> <p>¿Cómo se relaciona la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales?</p>	<p>Objetivos específicos: Identificar la relación entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.</p>	<p>Hipótesis específicas: Existe relación significativa entre la dimensión integración del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación significativa entre la dimensión sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación significativa entre la dimensión descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación significativa entre la dimensión planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.</p>	<p>Variable Relacional 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones: - Habilidades básicas de interacción social - Habilidades conversacionales - Habilidades para cooperar y compartir - Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos - Habilidades de auto afirmación</p>	<p>Población: Conformada por 25 infantes de 5 años del nivel inicial (Aula los Valientes).</p> <p>Muestra: De tipo No Probabilística (N = n).</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de Observación del Juego Simbólico - Ficha de Observación de Habilidades Sociales</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA TÉCNICA V1: JUEGO SIMBÓLICO

Instrumento: Ficha de Observación del Juego Simbólico

Autores: Diana Julia Calle Seras

Procedencia: Universidad César Vallejo

Año: 2018

Adaptado por: Adith Torres Valera

Año: 2019

Ámbito de aplicación: Niños de 5 años del nivel inicial

Forma de aplicación: Colectiva

Validez: Mediante juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de la UCV, dando resultado que es aplicable.

Confiabilidad: Método Alfa de Cronbach ($\alpha = 0,871$) con una alta confiabilidad.

Tiempo: 25 minutos.

Ítems: 16

Dimensiones:

Integración: Se formularon 4 ítems (1,2,3,4).

Sustitución: Se formularon 4 ítems (5,6,7,8).

Descentración: Se formularon 4 ítems (9,10,11,12).

Planificación: Se formularon 4 ítems (13,14,15,16).

Valoración: Likert

Si..... (3)

A veces..... (2)

No..... (1)

Baremos:

Alto 38 - 48

Medio 27 - 37

Bajo 16 - 26

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Nombre del niño(a):

Sexo: M () F () **Fecha:** **Edad:**

Evaluadora:

N°	ITEMS	Si	A veces	No
Dimensión 1: Integración		3	2	1
1.	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.			
2.	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc.			
3.	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.			
4.	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción			
Dimensión 2: Sustitución		3	2	1
5.	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.			
6.	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.			
7.	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).			
8.	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.			
Dimensión 3: Descentración		3	2	1
9.	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.			

10.	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.			
11.	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.			
12.	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.			
Dimensión 4: Planificación		3	2	1
13.	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.			
14.	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.			
15.	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.			
16.	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.			

FICHA TÉCNICA V2: HABILIDADES SOCIALES

Instrumento: Ficha de Observación de Habilidades Sociales

Autora: Oliver Matamoros Romero y Keyko Corichahua Quispe

Procedencia: Universidad Nacional de Huancavelica

Año: 2017

Adaptado por: Adith Torres Valera

Año: 2019

Forma de administración: Individual y colectiva

Significación: Medir el nivel de habilidades sociales en los niños del nivel inicial.

Validez: Sometido a juicio de expertos por tres especialistas, dando como resultado que es aplicable el instrumento.

Confiabilidad: Aplicación del método Alfa de Cronbach 0,749, un nivel alto de viabilidad.

Tiempo de aplicación: 25 minutos

Ítems: 28

Dimensiones:

Habilidades básicas de interacción social: Se formularon 6 ítems (1,2,3,4,5,6).

Habilidades conversacionales: Se formularon 6 ítems (7,8,9,10,11,12).

Habilidades para cooperar y compartir: Se formularon 6 ítems (13,14,15,16,17,18).

Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos: Se formularon 4 ítems (19,20,21,22).

Habilidades de autoafirmación: Se formularon 6 ítems (23,24,25,26,27,28).

Valoración: Likert

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Baremos:

Buena 66 - 84

Regular 47 - 65

Mala 28 - 46

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a):

Sexo: M () F () **Fecha:** **Edad:**

Evaluada:

N°	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social		3	2	1
1.	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.			
2.	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.			
3.	Escucha cuando se le habla.			
4.	Sonríe a los demás cuando es oportuno.			
5.	Se expresa verbalmente con facilidad.			
6.	Actúa de manera amistosa.			
Dimensión 2: Habilidades conversacionales		3	2	1
7.	Se despide adecuadamente al terminar la conversación.			
8.	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.			
9.	Se integra en el juego o actividad de otros niños.			
10.	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.			
11.	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego o actividad.			
12.	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.			
Dimensión 3: Habilidades para cooperar y compartir		3	2	1
13.	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.			

14.	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.			
15.	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo necesitan.			
16.	Da las gracias por iniciativa propia.			
17.	Muestra interés por lo que sucede a los demás.			
18.	Muestra amabilidad o contrariedad cuando otro niño tiene problemas.			
Dimensión 4: Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos		3	2	1
19.	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).			
20.	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).			
21.	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza).			
22.	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los demás (alegría, sorpresa, felicidad).			
Dimensión 5: Habilidades de autoafirmación		3	2	1
23.	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.			
24.	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.			
25.	Expresa simpatía por los demás.			
26.	Expresa sus propias ideas y opiniones.			
27.	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.			
28.	Cuida las cosas que no son suyas.			

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Evaluadora: Adith Torres Valera

5 años (Aula Los Valientes)

Nº	APELLIDOS	ÍTEMS																Puntaje	Nivel	Dimensiones			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			D1	D2	D3	D4
1	Niño_1	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	34	Medio	8	7	9	10
2	Niño_2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	35	Medio	10	9	8	8
3	Niño_3	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	22	Bajo	5	6	6	5
4	Niño_4	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	26	Bajo	7	7	6	6
5	Niño_5	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	36	Medio	8	9	10	9
6	Niño_6	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	33	Medio	8	10	6	9
7	Niño_7	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44	Alto	10	11	12	11
8	Niño_8	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	3	2	2	37	Medio	11	10	8	8
9	Niño_9	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	36	Medio	10	9	9	8
10	Niño_10	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	22	Bajo	6	5	6	5
11	Niño_11	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	21	Bajo	5	6	5	5
12	Niño_12	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	1	2	32	Medio	9	9	8	6
13	Niño_13	2	1	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	35	Medio	6	10	9	10
14	Niño_14	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	26	Bajo	8	6	7	5
15	Niño_15	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	22	Bajo	5	6	5	6
16	Niño_16	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	37	Medio	8	10	9	10

17	Niño_17	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	44	Alto	12	10	10	12
18	Niño_18	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	21	Bajo	5	5	6	5
19	Niño_19	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	33	Medio	9	7	8	9
20	Niño_20	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	44	Alto	11	12	10	11
21	Niño_21	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	33	Medio	7	8	9	9
22	Niño_22	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	34	Medio	8	9	9	8
23	Niño_23	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	21	Bajo	6	5	5	5
24	Niño_24	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	23	Bajo	5	6	6	6
25	Niño_25	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	44	Alto	10	12	11	11
																		60.08					
																		VARIANZA DE LOS ÍTEMS		VAR. DE LA SUMA			

7.7152000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

$$K = 16$$

$$K - 1 = 15$$

$$\sum St^2 = 7.715$$

$$St^2 = 60.080$$

$$\alpha = 0.930$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Evaluadora: Adith Torres Valera

5 años (Aula Los Valientes)

Nº	ÍTEMS																												Puntaje	Nivel
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	63	Regular
2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	2	61	Regular
3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	38	Mala
4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	59	Regular
5	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	65	Regular
6	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	56	Regular
7	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	76	Bueno
8	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	63	Regular
9	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	59	Regular
10	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	43	Mala
11	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	43	Mala
12	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	45	Mala
13	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	63	Regular
14	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	41	Mala
15	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	64	Regular
16	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	62	Regular
17	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	64	Regular
18	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	41	Mala
19	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	62	Regular
20	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	76	Bueno

21	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	55	Regular
22	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	64	Regular
23	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	41	Mala
24	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	44	Mala
25	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	68	Regular

0.28	0.53	0.48	0.22	0.38	0.37	0.36	0.40	0.28	0.43	0.27	0.28	0.67	0.20	0.28	0.27	0.48	0.28	0.44	0.21	0.52	0.39	0.48	0.28	0.76	0.07	0.61	0.51	122.8704
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																										VAR. DE LA SUMA		

10.7136000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

$$K = 28$$

$$K - 1 = 27$$

$$\sum St^2 = 10.714$$

$$St^2 = 122.870$$

$$\alpha = 0.947$$

Anexo 4

FOTOS DE LOS INFANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA IE N° 216 “NUEVO JUNÍN”, DISTRITO BALSAPUERTO – REGIÓN LORETO



