



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS

**USO DEL JUEGO SIMBÓLICO Y NIVEL DE APRENDIZAJE EN
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 COMUNIDAD
FLOR DE COCO, DISTRITO NAPO, PROVINCIA MAYNAS,
REGIÓN LORETO, 2018**

**PRESENTADA POR:
ROSETO TORREJÓN, MERI**

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

**LORETO - PERÚ
2021**

DEDICATORIA

A Dios, en primer lugar, por darme la vida y depositar en mi la vocación de la docencia.

A mis padres por ser siempre mi apoyo incondicional en cada decisión que he tomado en la vida.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas por brindarme los espacios de aprendizaje adecuado para mi formación profesional.

A mis maestros y compañeros por contribuir en mi formación docente con sus experiencias y conocimientos.

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018. El estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo de las investigaciones y por medio del diseño no experimental transeccional. El nivel fue descriptivo correlacional y se empleó el método hipotético deductivo en una población conformada por 24 niños de cinco años dentro de las delimitaciones definidas por el estudio.

Para el proceso de recolección de datos se usó la técnica de observación a través de dos fichas de observación, una en cada variable. Los datos recogidos fueron analizados con apoyo del software estadístico SPSS. A nivel descriptivo los resultados muestran una predominancia del nivel bajo para la variable uso del juego simbólico con 47%; por otro lado, para la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales el porcentaje mayor se ubica en el nivel bajo con 58% de la población. En la prueba de hipótesis general se encuentra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,431 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$ lo cual confirma estadísticamente la existencia de una relación directa entre las variables aceptando la hipótesis general del estudio.

Palabras Claves: Juego simbólico, habilidades sociales.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine what relationship exists between the use of symbolic play and the level of learning in social skills in five-year-old children of the Initial Educational Institution No. 942 Flor de Coco Community, Napo district, Maynas province, Loreto region, 2018. The study was carried out under the quantitative approach of the investigations and through the non-experimental transectional design. The level was descriptive correlational, and the hypothetical deductive method was used in a population made up of 24 five-year-old children within the limits defined by the study.

For the data collection process, the observation technique was used through two observation cards, one in each variable. The collected data were analyzed with the support of the SPSS statistical software. At a descriptive level, the results show a predominance of the low level for the variable use of symbolic game with 47%; on the other hand, for the variable level of learning in social skills, the highest percentage is located at the low level with 58% of the population. In the general hypothesis test, there is a Spearman Rho correlation coefficient with a value of 0.431 and an estimated significance of $0.009 < 0.05$, which statistically confirms the existence of a direct relationship between the variables, accepting the general hypothesis of the study.

Key Words: Symbolic play, social 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	14
1.2.1. Delimitación Social	14
1.2.2. Delimitación Temporal	14
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema Principal	14
1.3.2. Problemas Secundarios	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	16
1.5.1. Hipótesis General	16
1.5.2. Hipótesis Específicas	16
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	18
1.6. Diseño de la Investigación	20
1.6.1. Tipo de Investigación	21
1.6.2. Nivel de Investigación	21
1.6.3. Método	21

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	22
1.7.1.	Población	22
1.7.2.	Muestra	22
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	23
1.8.1.	Técnicas	23
1.8.2.	Instrumentos	23
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	26
1.9.1.	Justificación Teórica	26
1.9.2.	Justificación Práctica	26
1.9.3.	Justificación Social	27
1.9.4.	Justificación Legal	27

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO **28**

2.1.	Antecedentes de la Investigación	28
2.1.1.	Estudios Previos	28
2.1.2.	Tesis Nacionales	30
2.1.3.	Tesis Internacionales	31
2.2.	Bases Teóricas	33
2.2.1.	Variable uso del juego simbólico	33
2.2.1.1.	Teorías sobre el juego simbólico	33
2.2.1.2.	Definiciones para el juego simbólico	34
2.2.1.3.	Importancia del juego simbólico	35
2.2.1.4.	Características del juego simbólico	36
2.2.1.5.	Dimensiones del juego simbólico	37
2.2.2.	Variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales	39
2.2.2.1.	Teorías sobre el aprendizaje de habilidades sociales	39
2.2.2.2.	Definiciones de habilidades sociales	40
2.2.2.3.	Importancia de las habilidades sociales	41
2.2.2.4.	Dimensiones para el nivel de aprendizaje habilidades sociales	42
2.2.2.5.	La educación y las habilidades sociales	43

2.3. Definición de Términos Básicos	44
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	47
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	47
3.2. Contrastación de Hipótesis	58
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	65
FUENTES DE INFORMACIÓN	67
ANEXOS	72
1. Matriz de Consistencia	73
2. Instrumentos	74
3. Base de datos de los Instrumentos	78

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Uso del juego simbólico y nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018” buscó determinar la relación que existe entre las dos variables en la población delimitada para el estudio.

En la actualidad se puede observar que existe un creciente interés por el desarrollo integral de los niños en sus primeras edades de crecimiento. Esto debido a que se ha podido descubrir que, en los primeros años de vida, el cerebro tiene una flexibilidad especial para poder desarrollar las cualidades necesarias para los aprendizajes posteriores. El desarrollo de las ciencias biológicas en cuanto a evolución del ser humano, el crecimiento de la psicología y de la psicomotricidad como especialidad, ha logrado conocer que elementos son los que se debe desarrollar para una formación integral del niño en el nivel inicial y la propuesta de algunas estrategias para lograrlo. Esta investigación ha considerado indagar sobre el uso de los juegos simbólicos como un elemento necesario para poder desarrollar diferentes habilidades en el niño especialmente el desarrollo de sus habilidades sociales de interacción con el medio que le rodea.

Este estudio se hace necesario para poder brindar datos valiosos para el análisis y la interpretación por medio de un diagnóstico del estado de las variables en la realidad delimitada. Ello debe contribuir al desarrollo de innovaciones pedagógicas que permita mejorar el logro de aprendizajes.

El presente informe cuenta con tres capítulos:

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO. Este capítulo inicia con la presentación de la problemática existente en la realidad para poder formular la pregunta de investigación, sus objetivos e hipótesis. Se presentan las variables, el proceso de operacionalización y los instrumentos utilizados para la recolección de datos. Por último, el capítulo muestra el diseño utilizado y las justificaciones del estudio.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. En este capítulo se desarrollan en primer lugar, los antecedentes de la investigación para luego plantear las referencias teóricas existentes en la literatura sobre las variables de estudio. Para una mejor comprensión del informe, se desarrolla un glosario de términos específicos para la investigación.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS. Este capítulo presenta los resultados del análisis estadístico producto de la recolección de datos. Se muestra de forma ordenada los gráficos del análisis descriptivo de las variables y posteriormente las pruebas de hipótesis.

Para finalizar, se mencionan las conclusiones y recomendaciones de la investigación y se presentan las fuentes de información utilizadas y unos anexos de utilidad para los interesados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En las últimas décadas se ha podido observar que en el mundo de las ciencias psicológicas se ha dado mayor interés a los componentes de interacción social que se manifiestan en los seres humanos. De esta forma, conceptos como motivación, interés, emotividad, etc. han sido estudiados con el fin de un mayor conocimiento de la psiquis humana. Del mismo modo, el concepto de habilidades sociales también se ha desarrollado en gran medida, ya que, se ha convertido en un elemento clave para el desarrollo de las actividades sociales, en especial las actividades laborales y educativas. Por ejemplo, de acuerdo con lo manifestado por el Banco Mundial “las habilidades más valoradas hoy en día por las organizaciones son la determinación, la proactividad, honestidad y la capacidad de poder trabajar en equipo” (Casma, 2015, Párr. 3).

Los sectores económicos han puesto sus ojos en estas habilidades considerándola como vitales para las diferentes fases del proceso productivo y los mercados. Algunas cifras muestran que “cerca de un 51% de los empleadores identificaron alguna de estas habilidades como las más importantes y un 42% las identificaron como aquellas en donde hay las mayores

brechas a nivel mundial”(Redacción Gestión, 2017, Párr. 4); por otro lado, “en una encuesta reciente a empleadores, el 11% citó las habilidades blandas como una de las razones por las cuales les es difícil llenar una vacante” (Párr. 4). Esta referencia muestra que tan importante es considerada esta dimensión de las habilidades sociales en el mundo que dirige las actividades de cada nación.

Esta situación demanda a los sistemas educativos que puedan establecer una propuesta formativa en cuanto las habilidades sociales y de esta forma pueda transmitirse a las nuevas generaciones el valor estas y la forma de desarrollarlas. En respuesta a ello, la prueba estandarizada internacional PISA ha logrado insertar en sus áreas evaluadas el componente dirigido a evaluar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes, sobre todo en el trabajo colaborativo que pueden tener.

La realidad de América Latina en esta evaluación PISA 2015, muestra que “falta mucho por mejorar en materia educativa, no solo en el ámbito académico, sino también en las habilidades sociales” (Zoido, 2017, Párr. 6-7). Por otro lado, en un plano nacional, se muestra unas cifras analizadas por el Ministerio de educación.

En primer lugar, “los resultados de la evaluación revelan que, si bien la mayoría de los estudiantes peruanos tienen disposición hacia actividades propias del trabajo colaborativo, más de la mitad aún no logran desarrollar un nivel básico de habilidades para trabajar en equipo en base a tareas y objetivos comunes” (MINEDU, 2017, Párr. 3). Así mismo, se debe tomar en cuenta que “el 38,6% de estudiantes evaluados demuestran habilidades para resolver, en forma colaborativa, problemas de dificultad media en base a una buena comunicación y comprensión del otro” (Párr. 3).

Esta referencia muestra también que “existen indicios de un potencial para el desarrollo del trabajo colaborativo, pero en un marco general, falta mucho por desarrollar también este campo de aprendizaje” (MINEDU, 2017, Párr. 4). Se conoce también, según este informe que “los estudiantes de las zonas

rurales y grupos desfavorecidos presentan mayor dificultad para el logro de esta capacidad” (Párr. 4).

De estas referencias y el análisis de la realidad se puede hacer la siguiente pregunta ¿cómo es posible desarrollar las habilidades sociales en los niños? Dentro de la literatura se plantea diversas estrategias que pueden ser usadas en los primeros niveles de la educación con el fin de potenciar el desarrollo de las habilidades sociales que se da frecuentemente y en la vida cotidiana. Se ha llegado a la decisión de buscar la relación que puede darse entre las habilidades sociales y el uso de juegos simbólicos.

Para fundamentar esta idea referenciamos a Santamaría (2018) quien afirma que “a partir de los 6 años también es una herramienta fundamental; hay niños que presentan cierta timidez o dificultad en su expresión, y es través del juego simbólico donde tienen la oportunidad de comunicar mejor, ya que interpretan un papel y no son ellos mismos” (Párr. 8). De este modo se puede establecer la importancia que tiene el desarrollo del juego en las primeras edades en cuanto pueda tener objetivos claros desde lo pedagógico buscando el desarrollo de las habilidades sociales. Para ello, García (2019) afirma que “jugar contribuye al desarrollo de habilidades sociales”.

Tomando en cuenta las referencias presentadas se puede mencionar que el juego direccionado por lo docentes en las primeras edades del niño es vital para desarrollar diferentes competencias que le permitan elevar su rendimiento futuro. Por ello, y para contribuir a la solución de esta problemática, la presente investigación busca determinar la relación que existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto. Con ello se busca mejorar los niveles de aprendizaje en la región y sobre todo el desarrollo en el manejo de las habilidades sociales.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

La investigación estuvo delimitada socialmente a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La investigación fue delimitada temporalmente al año lectivo 2018, momento en el cual dio la recolección de datos.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación estuvo delimitada espacialmente en la realidad de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, Perú.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE 1. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?

PE 2. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de

aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?

PE 3. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?

PE 4. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE 1. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

OE 2. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de

aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

OE 3. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

OE 4. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE 1. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

HE 2. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de

aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

HE 3. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

HE 4. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de la variable uso del juego simbólico

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1 Uso del Juego Simbólico	Descentración	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce - Juguetes - Uso de objetos - Representa la realidad - Asume roles 	1, 2,3, 4, 5	ORDINAL Valoración Siempre..... (3) A veces..... (2) Casi nunca.....(1)
	Sustitución	<ul style="list-style-type: none"> - Sustituye el objeto real - Objeto elegido - Representación mental - Poles físicos 	6, 7, 8, 9	
	Integración	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa - Material - Vida cotidiana - Interés - Disfrute 	10, 11, 12, 13, 14	Niveles Alto (43 – 54) Medio (31 – 42) Bajo (18 – 30)
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Elige el juego - Elige el objeto - Elige a sus compañeros - Plantea 	15, 16, 17, 18	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Operacionalización de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2 Nivel de aprendizaje en habilidades sociales	Habilidades de Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa - Percibe - Solidario - Actúa - Comenta - Sonríe 	1, 2,3, 4, 5, 6	ORDINAL Valoración Siempre..... (3) A veces..... (2) Casi nunca.....(1)
	Habilidades de Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Recoge - Guarda - Realiza - Ata - Participa - Cuida 	7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Habilidades de Relaciones Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue - Cumple - Pide - Ayuda - Explica cuando gana - Explica cuando pierde 	13, 14, 15, 16, 17, 18	Niveles Alto (57 – 72) Medio (41 – 56) Bajo (24 – 40)
	Habilidades de Lenguaje y Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Responde - Mantiene - Comprende - Respeta - Apoya - Despide 	19, 20, 21, 22, 23, 24	

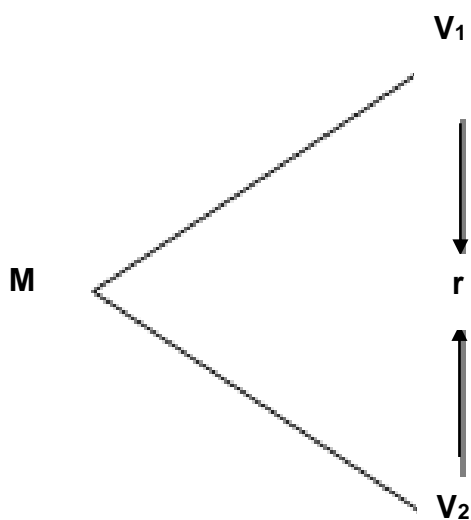
Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la presente investigación es no experimental ya que, como menciona Tello y Ríos (2013) “no hay la intención de realizar manipulación a las variables independientes” (p.49). El estudio “no pretende estimular ninguna de las variables para ver sus efectos, sino que solo busca recolectar la información que muestre el estado en que se encuentran las variables en las unidades de análisis” (p. 49).

Es también “una investigación transversal por que el proceso de recolección de datos nos da información de un determinado momento” (Tello y Ríos, 2013, p.51). No se busca observar cómo evolucionan las variables en la población, sino analizarlas en un tiempo establecido.

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- V₁ : Uso del juego simbólico
- V₂ : Nivel de aprendizaje en habilidades sociales
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación está considerada dentro de “los estudios básicos por tener como fin la búsqueda de nuevo conocimiento y la ampliación de la teoría existente sobre las variables de estudio” (Ñaupas, 2013, p.70). La motivación de la investigación para los estudios básicos es la curiosidad de profundizar en el conocimiento de un campo de estudio. A diferencia de ello, los estudios aplicados buscan desarrollar nueva tecnología.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Dentro de los trabajos no experimentales, la complejidad del estudio lo clasifica como una investigación de nivel descriptivo correlacional. Es descriptivo porque “intenta encontrar las características de las variables en la población, por otro lado, es también correlacional porque pretende descubrir un nexo entre las variables y la direccionalidad de esa relación” (Hernández et al., 2010, p. 80-81).

1.6.3. MÉTODO

Para establecer las conclusiones del estudio se siguió el método hipotético deductivo el cual según Ñaupas (2013) “con este método se busca definir la verdad o falsedad de las hipótesis de investigación” (p. 102) las cuales se plantea luego de la revisión de la literatura y son comprobadas por medio del análisis e inferencia estadística. Cabe mencionar que el diseño y método presentado se enmarca en el enfoque cuantitativo de la investigación. Como menciona Hernández et al. (2010) “este enfoque se apoya en la recolección de datos en las unidades de análisis para ser procesadas numéricamente a través de la estadística descriptiva e inferencial” (p. 4).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

La población “está conformada por la totalidad de las unidades de análisis delimitadas por la investigación” (Carrasco, 2009, p.236). Luego de haber localizado la problemática en la realidad, el investigador realiza una delimitación espacial, temporal y social para establecer la población participante en el estudio.

La población en este trabajo estuvo formada por todos los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región y matriculados en el año lectivo 2018.

Tabla 3. *Distribución de la población de niños*

5 años	Cantidad	% Población
Niños	13	54,2
Niñas	11	45,8
Total	24	100

Fuente: Elaboración propia

1.7.2. MUESTRA

“Cuando la población de un estudio cuenta con una cantidad de unidades de análisis menor a 50, se recomienda hacer uso de toda la población como muestra” (Castro, 2010, p. 69). Asumiendo lo mencionado, se ha considerado una muestra igual a la población de estudio de 24 niños de cinco años de la institución mencionada (N = n).

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Tomando en cuenta las características de las variables de investigación y de la población delimitada, el presente estudio optó por la técnica de la observación debido a que, como menciona Tamayo y Tamayo (2012), “permite la recolección de datos mediante la propia observación empleando un instrumento apropiado donde se logre recoger la información observada por el investigador” (p.112).

1.8.2. INSTRUMENTOS

Para medir las variables de estudio dentro de la técnica de la observación se ha ejecutado como instrumento dos fichas de observación para ambas variables de estudio.

Los instrumentos empleados para las variables fueron los siguientes:

➤ **Ficha de observación para evaluar el uso del juego simbólico**

Este instrumento de observación cuenta con 18 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categorías (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 5 años.

➤ **Ficha de observación para evaluar el nivel de aprendizaje en habilidades sociales**

Este instrumento de observación cuenta con 24 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categorías (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 5 años.

A. INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 1

Técnica: Observación

Instrumento:

Ficha de observación para evaluar el uso de juego simbólico

Autor: Frida Justo y Luz Azaño (2018)

Ámbito de aplicación: Aplicable de 4 a 5 años

Tiempo de aplicación: Entre 10 y 15 minutos

Dimensiones:

- Dimensión descentración: 5 ítems (1, 2, 3, 4, 5)
- Dimensión sustitución: 4 ítems (6, 7, 8, 9)
- Dimensión integración: 5 ítems (10, 11, 12, 13, 14)
- Dimensión planificación: 4 ítems (15, 16, 17, 18)

Valoración: Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca(1)

Niveles de evaluación para la variable:

Alto 43 - 54

Medio 31 - 42

Bajo 18 - 30

B. INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 2

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación para evaluar el nivel de aprendizaje en habilidades sociales.

Autor: Frida Justo y Luz Azaño (2018)

Ámbito de aplicación: Aplicable de 4 a 5 años

Tiempo de aplicación: Entre 15 y 20 minutos

Dimensiones:

- Dimensión habilidades de autoestima:
Se plantearon 6 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6)
- Dimensión habilidades de autonomía:
Se plantearon 6 ítems (7, 8, 9, 10, 11, 12)
- Dimensión habilidades de relaciones sociales:
Se plantearon 6 ítems (13, 14, 15, 16, 17, 18)
- Dimensión habilidades de lenguaje y comunicación:
Se plantearon 6 ítems (19, 20, 21, 22, 23, 24)

Valoración: Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca(1)

Niveles de evaluación para la variable:

Alto 57 - 72

Medio 41 - 56

Bajo 24 - 40

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

En lo teórico, la investigación se justifica por la contribución hacia la teoría existente por medio de los datos entregados por el proceso de evaluación de la población. La información obtenida de las unidades de análisis permite establecer un diagnóstico de la situación y el estado de las variables en la población delimitada con lo cual se puede dar sustento empírico a los planteamientos teóricos sobre las variables uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Del mismo modo, estos datos conforman los antecedentes de investigación o futuros trabajos relacionados.

Por otro lado, el informe de investigación constituye una novedosa presentación, ordenada y sintetizada, del conocimiento vigente sobre las variables que puede ser de interés a otros investigadores del tema.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En lo práctico, la investigación se justifica por la utilidad de los recursos de investigación. En primer lugar, los instrumentos recolectados en el presente estudio pueden ser replicados en diferentes contextos con la finalidad de ampliar los datos y el conocimiento de las variables uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales. La aplicación de los instrumentos en otras realidades permitirá el estudio comparado de las variables.

Así mismo, se debe tomar en cuenta el informe mismo de investigación el cual puede emplearse como un manual informativo para todos los interesados en el campo estudiado y sustentar el desarrollo de innovaciones pedagógicas.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Socialmente la investigación se justifica por medio de sus beneficiarios. En primer lugar, se encuentran los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto quienes podrán contar con nuevas metodologías pedagógicas fundamentada en los resultados del presente trabajado, así como nuevas políticas educativas que se orienten a mejorar y superar los niveles encontrados en las variables uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por otro lado, los docentes, directivos y padres de familia se verán beneficiados si toman en cuenta y aplican las recomendaciones propuestas por el estudio.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Legalmente el estudio se justifica por la exigencia que, en el marco de la calidad de la educación universitaria, la Universidad Alas Peruanas establece como normativa para la obtención del título universitario de Licenciado en Educación Inicial a través de la sustentación de un trabajo de investigación científica. Esta normativa se rige en concordancia a las exigencias establecidas por la Ley Universitaria N° 30220, inmersa de la Ley de Educación N° 28044, para el otorgamiento de los títulos a nombre de la Nación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

En la actualidad se puede observar que existe un creciente interés por el desarrollo integral de los niños en sus primeras edades de crecimiento. Esto debido a que se ha podido descubrir que, en los primeros años de vida, el cerebro tiene una flexibilidad especial para poder desarrollar las cualidades necesarias para los aprendizajes posteriores. El desarrollo de las ciencias biológicas en cuanto a evolución del ser humano, el crecimiento de la psicología y de la psicomotricidad como especialidad, ha logrado conocer que elementos son los que se debe desarrollar para una formación integral del niño en el nivel inicial y la propuesta de alguna estrategia para lograrlo.

Por ejemplo, en un estudio realizado en la Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del

centro infantil Ejército #3 ubicado en la ciudad de Quito”, Salas (2014) nos dirá en sus conclusiones que “las docentes no se preocupan debidamente por las actividades que realizan sus niños y niñas en los diferentes inicones lúdicos ya que consideran que es una actividad recreativa” (p. 129).

Por otro lado, se concluye también que “las maestras no proporcionan intencionalidad pedagógica mientras los niños/as realizan representaciones de diferentes roles” (Salas, 2014, p. 129); así como mencionar que “los niños observados no realizan constantemente juego simbólico por lo tanto tienen poca iniciativa para iniciar este juego, lo cual afecta en su proceso de socialización ya que no se siente seguro de expresar sus ideas y sentimientos” (p. 129).

Otro estudio elaborado por Ocharima y Vilcahuamán (2013) en la Universidad Nacional del Centro del Perú, titulado “Habilidades sociales y niveles de interacción grupal en alumnos del sexto grado de primaria de instituciones educativas estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo”, llegó a las siguientes conclusiones:

En primer lugar, “no existen diferencias estadísticamente significativas en las habilidades básicas, avanzadas y alternativas a la agresión entre los alumnos del sexto grado” (Ocharima y Vilcahuamán, 2013, p. 94); así mismo, esto indica que “tanto alumnos rechazados como alumnos aislados del salón de clases presentan estas habilidades sociales con similares características” (p. 94).

Por otro lado, se concluye también que “se ha demostrado, con un nivel de significancia del 5% y una “r” de Pearson = 0,838 que existe una correlación directa y significativa fuerte entre las habilidades sociales y los niveles de interacción grupal en los alumnos del sexto grado de primaria de las Instituciones Educativas Estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo” (Ocharima y Vilcahuamán, 2013, p. 94 – 95).

2.1.2. TESIS NACIONALES

Justo y Azaño (2018) “Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Peruana Unión, Juliaca”. El objetivo de estudio fue determinar la relación entre las variables. La muestra estuvo formada por 90 estudiantes.

La conclusión de la investigación fue que “se determinó una relación significativa alta entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018, donde se demuestra con la prueba de Pearson = 0. 652” (Justo y Azaño, 2018, p. 53).

Matamoros y Corichahua (2017) “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica – 2017”. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. El objetivo de este estudio fue determinar la influencia del juego simbólico en las habilidades sociales. La muestra estuvo conformada por 30 niños.

Las principales conclusiones fueron, en primer lugar, “los resultados confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en con un nivel de confianza del 95 %” (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 61); así mismo, “antes de la aplicación de los juegos simbólicos, los resultados del pre test aplicado a los niños y niñas da por resultado que el 93.3% presentan una regular habilidad social en los niños” (p. 61).

También se afirma que “después de aplicar los juegos simbólicos se encontró que el 96.7% presentan una buena habilidad social en los niños y niñas de 5 años (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 61).

Verano (2017) “El juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra – 2016”.

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Universidad César Vallejo, Lima. El objetivo del estudio fue determina la existencia de una relación entre las variables. La muestra de la investigación fue conformada por 80 niños.

La principal conclusión fue la siguiente, que “existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años lo que se demuestra con la prueba de Spearman $Rho=0.542$ ” (Verano, 2017, p. 63).

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Puaquiza (2017) “El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis Plus, de la Ciudad de Ambato”. Tesis para optar el título de Licenciada en Estimulación Temprana. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tuvo como objetivo determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje. Se contó con una población de 25 niños para la aplicación de los instrumentos.

Las principales conclusiones fueron, en primer lugar, “en la aplicación de la evaluación inicial los niños y niñas en edades comprendidas entre 3 y 4 años, no lograron alcanzar ítems en el área de Audición y Lenguaje correspondientes a su edad cronológica” (Puaquiza, 2017, p. 77), esto se manifiesta en “el 44 % de la población en un nivel de alerta, el 56 % de infantes en un nivel de desarrollo medio, evidenciando un retraso significativo tanto en el lenguaje expresivo como comprensivo” (p. 77).

Por otro lado, “la aplicación del programa de intervención temprana permitió observar cambios graduales en los menores, datos evidenciados a través de la aplicación del post-test, reflejan que el 80% se ubica en un nivel Medio Alto y el 20% se encuentran en nivel Medio” (Puaquiza, 2017, p. 77-78), esto puede indicar “que se logró mejorar la capacidad de

memoria lingüística como la no lingüística. Por lo tanto, el juego simbólico es una herramienta eficaz para estimular el lenguaje y la relación con sus pares” (p. 78).

González y Mayorga (2016) “El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2015-2016”. Tesis para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación en Parvularia e Inicial. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Su objetivo fue determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz. Contó con una población de 30 estudiantes.

Las conclusiones del estudio fueron las siguientes, en primer lugar, “se demostró la importancia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz al ser una herramienta que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño” (González y Mayorga, 2016, p. 59); así mismo, se logró comprobar que “las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz ya que es una estrategia que permite al niño relacionarse con su medio, exprese sus temores, inquietudes, y emociones” (p. 59).

Por otro lado, se concluye también que “se investigó las funciones del juego simbólico, determinando así su relevancia en el desarrollo psicomotriz al crear un escenario lúdico en donde los infantes manifiesten su mundo interior” (González y Mayorga, 2016, p. 59), esto permite a los niños poder “asumir roles, le ayuda a formar su pensamiento y a solucionar de manera más eficiente los problemas que se les presente en su entorno diario” (p. 59).

Prieto (2015) “Las habilidades sociales como estrategia para mejorar la convivencia escolar de un grupo de estudiantes de ciclo 3 y 4 del Colegio Usminia de la ciudad de Bogotá”. Tesis para obtener la especialización en Psicología Educativa. Universidad de la Sabana, Colombia. El objetivo del estudio fue evaluar el efecto de la aplicación del

programa en las habilidades sociales de la población. Se contó para ello con 60 estudiantes.

La conclusión del estudio fue la siguiente. “Se han evidenciado cambios notorios, según lo informado por estudiantes y docentes, en la conducta de los estudiantes” (Prieto, 2015, p. 81). Así mismo, “sucedió con las cuatro habilidades entradas, donde las mejoras obtenidas por los jóvenes fueron notorias en líneas generales comparando el pre test y el post test, lo que nos habla del impacto positivo y la aceptación que tiene en estas poblaciones este tipo de intervenciones” (p. 81).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VARIABLE USO DEL JUEGO SIMBÓLICO

2.2.1.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO

Cuando nos referimos al juego simbólico “ubicamos un espacio del mundo de los irreal y la fantasía, donde el niño poco a poco otorga significado a sus acciones, a los objetos y al entorno” (Prieta y Medina, 2005, p. 56). De esta forma “el juego asume una función que va más allá de la sola diversión, sino que se convierte en un componente clave para el desarrollo del pensamiento del niño y sus habilidades de contacto con el mundo exterior, aunque en este punto aún sea ficticio” (p. 56).

A. ENFOQUE PSICOANALÍTICA

Desde este enfoque podemos observar a los juegos simbólicos como una relación entre la expresión y el deseo de los niños. Así, por ejemplo, “cuando un niño hace la representación de un personaje mayor, recrea un propio mundo donde realiza lo que desearía hacer, por ejemplo, el niño siente la libertad de las prohibiciones a través del simbolismo” (Prieto y Medina, 2005, p. 60).

Según el enfoque del psicoanálisis, el impulso de la conducta se encuentra en el placer y el deseo, por lo tanto, dentro del juego simbólico, se hace manifiesto la dimensión socioemocional del desarrollo del niño. En este medio, el niño muestra su interior dejando de lado los límites del mundo real para crear uno sin limitaciones.

B. ENFOQUE DE PIAGET

Para Piaget, el niño genera sus propias estructuras mentales que le permiten tener contacto e interacción con su entorno y asimilar la realidad de acuerdo a la distribución en esas estructuras. Desde esta perspectiva, “la asimilación de lo exterior se da a través de una adaptación hacia las nuevas experiencias haciendo uso de la organización en las estructuras mentales” (Piaget, 1983, p. 131).

Para Piaget, el juego simbólico se desarrolla dentro de la dimensión preoperatoria del pensamiento. Este se muestra a través del pensamiento individualista y mostrando roles como angustia, miedo y arrebatos que sería parte de las primeras acciones simbolizadas en el ambiente. El juego simbólico “constituye así un espacio para mejorar los escenarios de la realidad provenientes de los sentimientos individuales” (Piaget, 1983, p. 98). Su manifestación puede verse desde los 7 años entre el desarrollo de la convivencia y el proceso de adaptación.

2.2.1.2. DEFINICIONES PARA EL JUEGO SIMBÓLICO

Para dar un marco referencial amplio sobre la teoría existente sobre los juegos simbólicos, es necesario analizar algunas definiciones. Así, por ejemplo, según el MUNEDU (2019) “el juego simbólico o simulado se convierte en un requerimiento fundamental en la comprensión de las experiencias del niño que les permite explorar quiénes son y lo que quieren ser” (p. 4).

Por otro lado, “este proceso se desarrolla entre los 2 y 6 años donde se manifiesta expresiones tales como el imitar, hablar y dibujar, así como, se da la reproducción de experiencias ya vividas que pueden ser reestructuradas con sus opiniones y emociones” (Piaget, 1983, p. 186).

Tomando como referencia a Silva (2015) podemos decir que “el juego simbólico es el nivel de juego simulado donde se muestran capacidades del niño como la creatividad, destrezas físicas, interacción social y conciencia de lo real e irreal” (p. 245).

Otro enfoque nos muestra que el acto del juego simbólico “es un acto innato de las personas que se manifiesta desde los primeros meses de vida y que permiten el logro de aprendizajes dando significado a las experiencias vividas” (Salas, 2014, p. 24).

En conclusión, podemos inferir que el juego simbólico es un espacio propiciado para la expresión libre de los niños que tienen como base sus experiencias y las cuales pueden mostrar distintas habilidades que poseen. Así mismo, estas actividades desarrollan sus capacidades creativas y de imaginación, así como, el desarrollo de una mejor capacidad de sociabilización.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico “constituye una oportunidad para el desarrollo de los niños, por ejemplo, en la motivación que puede significar y también el fortalecimiento y control de su actividad motriz” (Linaza, 2010, p. 34). Esto nos permite ver la importancia del juego simbólico en una perspectiva individual, del desarrollo físico.

Así mismo, sobre el control del cuerpo, se puede ver reflejado en la interacción con personas desconocidas que no están acostumbradas a sus comportamientos propios en entornos conocidos como el hogar. De

esta forma, el niño va formando una estructura de comportamiento no solo limitado a su entorno familiar, sino también a distintos entornos.

El desarrollo del juego simulado permite también desarrollar la creatividad expresiva de los niños y sobre todo los impulsa a tomar la iniciativa de creación. Esto se puede observar en la diferencia de niños que proponen los juegos y otros que solo siguen las propuestas. De este modo, habilidades sociales como el desarrollo de autonomía, se ven reflejadas en los juegos simbólicos.

El factor socioemocional también se hace manifiesto en el juego simbólico al representar las vivencias internas de los niños ante situaciones reales de la familia o el colegio. Estas experiencias, al encontrarse en un medio lúdico donde no hay limitaciones, suelen aflorar y mostrar esas experiencias internalizadas por los niños.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DE JUEGO SIMBÓLICO

Se puede establecer diferentes características para el juego simbólico. A continuación, se desarrollan las características propuestas por Linaza (2010).

En primer lugar, se menciona que “el juego simbólico crea alegría y genera diversión desarrollándose escenarios de comodidad para los niños” (Linaza, 2010, p. 36); también “se promueve la unión dentro del desarrollo del juego con la interacción que se produce entre los participantes” (p. 36).

Por otro lado, “se desarrolla la destreza lúdica como una habilidad de saber adecuarse a ciertas normas” (Linaza, 2010, p. 36), del mismo modo se “permite acelerar el aprendizaje por buscar el aprendizaje mediante el juego ya que permite desarrollar diferentes espacios” (p. 36).

Desde otro enfoque podemos contar con las características de Matamoros y Corichahua (2017) los cuales dividen esas características de acuerdo con diferentes las etapas de evolución:

Primero, considerando una etapa entre los 18 meses a 3 años, encontramos “acciones de simulación en dormir, llorar, relación de las cosas lejanas y cercanas; poco a poco se realizan simulaciones donde se atribuye características a las cosas como volar un avión con cualquier objeto” (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 64).

Por otro lado, la etapa conformada entre los 3 a 4 años, se representan escenas irreales con ayuda de elementos que propicien la creación. “Los roles creativos no son marcados y pueden confundirse o a la vez marcar pautas de conducta. Por ejemplo, se observa castigos impuestos por el grupo” (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 64).

2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO

Según el estudio de Salas (2014) se pueden distinguir cuatro dimensiones para el juego simbólico: descentración, sustitución, integración y planificación.

A. DIMENSIÓN DESCENTRACIÓN

En esta dimensión encontramos “las acciones infantiles que son dirigidas por el docente para luego, en el transcurso de la práctica ser desarrolladas solo por lo niños” (Salas, 2014, p. 36).

Dentro de esta dimensión, los niños tienen una actitud pasiva al inicio hasta poco a poco inicia a desarrollar sus propios juegos simbólicos y se establecen sus propias normas de juego. De esta forma, el niño poco a poco empieza a elegir los modos y los objetos como medios para el desarrollo del juego simulado.

B. DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN

En esta dimensión el niño comprende mejor la relación que existe entre el objeto representado y el símbolo. Por ello “tiene la facultad de tomar cualquier otro objeto y atribuirle un concepto totalmente distinto a la función real” (Salas, 2014, p. 36).

De esta forma se evidencia la sustitución en el cual el niño emplea diferentes objetos para generar el juego simbólico a pesar de que no cuente con un objeto específico de lo que quiera representar. Así, por ejemplo, encontraremos aviones hechos de lapiceros, o animales o personajes hechos haciendo uso de cualquier objeto.

C. DIMENSIÓN INTEGRACIÓN

En esta dimensión “se manifiesta un grado de complejidad en cuanto al juego simbólico y la estructura que se forma desde las acciones y momentos aislados hasta las combinaciones secuenciales de distintas acciones y distintos personajes involucrados” (Salas, 2014, p. 36). De esta forma se observa el inicio de las capacidades de coordinación por parte de los niños con otras personas de su edad. A demás el enlace de historia que puedan producirse no solo en su mente, sino también en coordinación con los demás.

D. DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN

En esta dimensión se muestra una maduración alcanzada por parte del niño debido a que “la realización de las actividades ya no es solo improvisada, sino que parten una anticipación y preparación previa al desarrollo de los juegos simbólicos” (Salas, 2014, p. 36).

De este modo, el niño es capaz de seleccionar lo que desea jugar y se prepara para ello. Así, por ejemplo, el niño alistarán los recursos a utilizar, ordenará los momentos a desarrollar e incluso los personajes que ingresarán en mundo ficticio.

2.2.2. VARIABLE NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES

2.2.2.1. TEORÍAS SOBRE EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES

A. TEORÍA COGNOSCITIVA SOCIAL DE BANDURA

Para esta teoría, “la figura del docente tiene una relevancia especial debido a que su principal objetivo es estructurar la influencia para que el estudiante desarrolle sus habilidades y las fortalezca para ejercer el control sobre ellas” (Bandura, 1987, p. 281-282).

Dentro de esta teoría, la construcción del aprendizaje se desarrolla por la imitación. Por este motivo el aprendizaje social se desarrolla en la interacción social con el docente quien será modelo de destreza para un aprendizaje que se quiere lograr. En este aspecto, tendrá relevancia con los modelos de conducta que tenga en su contexto.

B. TEORÍA COGNOSCITIVA SOCIAL DE MISCHEL

Para esta teoría, “las personas son capaces de discriminar los estímulos que no son directos para lograr comportamientos adaptativos y enfrentar distintas y diferentes situaciones” (Mischel, 1976, p. 87). Las condiciones en las que interactúan las personas producen comportamientos y modificaciones en la estructura mental, pero estos aprendizajes luego se encuentran en escenarios distintos. Para ello, es necesario contar con las habilidades necesarias que le permitan la flexibilidad de lo que conoce para ser aplicado en distintos escenarios. Estas capacidades pueden ser asimiladas por la persona mediante un aprendizaje por observación. Las experiencias indirectas en distintos modelos de imitación o la experiencia directa pueden lograr la adquisición de estas habilidades requeridas.

C. MODELOS DE HABILIDADES SOCIALES

Para comprender las habilidades sociales se puede mencionar los modelos establecidos por Caballo (2000) los cuales hacen referencia al modelo personalista, de comportamiento e interactivo.

El modelo personalista o modelo de rasgos “se refiere a las condiciones enfocadas para la eliminación de características no deseadas como la ansiedad, depresión o conflictos personales para buscar eliminar la angustia psicológica” (Caballo, 2000, p. 157).

El modelo cognitivo conductual busca desarrollar nuevas habilidades a través de la reducción de la incomodidad personal de la persona. De esta forma, “el aprendizaje directo o indirecto serán influenciados por las experiencias pasadas positivas o negativas para lograr la resolución de problemas” (Caballo, 2000, p. 157).

El modelo interactivo se enfoca en el ambiente como medio influyente en sus características individuales y relaciones para el comportamiento. Este aspecto “puede ser influyente en los actos de agresividad y violencia donde la enseñanza de destrezas de socialización cobra gran importancia. Todo esto demanda la interacción de docentes y estudiantes para superar estos problemas desde sus inicios” (Caballo, 2000, p. 157).

2.2.2.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES

Para un desarrollo teórico sobre las habilidades sociales es necesario revisar algunas definiciones que enmarquen el concepto sobre esta variable de estudio. En primer lugar, podemos decir que las habilidades sociales “son un conjunto de hábito en nuestras conductas, pensamiento y emociones que permiten la comunicación con los demás y el desarrollo de una interrelación personal satisfactoria” (Roca, 2003, p.25).

Así mismo, se puede considerar a las habilidades sociales como “un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ejecutan en la interrelación con los demás” (Peñafiel, 2010, p.10).

Desde otro enfoque se puede decir que la habilidad social es la “capacidad para poder percibir, comprender, interpretar y manifestar a los estímulos sociales procedentes de las conductas del entorno” (Lacunza y Contini, 2009, p. 568).

De las referencias expuestas se puede inferir como conclusión que las habilidades sociales son conductas, pensamiento y emociones de la persona que permitirán una adecuada interacción con las personas del entorno.

2.2.2.3. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Los comportamientos en los niños son determinantes para su desarrollo en la escolaridad y en su proceso de sociabilización. Los niños que manifiestan problemas de conducta o de interrelación social generalmente son excluidos y diferenciados en el grupo. Esto tendrá consecuencia no solo en sus relaciones sociales, sino que afectará en su autoestima y desarrollo de aprendizajes.

Las competencias de interrelación social “favorecen al desarrollo posterior de los niños en sus relaciones con compañeros, maestros y padres, así como, la adquisición de roles y normativas de la sociedad” (Para Valles y Valles, 2006, p. 22).

Por lo dicho, se puede determinar el impacto del desarrollo de habilidades sociales desde los primeros años para el desarrollo futuro de todas sus dimensiones como persona. Este proceso de adaptación debe ser bien dirigido y contar con diferentes modelos de conducta que le permitan una correcta direccionalidad.

Es necesario recordar, como se ha mencionado en apartados anteriores, que el desarrollo de las habilidades sociales nos solo influirá en el desarrollo escolar de los niños, sino que tendrá implicancias a lo largo de su vida en sus relaciones sociales.

2.2.2.4. DIMENSIONES PARA EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES

Para el desarrollo de la investigación se ha establecido las siguientes dimensiones para las habilidades sociales: habilidades de autoestima, habilidades de autonomía, relaciones sociales y comunicación y lenguaje.

A. DIMENSIÓN HABILIDADES DE AUTOESTIMA

En esta dimensión “se manifiesta el beneficio de una alta autoestima para la interrelación adecuada con el entorno y la convivencia con el contexto familia, social y laboral” (Lancina, 2010, p. 78). Esta referencia muestra la influencia que puede tener el nivel de autoestima en las relaciones que el niño puede entablar con su medio cercano. La confianza en sí mismo, la valoración que se pueda tener acompañará la calidad de relaciones sociales.

B. DIMENSIÓN HABILIDADES DE AUTONOMÍA

En esta dimensión “las habilidades direccionadas al cuidado y desarrollo personal se encaminan al fortalecimiento de la autoestima” (Verano, 2017, p. 26). De esta forma el cuidado propio y el desarrollo de la autonomía en la persona permitirá el control de las habilidades sociales no deseadas.

C. DIMENSIÓN HABILIDADES DE RELACIONES SOCIALES

Las relaciones sociales “inician desde los primeros meses de vida con una interacción con los entornos más cercanos y se refuerzan en la etapa escolar. Esta relación social se entiende como una relación en realidad inmaterial” (Zamorano, 2014, p. 38).

En el entorno, el niño aprende conductas, movimientos, palabras y gestos, de esto proviene los modos de conductas de las personas para la interacción eficaz y satisfactoria en diversos ámbitos sociales.

D. DIMENSIÓN HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

La comunicación como un acto natural de los seres humanos, acompaña a las personas en todo momento. En el caso de los niños, cuando ya inician a tener un lenguaje con significado, emplean la comunicación para su expresión e interacción.

Esta dimensión “demanda el enriquecimiento de las vivencias y experiencias que permitirán el desarrollo del lenguaje en los niños que serán de utilidad en su interacción social” (Verano, 2017, p. 27).

2.2.2.5. LA EDUCACIÓN Y LAS HABILIDADES SOCIALES

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, las habilidades sociales toman un lugar protagónico incluso de mayor relevancia que el componente cognitivo. Estas habilidades sociales permitirán a los niños encontrar autonomía en su conducta y, por ende, en el logro de sus aprendizajes. Dentro del Currículo Nacional del 2016 se encuentra una de las competencias orientadas al desarrollo de la identidad donde se busca el reconocimiento y valoración personal junto a una evaluación de las emociones con el objetivo de lograr relaciones sociales saludables.

Se debe considerar que, este aspecto del aprendizaje es necesario en las edades escolares donde se logra la formación de la persona. “Estas nuevas conductas adquiridas por los estudiantes deben perfeccionar las conductas ya existentes en ellos y disminuir aquellas conductas que son consideradas socialmente inadecuadas y negativas“(Para Valles y Valles, 2006, p. 34). Por tal motivo, se da la necesidad de que estas habilidades formen parte de los procesos de evaluación integral y puedan seguir un proceso de mejora en sus conductas y, al igual que los componentes cognitivos del aprendizaje, estas tengan también un acompañamiento y retroalimentación constante.

Dentro del enfoque curricular del Ministerio de Educación, “el área de Personal Social prioriza dos competencias básicas que son el desarrollo personal y la ciudadanía activa” (MINEDU, 2016, p. 65). El primer componente permite la interacción a través de la reflexión, la crítica y la ética. El segundo propone el conocimiento de los derechos y deberes como ciudadano. El desarrollo de estos componentes del desarrollo de la persona como un agente social, permite un correcto desarrollo de la personalidad desde las relaciones familiares y sociales.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje

“Proceso psíquico que permite una modificación perdurable del comportamiento por efecto de la experiencia. Con esta definición se excluyen todas las modificaciones de breve duración debidas a condiciones temporales, episodios aislados, acontecimientos ocasionales, hechos traumáticos, mientras que la referencia a la experiencia excluye todas aquellas modificaciones determinadas por factores innatos o por procesos biológicos de maduración” (Galimberti, 2002, p. 102).

Asimilación

“Es el proceso mediante el cual el niño incorpora en sus esquemas mentales preexistentes los objetos y los sucesos del mundo exterior. Esta transforma una situación para adaptarla a un esquema de acción ya organizado, del acomodamiento, en el cual el sujeto debe plegarse a una situación que no se deja transformar” (Galimberti, 2002, p. 117).

Autocontrol

“Capacidad de la persona de dominar, seleccionar, coordinar o inhibir los afectos, deseos o pulsiones a fin de que la conducta no perjudique el logro de una o más metas consideradas sumamente deseables” (Galimberti, 2002, p. 136).

Autoestima

“Consideración que un individuo tiene de sí mismo. La autoestima se mantiene constante y es difícil modificarla, aunque las pruebas objetivas desmientan la concepción subjetiva que el individuo tiene de sí. Desde el punto de vista psicoanalítico la autoestima se explica como un apoyo de naturaleza narcisista que el yo recibe del superyó, por lo que el sujeto no teme castigos o reproches” (Galimberti, 2002, p. 137)

Comunicación

“En su acepción más amplia el término se usa en el plano biológico, ecológico, etnológico, etológico y humano para indicar ese intercambio de mensajes que abarca desde los organismos unicelulares a los animales, a las máquinas y al hombre, cuyos modos comunicativos se estudian, según la forma, la función y el destino, por la psicología, la lingüística, la sociología, la teoría de la información y la cibernética” (Galimberti, 2002, p. 218)

Socialización

“Mecanismo por el cual una comunidad enseña a descubrir a sus nuevos integrantes, las normas, los valores y las creencias que ellos mismos guardan en lo más profundo de su ser, como signo de su individualidad, y que invariablemente coinciden con las normas, valores y creencias que profesa la comunidad en que habitan” (De los Campos, 2007, p. 28).

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Luego del proceso de recolección de datos, estos fueron organizados y procesados por medio del software estadístico SPSS. Para poder tener una perspectiva general de los resultados en cada una de las variables y mostrar si existe o no relación entre ellas en la población delimitada en el estudio, este apartado presenta las tablas y gráficos estadísticos que se muestra en los niveles encontrados para cada variable y en cada una de ellas el estado de sus dimensiones respecto a los niveles y categorías establecidas.

Para fines de una mejor percepción, se ha dividido este segmento en dos subapartados que dividen los resultados y porcentajes estadísticos para cada variable:

A. Uso del juego simbólico

B. Nivel de aprendizaje en habilidades sociales

A. RESULTADOS PARA LA VARIABLE USO DEL JUEGO SIMBÓLICO

Tabla 4. *Porcentajes para la variable uso del juego simbólico*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	3	14
Medio	9	39
Bajo	12	47
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

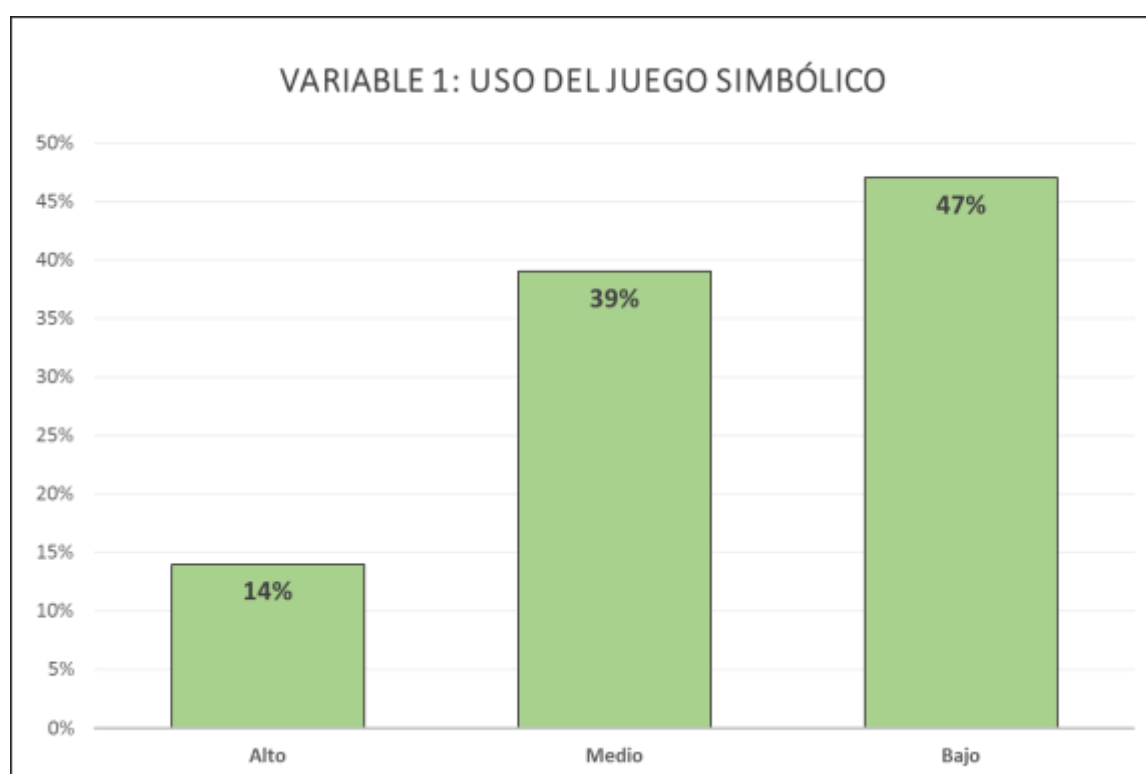


Gráfico 1: *Variable uso del juego simbólico*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la variable uso del juego simbólico se encuentra en el nivel Bajo con 47%. Así mismo, el 39% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 14% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 5. Porcentajes para la dimensión descentración

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	3	14
Medio	8	32
Bajo	13	54
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

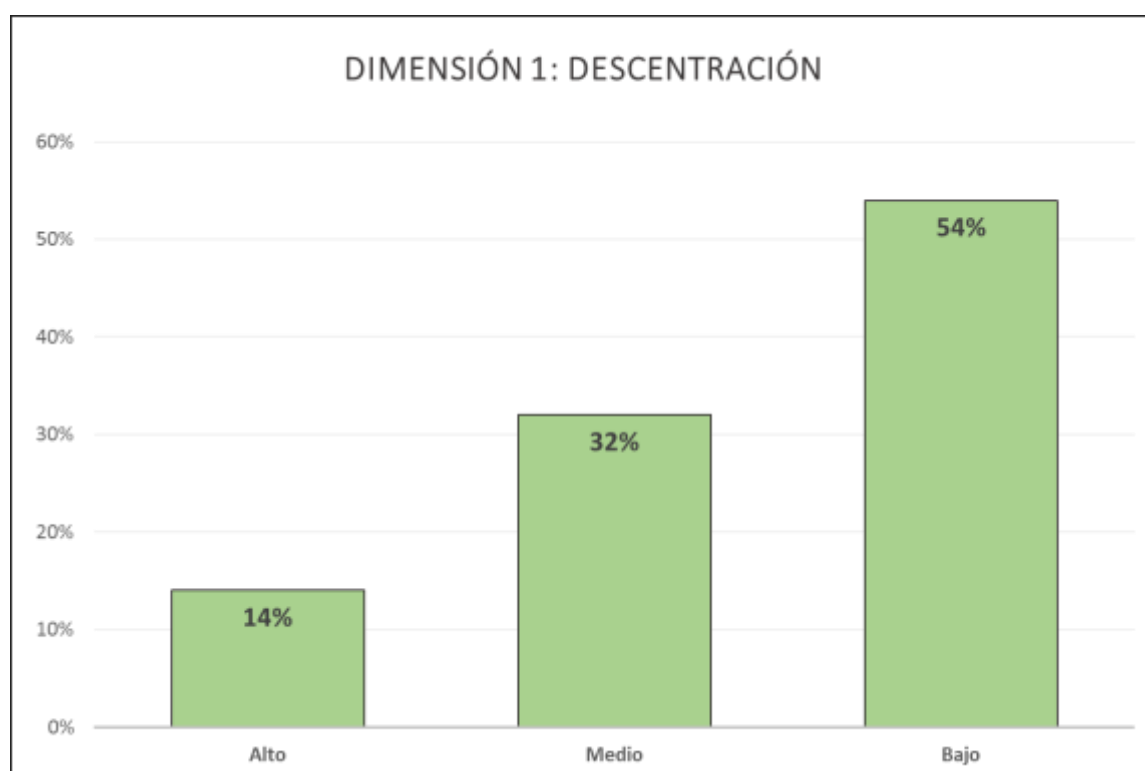


Gráfico 2: Dimensión descentración

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión descentración de la variable uso del juego simbólico se encuentra en el nivel Bajo con 54%. Así mismo, el 32% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 14% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 6. Porcentajes para la dimensión sustitución

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	3	13
Medio	9	39
Bajo	12	48
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

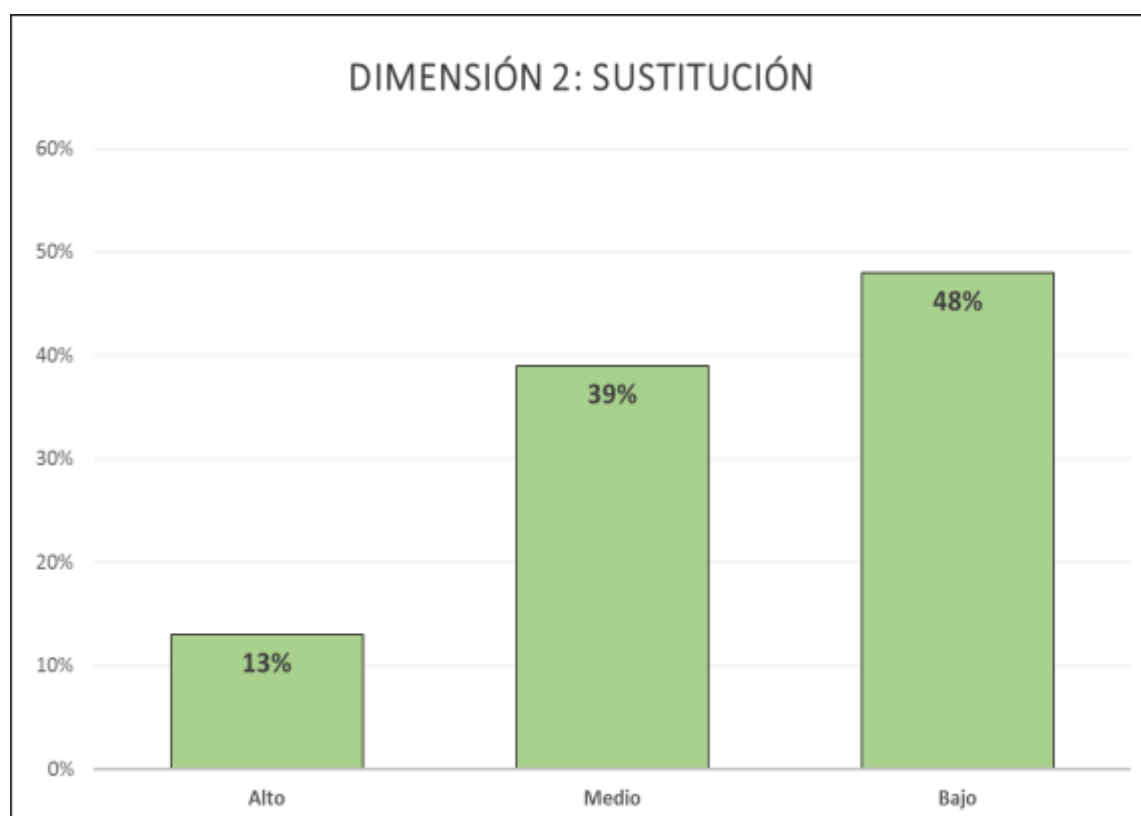


Gráfico 3: Dimensión sustitución

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión sustitución de la variable uso del juego simbólico se encuentra en el nivel Bajo con 48%. Así mismo, el 39% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 13% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 7. Porcentajes para la dimensión integración

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	3	14
Medio	9	38
Bajo	12	48
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

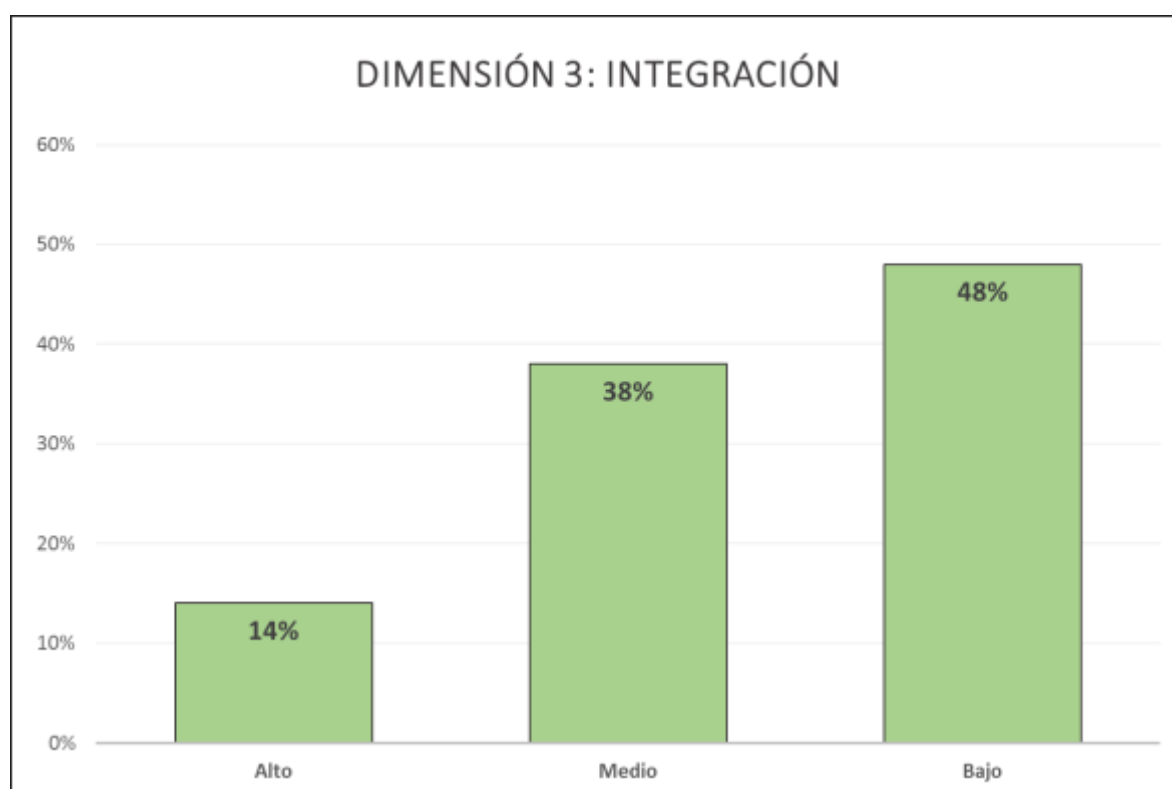


Gráfico 4: Dimensión integración

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión integración de la variable uso del juego simbólico se encuentra en el nivel Bajo con 48%. Así mismo, el 38% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 14% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 8. Porcentajes para la dimensión planificación

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	4	16
Medio	9	37
Bajo	11	47
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

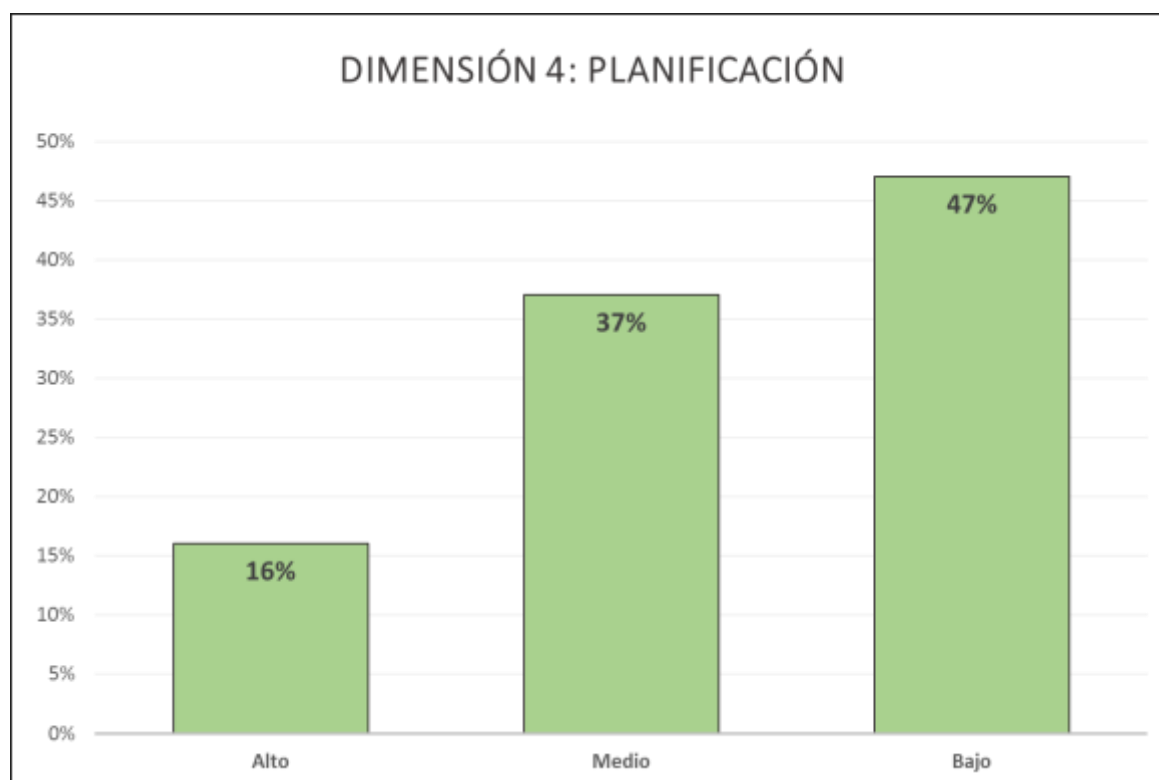


Gráfico 5: Dimensión planificación

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión planificación de la variable uso del juego simbólico se encuentra en el nivel Bajo con 47%. Así mismo, el 37% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 16% alcanzó el nivel Alto.

B. RESULTADOS PARA LA VARIABLE NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES

Tabla 9. *Porcentajes para la variable aprendizaje en habilidades sociales*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	9
Medio	8	33
Bajo	14	58
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

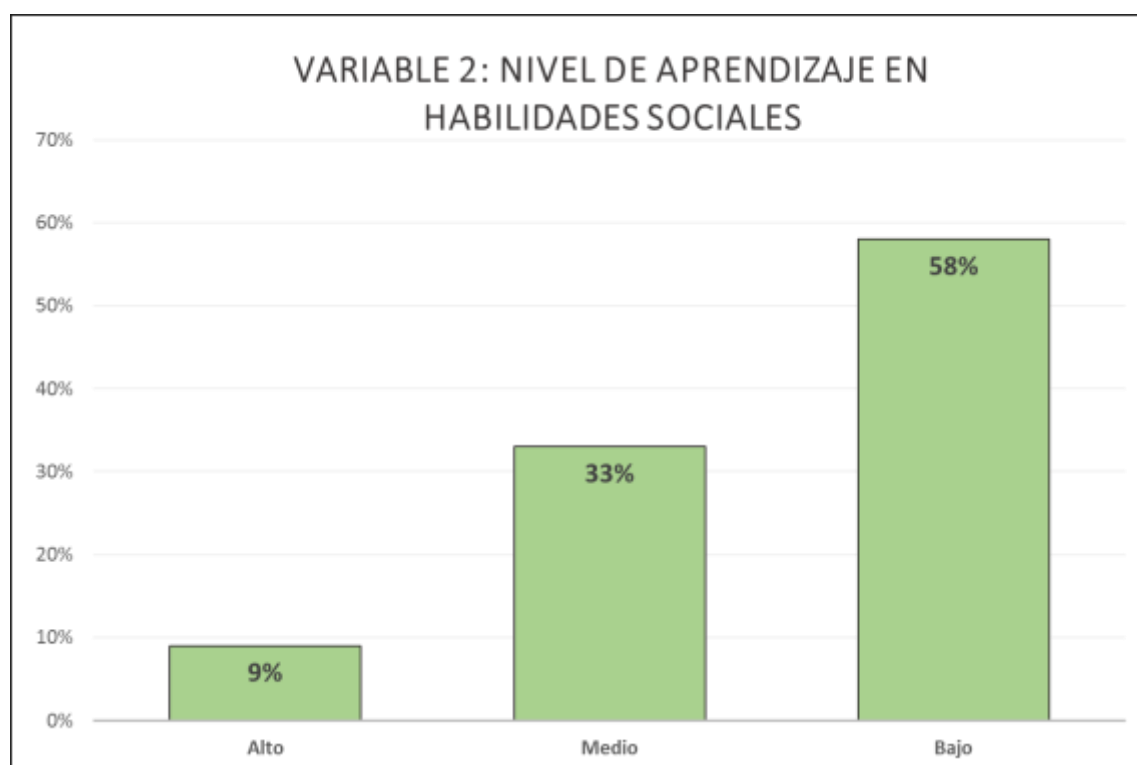


Gráfico 6: *Variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales se encuentra en el nivel Bajo con 58%. Así mismo, el 33% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 9% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 10. Porcentajes para la dimensión habilidades de autoestima

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	1	6
Medio	7	29
Bajo	16	65
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

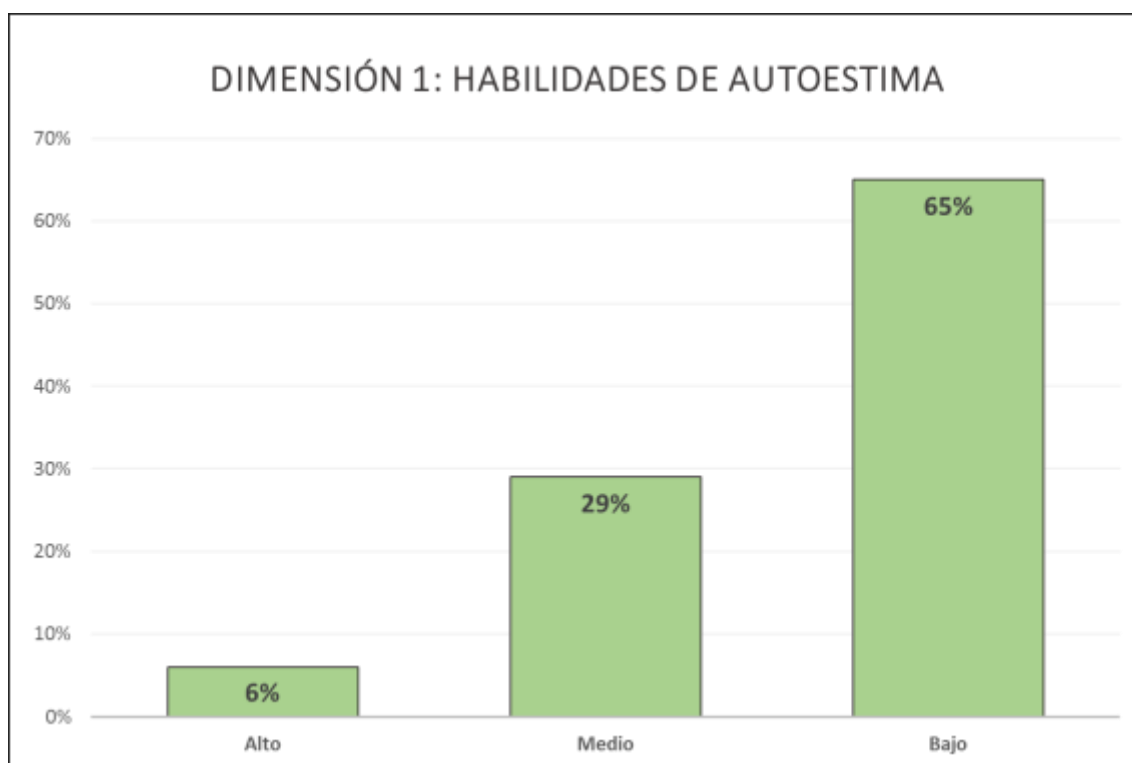


Gráfico 7: Dimensión habilidades de autoestima

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales se encuentra en el nivel Bajo con 65%. Así mismo, el 29% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 6% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 11. *Porcentajes para la dimensión habilidades de autonomía*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	1	6
Medio	9	35
Bajo	14	59
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

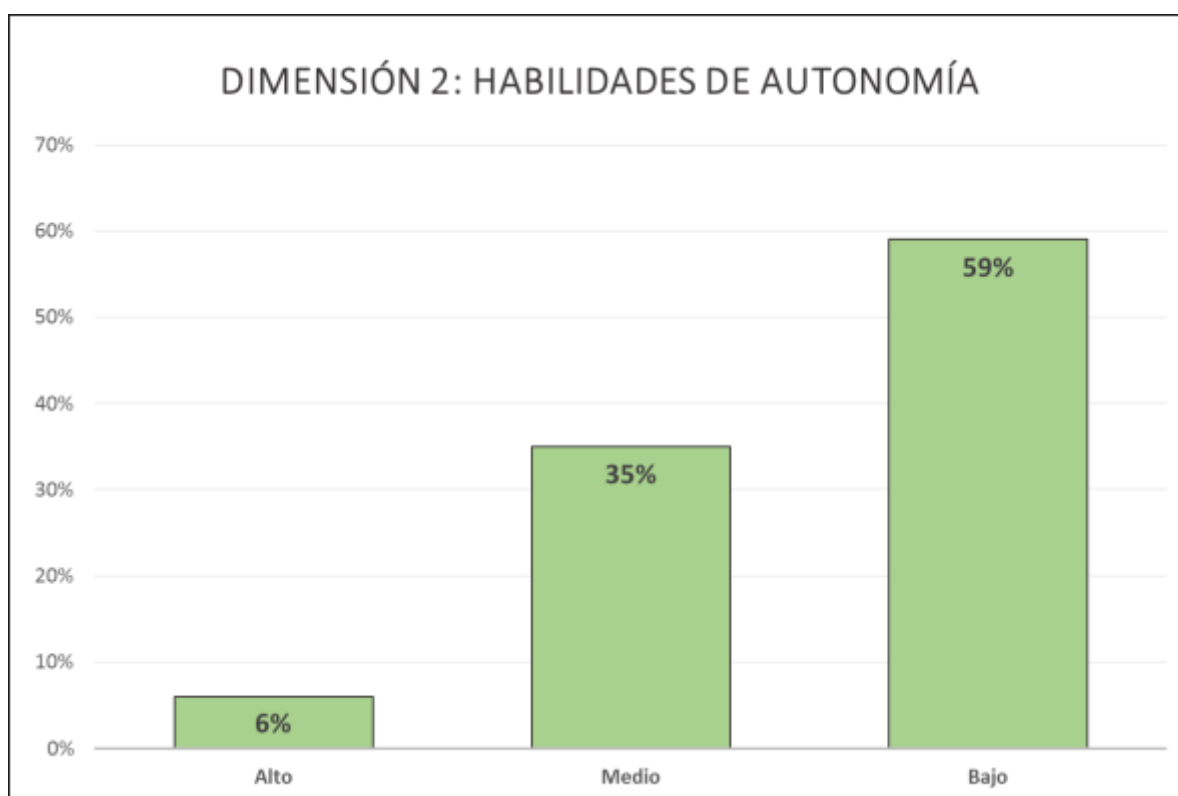


Gráfico 8: *Dimensión habilidades de autonomía*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales se encuentra en el nivel Bajo con 59%. Así mismo, el 35% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 6% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 12. *Porcentajes para la dimensión habilidades de relaciones sociales*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	9
Medio	9	35
Bajo	13	56
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

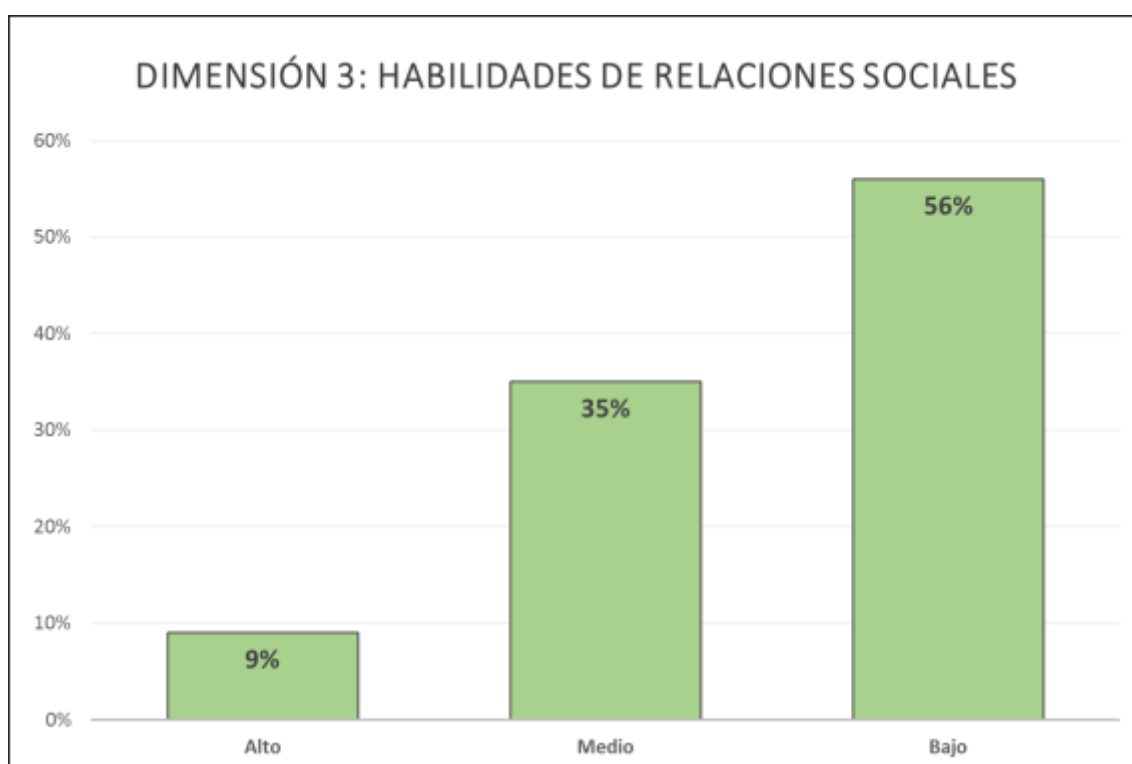


Gráfico 9: Dimensión habilidades de relaciones sociales

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales se encuentra en el nivel Bajo con 56%. Así mismo, el 35% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 9% alcanzó el nivel Alto.

Tabla 13. *Porcentajes para la dimensión lenguaje y comunicación*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	8
Medio	8	32
Bajo	14	60
Total	24	100

Fuente: Base de datos de la Investigación

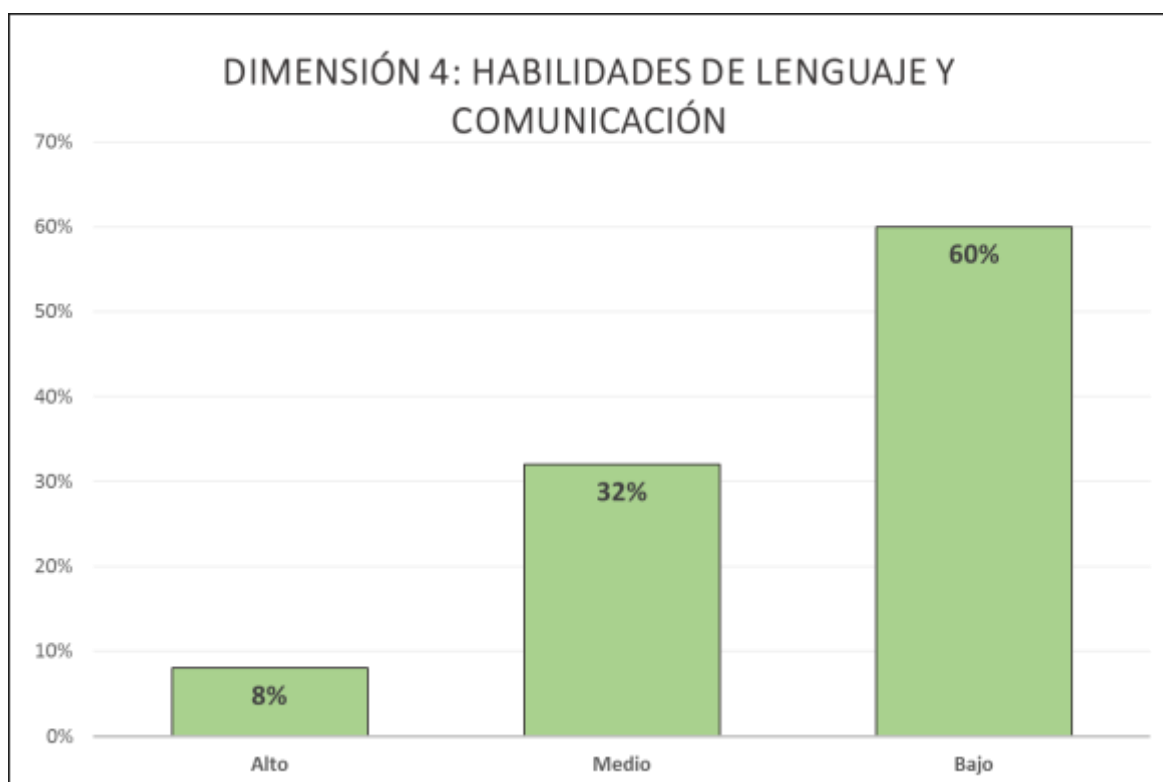


Gráfico 10: *Dimensión habilidades de lenguaje y comunicación*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales se encuentra en el nivel Bajo con 60%. Así mismo, el 32% de la población evaluada se ubica en el nivel Medio, mientras que un 8% alcanzó el nivel Alto.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

A. Hipótesis General

Ho No existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Hi Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Tabla 14. Prueba de hipótesis general

			Juego Simbólico	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,431
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	24	24
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,431	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	24	24

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,431 y la significancia estimada de $0,009 < 0,05$, muestran una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis general del estudio.

B. Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Hi Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Tabla 15. Prueba de hipótesis específica (H1)

			Juego Simbólico	Autoestima
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,428
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	24	24
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,428	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	24	24

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,428 y la significancia estimada de $0,009 < 0,05$, muestran uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H1).

C. Hipótesis Específica 2

Ho No existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Hi Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Tabla 16. Prueba de hipótesis específica (H2)

			Juego Simbólico	Autonomía
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,432
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	24	24
	Autonomía	Coeficiente de correlación	,432	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	24	24

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,432 y la significancia estimada de $0,009 < 0,05$, muestran una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H2).

D. Hipótesis Específica 3

Ho No existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Hi Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Tabla 17. Prueba de hipótesis específica (H3)

			Juego Simbólico	Relaciones sociales
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,432
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	24	24
	Relaciones Sociales	Coeficiente de correlación	,432	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	24	24

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,432 y la significancia estimada de $0,009 < 0,05$, muestran una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H3).

E. Hipótesis Específica 4

Ho No existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Hi Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Tabla 18. Prueba de hipótesis específica (H4)

			Juego Simbólico	Lenguaje y comunicación
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,430
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	24	24
	Lenguaje y comunicación	Coefficiente de correlación	,430	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	24	24

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,430 y la significancia estimada de $0,009 < 0,05$, muestran una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H4).

CONCLUSIONES

- Primera.** La prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,431 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.
- Segunda.** La prueba de hipótesis específica (H1) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,428 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.
- Tercera.** La prueba de hipótesis específica (H2) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,432 y una

significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Cuarta. La prueba de hipótesis específica (H3) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,432 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

Quinta. La prueba de hipótesis específica (H4) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,430 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.

RECOMENDACIONES

- Primera.** A la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto se le recomienda que pueda implementar innovaciones en la planificación curricular para orientar la enseñanza del nivel inicial al uso del juego simbólico y se pueda desarrollar en el niño diferentes competencias sobre todo las relacionadas con las habilidades sociales. Así mismo, es recomendable para la institución que pueda solicitar apoyo a las entidades de educación superior de la región para que puedan colaborar en la asesoría de las actividades planificadas con los niños y así mejorar los niveles de la variables encontrados en la investigación .
- Segunda.** A las instancias del Ministerio de Educación de la localidad y la región, se le recomienda que, en primer lugar, pueda organizar comisiones de visita a la institución para poder brindar asesoría presencial o remota que colabore con la superación de los niveles encontrados para las variables. Por otro lado, se recomienda que se pueda establecer programas de formación continua para capacitar a los docentes del nivel inicial en competencias y recursos que les permita aplicar los juegos simbólicos como estrategias en los niños; del mismo modo, es necesario la formación para desarrollar en los niños las habilidades sociales por medio de estrategias que incluyan el juego simbólico.
- Tercera.** A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto se les recomienda que pueda capacitarse constantemente en innovación de estrategias respecto al uso del juego simbólico y el aprendizaje

en las habilidades sociales. Se necesita una mejor preparación en los modos y recursos a utilizar con los niños. Por otra parte, se recomienda la organización de jornadas pedagógicas que permitan compartir con otros colegas de la región experiencias y conocimientos que nutran la práctica docente.

Cuarta. A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto se les recomienda organizar, junto con los docentes y directivos, escuela de padres que les permita conocer los modos de reforzamiento que ellos pueden brindar desde el hogar para el logro de aprendizajes de sus hijos tomando en cuenta el uso de juegos simbólicos y el aprendizaje de habilidades sociales. Así mismo, es necesario que los padres de familia puedan mantener una comunicación constante con los docentes para poder acompañar el proceso de aprendizaje de sus hijos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Bandura, A. (1987) *Teoría de Aprendizaje Social S.LU.* ESPASA. Madrid, CERESO.
- Caballo, V. (2000) *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales.* Madrid, España, Díaz de Santos.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica.* Lima, Perú: San Marcos.
- Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración.* Caracas - Venezuela: Uyapal.
- Casma, J. (16 de junio, 2015) Las emociones valen tanto como los conocimientos. Instituto Interamericano de Derechos Humanos. Recuperado de <https://www.iidh.ed.cr/redInciendo/noticias/las-emociones-valen-tanto-como-los-conocimientos.aspx>
- Cerezo, M. (2014) *Las habilidades sociales en Educación Infantil.* Segovia, Universidad de Valladolid.
- De los Campos, H. (2007) *Diccionario de Sociología.* Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017) *Niños en un mundo digital.* Nueva York. UNICEF.
- Galimberti, U. (2002) *Diccionario de Psicología.* México D.F., Siglo XXI editores, s.a. Recuperado de <https://saberpsi.files.wordpress.com/2016/09/galimberti-umberto-diccionario-de-psicologc3ada.pdf>

- García, F. (9 de junio, 2019) 6 consecuencias de la ausencia del juego en niños. Eres mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/>
- González, J. y Mayorga, E. (2016) *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael", Chimborazo*. (Tesis de pregrado). Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Justo, F. y Azaño, L. (2018) *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Internacional Bilingüe de la Red Vida Nueva UGEL San Román*. (Tesis de pregrado). Juliaca, Universidad Peruana Unión.
- Lacunza, A. y Contini, N. (2009) *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. Ciencias Psicológicas. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S168842212009000100006&lng=es&tlng=en
- Lancina, Y. (2010) *Autoestima y habilidades sociales*. Recuperado de www.asafa.es/wp
- Linaza, J. (2010) *El juego en los niños de preescolar. Fundamentos pedagógicos*. México DF, Santillana.
- Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017) *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107*. (Tesis de pregrado) Huancavelica, Universidad Nacional de Huancavelica.
- MINEDU (2019) *El juego simbólico en la "Hora del Juego Libre en los sectores"*. Lima, MINEDU.

MINEDU (21 de noviembre, 2017) PISA 2015: se dieron a conocer los resultados de la evaluación sobre Resolución colaborativa de problemas.

Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2015-se-dieron-a-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-sobre-resolucion-colaborativa-de-problemas/>

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima – Perú, Editorial San Marcos.

Ocharima, E. y Vilcahuamán, F. (2013) Habilidades sociales y niveles de interacción grupal en alumnos del sexto grado de primaria de instituciones educativas estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo.

ONU (2016) *Habilidades para el progreso social El poder de las habilidades sociales y emocionales*. Madrid, UNESCO - UIS

Picardo, O. (2005) Diccionario pedagógico. San Salvador, Colegio García Flamenco. Recuperado de <https://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>

Prieto, M. (2015) Las habilidades sociales como estrategia para mejorar la convivencia escolar de un grupo de estudiantes de ciclo 3 y 4 del Colegio Usminia de la ciudad de Bogotá. (Tesis de especialización) Universidad de la Sabana, Colombia.

Prieto, M. y Medina, R. (2005) *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid, UNED.

Peñafiel, E. (2011) *habilidades sociales*. Madrid, Editext.

Piaget, J. (1983) *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México DF, Fondo de Cultura Económica.

- Puaquiza, M. (2017) *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en infantes de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS plus, Ambato.* (tesis de pregrado). Ambato, Universidad Técnica de Ambato.
- Redacción Gestión (16 de agosto, 2017) ¿Qué habilidades nos ayudan a alcanzar el éxito en el mercado laboral? *Diario Gestión*. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/habilidades-ayudan-alcanzar-exito-mercado-laboral-141663-noticia/?ref=gesr>
- Roca, E. (2003) *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia, ACDE.
- Salas, G. (2015) *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército N° 3 Ubicado en la ciudad de Quito.* (Tesis de pregrado). Sangolqui, Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Santamaría, M. (22 de junio, 2018) *Juego simbólico con los alumnos en el aula. Guía infantil.* Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela-colegio/juego-simbolico-con-los-alumnos-en-el-aula/>
- Silva, G. (2015) *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.* Lima, GRADE.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F., Limusa.
- Tello, J. y Ríos, M. (2013). *Diseño y metodología de investigación educativa.* Huancayo – Perú, UNCP.
- UNICEF (2010) *Socialización en la infancia.* AJAYU. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4615/461545475003.pdf>
- Valles, A. y Valles, T. (2006) *Las habilidades sociales en la escuela.* Madrid, EO.

Verano, B. (2017) *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra*. (Tesis de pregrado), Lima, Universidad Cesar Vallejo.

Zamorano, M. (2014) *Evaluación de aspectos motivacionales*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.

Zoido, P. (21 de noviembre, 2017) El desafío de trabajar en equipo en América Latina - ¿Cómo le fue a la región en la evaluación PISA de competencias sociales? Enfoque Educación. Recuperado de <https://blogs.iadb.org/educacion/es/competenciassocialespisa/>

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: USO DEL JUEGO SIMBÓLICO Y NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 COMUNIDAD FLOR DE COCO, DISTRITO NAPO, PROVINCIA MAYNAS, REGIÓN LORETO, 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?</p>	<p>Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p>	<p>Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y el nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p>	<p>Variable 1: Uso del juego simbólico</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descentración - Sustitución - Integración - Planificación <p>Variable 2: Nivel de aprendizaje en habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades de autoestima - Habilidades de autonomía - Habilidades de relaciones sociales - Habilidades de lenguaje y comunicación 	<p>Diseño: No experimental y transversal.</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Descriptivo correlacional</p> <p>Método: Hipotético Deductivo Enfoque cuantitativo</p> <p>Población: 24 niños de 5 años</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población. N = n</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación para evaluar el uso del juego simbólico - Ficha de observación para evaluar el nivel de aprendizaje en habilidades sociales
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>PE 1. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?</p> <p>PE 2. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?</p> <p>PE 3. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?</p> <p>PE 4. ¿Qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>OE 1. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>OE 2. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>OE 3. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>OE 4. Determinar qué relación existe entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>HE 1. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autoestima de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>HE 2. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de autonomía de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>HE 3. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de relaciones sociales de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p> <p>HE 4. Existe una relación directa entre el uso del juego simbólico y la dimensión habilidades de lenguaje y comunicación de la variable nivel de aprendizaje en habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 942 Comunidad Flor de Coco, distrito Napo, provincia Maynas, región Loreto, 2018.</p>		

Anexo 2
INSTRUMENTOS

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL USO
DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Nombres:

Sexo: M () F () Fecha:

Instrucciones:

Lea cada pregunta atentamente y marca con un aspa (X) la alternativa más apropiada para lo que observa en el niño evaluado. Siga las siguientes categorías:

- Siempre (3)
- A veces (2)
- Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
1	Reconoce el objeto			
2	Utiliza el juguete elegido			
3	Conoce el uso del objeto			
4	Juega representando la realidad			
5	Asume y desarrollo roles diversos			
6	Sustituye intencionalmente el objeto real			

7	Utiliza el juguete elegido			
8	Realiza representaciones mentales			
9	Asume y desarrolla roles ficticios			
10	Demuestra iniciativa en el juego			
11	Elige el material que va a usar			
12	Secuencia acciones de la vida cotidiana			
13	Muestra interés al realizar el juego			
14	Disfruta el juego en el momento			
15	Elige a lo que va a jugar			
16	Elige el objeto a usar			
17	Elige a sus compañeros de juego			
18	Elabora un plan para el juego			

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES

Nombres:

Sexo: M () F () Fecha:

Instrucciones:

Lea cada pregunta atentamente y marca con un aspa (X) la alternativa más apropiada para lo que observa en el niño evaluado. Siga las siguientes categorías:

- Siempre (3)
- A veces (2)
- Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
1	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.			
2	Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.			
3	Es solidario con sus compañeros.			
4	Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.			
5	Expresa comentarios positivos de sí			
6	Sonríe cuando recibe un cumplido.			
7	Recoge los materiales que utilizo en el juego.			

8	Guarda los materiales de clase.			
9	Realiza nudos para asegurar las cosas.			
10	Ata los cordones de sus zapatos.			
11	Participa en las actividades.			
12	Cuida las cosas.			
13	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.			
14	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.			
15	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo oblique.			
16	Pide ayuda o favor cuando necesita.			
17	Explica cuando ha ganado en un juego.			
18	Explica cuando ha perdido en un juego.			
19	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
20	Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.			
21	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.			
22	Respeto los turnos de palabra en una conversación.			
23	Apoya las iniciativas de los otros en el juego.			
24	Se despide adecuadamente al terminar una conversación.			

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

MATRIZ PARA LA VARIABLE USO DEL JUEGO SIMBÓLICO

	ÍTEMS																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Estudiante 1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
Estudiante 2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2
Estudiante 3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 4	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 5	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	2	1	2	1
Estudiante 6	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2
Estudiante 7	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 8	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
Estudiante 9	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1
Estudiante 10	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
Estudiante 11	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2

Estudiante 12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3
Estudiante 13	1	2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3
Estudiante 14	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
Estudiante 15	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1
Estudiante 16	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
Estudiante 17	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
Estudiante 18	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1
Estudiante 19	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
Estudiante 20	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 21	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2
Estudiante 22	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2
Estudiante 23	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2
Estudiante 24	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2

MATRIZ PARA LA VARIABLE NIVEL DE APRENDIZAJE EN HABILIDADES SOCIALES

	ÍTEMS																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Estudiante 1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1
Estudiante 2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2
Estudiante 3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
Estudiante 4	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
Estudiante 5	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3
Estudiante 6	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1
Estudiante 7	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 8	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 9	2	3	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2
Estudiante 10	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 11	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2

Estudiante 12	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 13	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
Estudiante 14	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1
Estudiante 15	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2
Estudiante 16	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 17	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 18	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1
Estudiante 19	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2
Estudiante 20	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 21	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1
Estudiante 22	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 23	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
Estudiante 24	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1