



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

TESIS

**EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°60360 PROVINCIA DE
PUTUMAYO DEL DISTRITO DE YAGUAS- LORETO, 2020**

PRESENTADO POR LA BACHILLER:

RENGIFO FALCON, CAROLINA

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico esta tesis a mis padres, esposo e hijos por confiar en mi y brindarme soporte emocional que necesite para culminar con éxito mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

A mi esposo que es testimonio de mi esfuerzo, a quien con una sonrisa me impulsa a continuar en esta batalla de mi vida.

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene como propósito observar la relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas- Loreto, 2020.

El presente trabajo de Investigación se realizó debido a la problemática de los estudiantes referente al juego y como las docentes no toman en cuenta la importancia del Juego simbólico y las diversas habilidades que podemos observar al verlos jugar.

Las docentes actualizadas y capacitadas pueden elaborar sus instrumentos de evaluación o anecdotario y registrar día a día su comportamiento, inquietudes, emociones, el desarrollo del lenguaje, costumbres, hábitos y otros que ayudarán a la docente a poder planificar sus unidades didácticas que serán del interés del estudiante.

Se concluye: El juego simbólico lo pueden observar no solo las docentes sino también los padres de familia por lo tanto se pueden realizar en las instituciones educativas capacitaciones para que los padres entiendan la importancia del juego simbólico y como pueden darse cuenta que habilidades tienen sus niños y niñas y puedan seguir desarrollándolas y la docente en aula pueda ser facilitadora de estas habilidades, brindándoles los materiales precisos y pertinentes para su aprendizaje, la institución educativa, el aula y todo lo que hay en ella son estímulos para el desarrollo del logro de aprendizajes de nuestros niños con una mirada que ningún niño y niña se quede atrás.

Palabras Claves: Juego simbólico, habilidades sociales, emociones.

ABSTRACT

The purpose of the research work is to verify the symbolic game as it influences the social skills in the 5-year-old students of the I.E.I. N ° 60360 Putumayo Province of the Yaguas-Loreto District, 2020.

The present research work was carried out due to the problems of the students regarding the game and how the teachers do not take into account the importance of the symbolic game and the various skills that we can observe when watching them play.

Up-to-date and trained teachers can develop their assessment or anecdotal instruments and record their behavior, concerns, emotions, language development, customs, habits and others day by day that will help the teacher to plan their teaching units that will be of interest. of student.

It is concluded: Symbolic play can be observed not only by teachers but also by parents, therefore, training can be carried out in educational institutions so that parents understand the importance of symbolic play and how they can realize what abilities their children have and girls and can continue to develop them and the classroom teacher can be a facilitator of these skills, providing them with precise and relevant materials for their learning, the educational institution, the classroom and everything in it are stimuli for the development of learning achievement of our children with a look that no boy and girl is left behind.

Key Words: Symbolic play, social skills, emotions.

INTRODUCCIÓN

Gracias al "juego simbólico" podemos identificar en aulas del nivel Inicial su desarrollo cognitivo, creatividad y movimiento. En las Instituciones educativas se la utilizado como estrategia la hora del juego libre en los sectores en donde nos permite observar la interacción entre pares durante el desarrollo del juego, las habilidades sociales se van observando en el momento que trabajan de manera colaborativa. El Ministerio de Educación, actualiza y capacita a los docentes y auxiliares de lugares lejanos de la capital para la correcta utilización de los materiales educativos ya que gracias a los materiales los estudiantes pueden interactuar.

Mi presente trabajo de Investigación Científica está elaborado en tres Capítulos pasando a detallar cada uno de ellos:

Capítulo I: Planteamiento Metodológico; Este capítulo consta en describir la problemática con la que se inicia la tesis, luego analizar y dar sustento a la tesis con las bases teóricas y pedagógicas de cada una de las variables sustentando sus dimensiones y sus ítems, es importante en una tesis delimitar su contexto y población, seleccionar pertinentemente los problemas específicos, seleccionar los objetivos propuestos y dar supuestos como las hipótesis de la investigación, Se indago y analizo las variables para poder clasificarlas, para culminar este capítulo se realizo es estudio de la metodología de la investigación; para seleccionar el tipo y nivel de investigación, su metodología y diseño de la investigación, las muestra técnicas e instrumentos para la recolección de datos que es el que me dará soporte para su justificación y realzara la importancia de los límites de la investigación científica.

Capitulo II: Marco Teórico; Se investiga los antecedentes que obtienen relación con la tesis a investigar luego oriento mi Marco Teórico con sus bases teóricas y autores que investigaron y analizaron las variables en el ámbito

educativo, estas son: El juego Simbólico y las Habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del nivel Inicial.

Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados; se toma en cuenta las variables en estudio con sus respectivas dimensiones e ítems, para ejecutarse en la Institución Educativa. Luego se registra en Excel para pasarlo por el programa SPS y elaborar la tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para realizar la interpretación de los resultados obtenidos, teniendo toda esta información recolectada, pruebo las hipótesis que se plantea para continuar con las conclusiones y referencias, bibliográficas, culmino con las evidencias en el anexo que forman parte de mis evidencias de mi trabajo de investigación científica.

Tabla de contenido	
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii
CAPÍTULO I	11
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	11
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.2.1. Delimitación Espacial.....	13
1.2.2. Delimitación Temporal.....	13
1.2.3. Delimitación Social	13
1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	13
1.3.1. PROBLEMA GENERAL	13
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	13
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	14
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	15
1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	15
1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	16
1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	18
1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	19
1.6.3. MÉTODO	19
1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.7.1. POBLACIÓN.....	19
1.7.2. MUESTRA.....	19
1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE.....	20
DATOS	20
1.8.1. TÉCNICAS.....	20
1.8.2. INSTRUMENTOS	20
1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	21
1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	22
1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL.....	22
1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL	23

1.9.4.1. Constitución Política del Perú (1993)	23
1.9.4.2. Ley General de Educación N° 28044	24
CAPÍTULO II	25
2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	25
2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS	25
2.1.2. TESIS NACIONALES	25
2.1.3 TESIS INTERNACIONALES	28
2.2. BASES TEÓRICAS.....	31
2.2.1. EL JUEGO SIMBÓLICO	31
2.2.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO	34
2.2.3. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBOLICO.....	35
CARACTERISTICAS DEL LENGUAJE ORAL.....	36
2.2.3.2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.....	36
2.2.3.3. EDUCACIÓN INICIAL Y CREATIVIDAD	37
2.2.4. DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES	39
2.2.4.1. EMOCIONES.....	40
2.2.4.2. VALORES	43
LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA FAMILIA.....	45
LOS VALORES Y LA ESCUELA	45
2.2.4.3. INTERACCIONES POSITIVAS	49
INTERACCIONES POSITIVAS EN EL NIVEL INICIAL.....	50
PROPUESTAS DE INTERACCIONES POSITIVAS EN EL AULA	51
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	53
CAPÍTULO III	55
3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS	55
3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	70
Hipótesis Específica 2.....	72
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	77
ANEXOS	79
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	80
ANEXO 2: INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO.....	82
ANEXO 3 : LISTA DE COTEJO	84
ANEXO 4: PROCESO DE CODIFICACIÓN.....	89

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la Institución educativa se observó que algunas maestras todavía siguen utilizando la metodología tradicional, el comentario que recogí fue, los padres de familia nos exigen otras actividades para sus hijos como leer, sumar y restar y si no lo hacemos retiraran a sus hijos de la escuela y no quedaremos sin estudiantes en la que escuela.

Algunas aulas tienen los materiales del Minedu para implementar los sectores pero se encuentran en cajas cerradas embaladas y los que están fuera de caja están casi nuevos, no los usan porque tienen miedo que los chicos se lleven las piezas de los materiales a su casa, otras aulas tienen los sectores implementados pero no corresponde los materiales al sector respectivo se observó que los estudiantes tiraban los juguetes, los guardaban en su lonchera, algunos los pisaban y otros peleaban por obtener el mismo juguete.

En el aula donde se llevó a cabo el trabajo de investigación, la docente no tenía sectores, carteles ni existía las normas de convivencia, solo tenían una caja de juguetes que ellos llevaban para jugar y se lo llevaban a su casa cuando sus padres los recogían.

La docente sacaba los materiales didácticos entregados por el Minedu pocas veces, ella elegía el material y lo entregaba por mesa, solo jugaban 15 minutos luego la auxiliar guardaba los juguetes dando fin al juego.

No se pudo observar, comunicación, creatividad, interacción entre pares y desarrollo de autonomía. Tomando las palabras de Rota (2002), para que podamos decir que el estudiante se está formando integralmente tiene que haber desarrollado diversas habilidades que es parte de la formación Integral de los estudiantes.

El problema empieza a incrementarse ya que los padres exigen poca recreación, la docente esta más preocupada por las tareas que llevaran los estudiantes a casa y la auxiliar se la pasa todo el día sentado preparando tareas sin atender al niño en otras actividades que lo requiere.

Referente al desarrollo de las habilidades sociales la docente no programas experiencias de aprendizaje en donde se puede observar el interactuar de los estudiantes, no se reflejaba en ellos mucha comunicación debido a que todo momento estaban con sus libros y cuadernos de trabajo haciendo planas.

Asimismo, en el departamento de Loreto se realizan pocas actividades de movimiento, hay poca interacción entre estudiantes, referente a las aulas en donde se realizó la investigación tenían sectores, pero todos los materiales en lugares donde no corresponden, por lo tanto, el aula siempre andaba desordenada los estudiantes guardaban los juguetes en cualquier lugar y otros lo dejaban tirados en el piso la auxiliar si pasaba por ahí lo recogía y guardaba en una caja.

Loli y Silva (2007), manifiestan la importancia de las actividades psicomotrices y de movimiento en los estudiantes desde los primeros años de vida debe desarrollar habilidades, capacidades y autonomía entre pares y en trabajos colaborativos de esta manera practican los valores morales.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Delimitación Espacial

Se decidió investigar esta tesis en Loreto con estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.2.2. Delimitación Temporal

Se decidió investigar la tesis en una Institución educativa del nivel Inicial durante los meses de marzo a diciembre del año 2020.

1.2.3. Delimitación Social

El estudio se ha desarrollado en la Institución Educativa Inicial N°60360 Provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

Problema específico 1:

¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?

Problema específico 2:

¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?

Problema específico 3:

¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar como el juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivo específico 1:

Determinar la relación entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Objetivo específico 2:

Determinar la relación entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales e los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Objetivos específicos 3:

Determinar la relación entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Hipótesis específica 1

Existe relación significativa entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Hipótesis específica 2

Existe relación significativa entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Hipótesis específica 3

Existe relación significativa entre el desarrollo de la psicomotor y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. *Matriz de Operacionalización de las Variables*

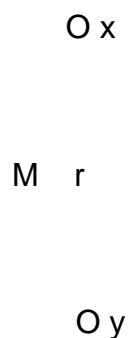
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1 Juego Simbólico	El juego simbólico es para todo niño importante ya que le permite representar de manera corporal o comunicativa todas sus experiencias vividas, durante el juego ellos deciden coger un material para poder representar un personaje o un objeto. Es una oportunidad para que los niños puedan manifestar emociones muy profundas como deseos y miedos, también la manera como él puede explicar todo lo vivido. (Minedu 2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.	Desarrollo del lenguaje oral	Describe el personaje que representa en el juego. Comunica sus necesidades e intereses.	1,2,	ORDINAL Valoración: Lista de cotejo 1: SI 2: NO 3: AV Niveles: Alto 116 - 152 Moderado 77 - 115 Bajo 38 -76
		Desarrollo de la creatividad	Se disfraza de su personaje favorito. Construye con diversos materiales un personaje. Crea su propia historia y lo dramatiza.	3,4,5,	
		Desarrollo de la psicomotricidad	Durante el juego salta y baila. Elabora collares y pulsera para sus amigos.	6,7	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2 Habilidades Sociales	Según Caballo (2016) expresó que: las habilidades sociales son varia conductas que manifiesta el individuo en donde se encuentre de manera personal o interpersonal que permite comunicar sus sentimientos, deseos y opiniones y sobre todo se pone en conflicto cognitivo para solucionar problemas durante el juego, respetando a sus compañeros. (p. 47).	Emociones	Expresa su alegría al jugar. Demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar. Tiene ira cuando no puede expresar lo que desea.	1,2,3	ORDINAL Valoración: Lista de cotejo 1: SI 2: NO 3: AV Niveles: Alto 116 - 152 Moderado 77 - 115 Bajo 38 - 76
		Valores	Es agradecido con sus compañeros. Es solidario con sus compañeros.	4,5,	
		Interacciones positivas	Soluciona problemas durante el juego. Ayuda al compañero que no puede realizar la actividad.	6,7	

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para la tesis de investigación científica por sus características se consideró el siguiente diseño de investigación: Correlacional ya que determina el grado de relación que existe entre las dos variables o el grado de relación entre dos eventos observados, tomando en cuenta lo manifestado por Hernández, Fernández, Batista (2016, p. 154).

Diagrama del presente trabajo de investigación:



M: Es la muestra que se realiza el estudio.

X: Variable juego simbólico.

Y: Variable habilidades sociales.

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación científica aplicó, instrumentos de recolección de datos de dichas variables, a su vez el análisis entre las variables: el juego simbólico y las habilidades sociales, Según Hernández, Fernández, Batista (2016, p. 43): definen que “este tipo de investigación es cuantitativa porque utiliza los datos estadísticos a través de la recolección de instrumentos y para su análisis utiliza la estadística para el tratamiento de los datos e interpretación y discusión de los resultados “.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación científica corresponde a un nivel correlacional que según Hernández, Fernández y Batista (2016, p. 188), explica: “a través de este nivel está permitido la descripción que existe entre la relación de las variables o categorías en un momento preciso, en la que se da la correlación “.

1.6.3. MÉTODO

Según lo analizado en la tesis se eligió el método explicativo porque va más allá de las descripciones de conceptos o fenómenos en donde se establece relaciones entre las dos variables, según Hernández Sampieri, (1997, p. 60).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Según (Hernández & Mendoza, 2018), señaló la totalidad: “Es el conjunto de todos los elementos (unidades analíticas) pertenecientes al campo espacial en el que se realiza la investigación” (pág. 237).

La población está constituida por estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 Provincia de Putumayo consta dos (02) secciones de 50 estudiantes.

1.7.2. MUESTRA

Según (Hernández & Mendoza, 2018) en el libro titulado: Metodología de la investigación, mencionaron, “En una muestra no probabilística, la elección del individuo no se basará en la probabilidad, sino en la calidad de la persona que estudia o se prepara para el estudiar” (Página 134).

La muestra está constituida por 25 estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Se utilizó la recolección de datos, a través de la observación, para cada una de las variables según las características de los estudiantes, se dio inicio con la observación de la muestra de estudio que nos permitió obtener información, datos relevantes de cada una de las variables necesarios para poder fundamentar, verificar y explicar la propuesta mediante los resultados obtenidos mediante las dos listas de cotejo.

1.8.2. INSTRUMENTOS

Se eligió para las dos variables la lista de cotejo porque permitió al investigador poder observar, anotar y evaluar a los estudiantes en el juego simbólico y las habilidades sociales.

PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Después de evaluar la lista de cotejo, se adquirió la información de datos importantes, necesarios, fue pasada por Microsoft Excel 2010 para consolidar la base de datos y después realizar el proceso en el software estadístico IBM SPSS versión 25.

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

El juego de los estudiantes menores de 6 años es simbólico porque el niño expresa su realidad en ese momento está inmerso concentrado en expresar su sentimientos y secretos, de este modo podemos decir que se encuentra al servicio de la realidad de sus deseos. El niño cuando juega se encuentra en ese momento en su mundo interno en donde tienen la libertad de expresar cosas de su agrado, un mundo amable y esta apto para ser amado.

Si el niño acude a situaciones violentas o expresiones no adecuadas es porque de esa manera es tratado en casa, debemos aceptar que el mundo de la realidad no es precisamente de su agrado para sus compañeros, la realidad pretende imponerle algunas restricciones durante el juego como el callarlos, gritarlos y quitarles materiales que puedan expresar su sentir.

El juego se desarrolla en cualquier lugar y espacio en donde le permita expresar sus deseos y placeres, el niño cuando juega no conoce el sentido profundo de su juego, no se ocultan lo expresan libremente a cualquier persona y en cualquier lugar. Relaciona el juego a un dato interesante y llamativo de la conducta del niño su carácter juicioso cuando quiere expresar su sentir, sus ideas y necesidades. FREUD, Sigmund, Más allá del principio del placer (1920).

Por lo tanto, durante este trabajo de investigación se quiere demostrar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales que hoy en día se toma en cuenta para el desarrollo integral de los estudiantes desde el nivel inicial.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El presente trabajo de investigación científica se justifica debido a la importancia del desarrollo del juego simbólico en las aulas y los beneficio que otorga este juego en los niños menores de 6 años, todo depende que el docente que el docente del nivel Inicial en su planificación curricular desarrolle experiencias de aprendizaje que obtengan movimientos al igual en los hogares dejarlos desarrollar actividades de movimiento y juego en donde el estudiante desarrolle sus capacidades y obtenga interacción con el contexto, con los materiales que sean adecuados para los niños y dejarlos elegir el juego y material para realizar el juego. Una de las estrategias que ofrece el Ministerio de Educación es la hora del juego libre en los sectores que tenga una duración de 60 minutos el juego bajo un esquema que se permita aprendizaje bajo supervisión de la docente monitora o facilitadora. Durante el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores podremos observar cómo los estudiantes se comportan, se desenvuelvan y como interactúan con sus compañeros. (Minedu 2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.

Durante el movimiento o juego que realice el estudiante podemos observar las habilidades sociales que va desarrollando, tomando en cuenta sus valores, actitudes, el desarrollo de su creatividad si es capaz de resolver problemas que se le presente durante su quehacer educativo.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Los estudiantes durante la investigación interactuaron no solo con sus compañeros de aula sino también con otros estudiantes de otras edades se pudo observar el desenvolvimiento con otros niños y como los invitaban a

desarrollar juegos diversos y sobre todo se observó el desarrollo del juego simbólico en cada momento, se involucraron los padres de familia en los juegos de los niños con orientación de la docente y apoyo de las auxiliares. La investigación se justifica como social porque hay interacción entre niños de diversas edades y padres de familia, los resultados evidenciaron que es posible aplicarlo a los niños de 3 a 5 años en todos los jardines de infancia a nivel nacional y en los hogares en este aspecto sirve de ayuda a cuantas más docentes logren utilizar este estudio.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se basó en las siguientes normativas legales:

1.9.4.1. Constitución Política del Perú (1993)

Capítulo II: De los derechos sociales y económicos

Artículo 13°. - La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El Estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y de participar en el proceso educativo.

Artículo 14°. - La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte.

1.9.4.2. Ley General de Educación N ° 28044

Artículo 3º: La Educación como derecho

La educación es un derecho fundamental de la persona y de la sociedad.

El Estado garantiza el ejercicio del derecho a una educación integral y de calidad para todos y la universalización de la Educación Básica. La sociedad tiene la responsabilidad de contribuir a la educación y el derecho a participar en su desarrollo.

CAPÍTULO II

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Shapley (2002), Tomo en cuenta los juegos cooperativos que son parte del desarrollo de los niños en los momentos de actividades al aire libre o actividades con un propósito de aprendizaje que permite que los niños trabajen en grupos y de manera cooperativa compartiendo materiales u objetos según sea la experiencia de aprendizaje que pretende lograr la docente o facilitadora. Se recomienda en las aulas trabajar de manera cooperativa ya que se puede observar diversas habilidades y actitudes de los estudiantes durante este juego.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Silva (2011) el autor comprobó la importancia del juego psicomotor en estudiantes de 5 años realiza una comparación en dos Instituciones Educativas de educación Inicial, investigo que en una se está realizando un proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la que investigo el autor fue el proyecto tradicional del Ministerio de Educación. La muestra fue de 60 estudiantes (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. En sus resultados evidenció que existen diferencias significativas entre ambas muestras en cuanto a la Institución que aplico el proyecto vivencial se observó que los logros son satisfactorios los estudiantes se divierten, cumplen normas, desarrollan creatividad, y su desarrollo psicomotor mejora constantemente; gracias al uso de diversos materiales que complementan las experiencias de aprendizaje.

Urbana (2017) La autora de la investigación comprobó como el desarrollo del juego simbólico influye en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Adventista Americana, Juliaca 2016 manifiesta que la gran mayoría de los estudiantes mejoraron en su lenguaje oral, obtuvo los resultados siguiente del promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después aplico el programa Juego Simbólico, teniendo un promedio de 69,1176; por lo que manifiesta y concluye que la aplicación del programa Juego Simbólico es pertinente en la fluidez y claridad del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista. En una de sus recomendaciones se dirige a las docentes del nivel Inicial manifestando que al estudiante se le debe permitir la oportunidad de expresarse y manifestar sus pensamientos, deseos, necesidades de manera libre respetándolo en todo aspecto, a su vez la docente debe darle la oportunidad de expresarse a través de preguntas.

Calle (2018) La autora investigo la tesis el “juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los estudiantes de 5 años”, la población que decidió conformar fue de 240 estudiantes del nivel de educación inicial de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II Callao. La muestra que decidió fue no probabilística conformado por 3 aulas de estudiantes de 5 años, la técnica que aplico fue la lista de cotejo compuesta por 20 ítems, es una prueba de evaluación total en que se valora las 4 dimensiones correspondientes al juego simbólico. Su aplicación tuvo una duración de 45 minutos. En una de sus conclusiones manifiesta que el juego simbólico en la comunicación oral en los estudiantes de 5 años es el 46,7% de los estudiantes de 5 años se encuentran

en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los estudiantes todavía necesitan mejorar su nivel de desarrollo oral y es el 14,4% se encuentran todavía retrasados con respecto al desarrollo del lenguaje oral, recomienda a las docentes propiciar un espacio motivador y adecuado, que las normas y reglas sean claras para el buen desarrollo de las experiencias de aprendizaje para mejora los aspectos auditivos y motores de los niños y niñas..

Jaimes (2006) El autor manifestó en su estudio descriptivo corte transversal como el aspecto motor influye tanto en la escuela como en el ambiente familiar y social. Su muestra era de 32 estudiantes de 3 a 5 años del II ciclo del nivel Inicial, se realizó en la ciudad de Arequipa. En su prueba tomo en cuenta el lenguaje, motricidad y ambiente social, llegando a la conclusión que el desarrollo motor en los estudiantes evaluados es efectivo para el lenguaje y las familias y sociedad en ella se incentivan los valores y se realizan actividades con responsabilidad al interactuar.

Sandoval (2021) La autora en su tesis titulada las “habilidades sociales en niños en la edad preescolar de la Universidad de Santo Toribio de Mogrovejo de la ciudad de Chiclayo “manifestó, que las habilidades sociales son conductas de las personas todo depende de su realidad y contexto, influye los aspectos, cognitivos, afectivos y conductuales. Según su investigación el desarrollo de las habilidades se da en la escuela, entre compañeros y los lugares en donde el estudiante pase más tiempo con su familia y entorno. Manifiesta que las habilidades sociales se dan desde que el niño va entendiendo su contexto al igual que las I.E.I. son los primeros vínculos que se conforman durante el nivel Inicial, analizo que causa un efecto positivo en las habilidades sociales en los estudiantes menores de 5 años es el juego de roles y el juego libre, así como el

programa 'Play Time / Social Time, también depende de los juegos que realicen las familias con los ellos. Los instrumentos que decidió utilizar fue la Escala de evaluación de habilidades sociales, "cuestionario de habilidades sociales" (CHASO), como también la escala de Habilidades Sociales para niños menores de 5 años, cuestionario de habilidades de interacción Social (CHIS), con toda esta información validez y confiabilidad sustentó su tesis.

2.1.3 TESIS INTERNACIONALES

Suarez (2010) la autora en su tesis titulada el " juego simbólico en los niños de cinco años y su influencia en el pensamiento creativo del país de Ecuador de la universidad de Cuenca", explica los lineamiento de la creatividad y que importante es la ejecución del juego simbólico durante esta etapa preescolar ya que ella tomó imágenes que fueron enfocadas en el aspecto cognitivo y que están establecidos en la estructura mental de un objeto que no está presente, de allí que se evoca la imagen que son netamente significativas para las situaciones existentes futuras.

Decidió relacionar el pensamiento creativo con los juegos simbólicos para ella es una relación simpática entre ambas variables entre el saber pensar y crear poniendo en algunas ocasiones en conflictos a los estudiantes mediante las experiencias de aprendizaje placentera en donde los niños manifiestan su autonomía. El juego simbólico es una experiencia de aprendizaje que las docentes deben realizar para desarrollar creatividad en los estudiantes.

Franco (2005) el autor realizó para este estudio de investigación científica el tipo exploratorio - descriptivo con la finalidad de conocer el aspecto motor y el

desarrollo de sus habilidades básicas en el nivel Inicial, su población fue de 20 estudiantes en la edad preescolar de la Institución Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), en los años 2004 – 2005; el instrumento que decidió el autor fue observación directa mediante patrones motores y se concluye para que el estudiante pueda desarrollar diversas habilidades solo lo podrá lograr si se encuentra en movimiento o jugando y a su vez desarrolla la creatividad.

Rodríguez (2014) la autora en su tesis titulada “El juego como apoyo didáctico para lograr la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar”, de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN de México. Decidió que su población sean estudiantes del centro desarrollo infantil “baby bee”. Considera que una actividad libre y espontánea dirige a la socialización y mediante ella se trasmite valores y costumbre, el juego de libertad no mide tiempo ya que los niños sin darse cuenta están aprendiendo, la importancia que los estudiantes interactúen cuenta un rol muy importante porque a través del juego en grupo o pares sociabilizan por lo tanto durante el juego se establecen relaciones y emociones afectivas.

Herrera (2011) El autor con la tesis de título “La Sobreprotección Familiar en la Socialización de los Niños de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo 2010 – 2011”. Inicia con preguntas referidas a la sobreprotección familiar y cómo influye el es aspecto social en los estudiantes de dicho estudio, su población estuvo compuesta por 70 padres de familias de las aulas de tres a cinco años. Llegando a la conclusión que los estudiantes de esas edades aprenden mejor con la

participación e intervención de las familias, se observa vínculos afectivos, perceptivos y sensoriales. Por lo que se recomienda que las docentes seleccionen o preparen actividades lúdicas de socialización entre padres de familia y estudiantes ya sea en aulas o realizar trabajos de tutoría.

Gómez (2015) el autor en su investigación referente a la Habilidades Sociales en escolares de la escuela Claret, en Barcelona, España decidió determinar la relación de las siguiente dimensiones, asertividad, identificación, empatía y clima escolar. El manifiesta que los componentes habilidades sociales en los escolares es un estudio de enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, eligió trabajar con una muestra de 110 estudiantes de primero cuarto de E.S.O del centro de estudios Claret, Salabell. Utilizo un cuestionario con las dimensiones empatía, asertividad, identificación grupal y el clima escolar de los estudiantes, luego se pasó por el análisis de le estadística descriptiva e inferencial. Los resultaron se encontraron niveles categorizados como positivos referente a las habilidades sociales. En una de sus conclusiones describe la contrastación de hipótesis de los resultados muestran relaciones poco significativas (Estadístico de Pearson, donde $p > 0,05$) entre sus componentes de las habilidades sociales. Concluye: Las habilidades sociales no determina el desarrollo de las habilidades.

Navarro (2014) El autor en su trabajo de investigación “Socialización familiar y la adaptación escolar en adolescentes, en España” su objetivo era establecer como los estilos de socialización influye en la adaptación escolar de los adolescentes, su estilo fue de enfoque cuantitativo su diseño según sus características es descriptivo correlacional su muestra que decidió trabajar fueron 1104 estudiantes de varios Instituciones educativas del lugar de Valencia.

Los instrumentos utilizados fueron: escala de socialización parental, ESPA 29 de García y Musitu (2001), la escala de autoconcepto AF, luego decidido por realizar un cuestionario de evaluación de problemas de convivencia escolar y la escala que medio fue el Bullying en los estudiantes de la edad en investigación. Se dio como resultado que los estilos parentales autoritativo e indulgente presenta un mayor grado de relación con el autoconcepto en los adolescentes en las dimensiones propuestas. En una de sus conclusiones menciona entre los estilos de socialización parental y la adaptación escolar existe una relación significativa.

2.2. BASES TEÓRICAS

El trabajo para investigar se fundamenta con bases teóricas pedagógicas y psicopedagógica teniendo como variables, El juego simbólico y las habilidades sociales.

2.2.1. EL JUEGO SIMBÓLICO

(Minedu 2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores es para todo niño importante ya que le permite representar de manera corporal o comunicativa todas sus experiencias vividas, durante el juego ellos deciden coger un material para poder representar un personaje o un objeto. Es una oportunidad para que los niños puedan manifestar emociones muy profundas como deseos y miedos, también la manera como él puede explicar todo lo vivido. El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.

El juego hoy en día es una herramienta importante para las escuelas ya que gracias a los niños que les encanta jugar, explorar, manipular e investigar no es difícil trabajar como propuesta didáctica y supone una visión pedagógica

en un enfoque constructivista.

Yataco y Santos (2008), en su corriente constructivista lo señala como un paradigma o teoría psicopedagógica del conocimiento y el aprendizaje de los estudiantes, todo en la vida del ser humano tiene un ciclo vital, es por eso que este enfoque se considera al estudiante el principal actor de los aprendizajes y al docente como guía, monitor o facilitador es decir será un acompañante del estudiante. (p.57). Por lo tanto la corriente constructivista es un enfoque que formara al estudiante integralmente a partir de sus competencias, capacidades y desempeños hasta lograr el estándar que se propone el Currículo nacional y el docente tendrá como propósitos respetar los ritmos de aprendizaje de los estudiantes tomando en cuenta a los niños inclusivos, el enfoque por competencia considera al niño o niña el centro del aprendizaje y todo lo que está a su alrededor son los medios o materiales que el necesita para poder desarrollar su competencia, recordemos que el estudiante no es un receptor de conocimiento al contrario se le considera un ser activo, donde el construye su propio aprendizaje y es el actor principal en el aula.

Flinchum (1988) El niño a través del movimiento y del juego descarga sus energías que tiene reprimidas, demuestra sus habilidades interpersonales, no tiene vergüenza al hacerlo ya que el juego es innato en ellos. El estudiante mediante el juego se relaciona con sus pares o con personas adultas este interactuar beneficia al niño ya que parte de su desarrollo es la interacción con otras personas para formar conductas positivas y practicar los valores, por eso es recomendable que el niño este bajo supervisión de un adulto, cuando juegan

se les presentara diversas dificultades de su quehacer educativo es importante que el solo lo resuelva el adulto solo le podrá dar las pautas para que lo pueda solucionar.(p.120).

Benítez (2009), el autor señala: Es innato propio de todo ser humano y se presenta en todos los niños su juego va a depender del contexto y su cultura en donde se desarrolle a través de distintas personas con la que sociabilice. El juego no debe tener como título solo para niños el juego se da toda la vida es parte del entretenimiento y socialización de todo ser humano el juego hace felices no solo a niños sino también a los adultos. (p. 18)

Según Saunders (2005), manifiesta: durante la infancia el juego simbólico y la interacción de actividades lúdicas y materiales en concreto o reciclable, se adquiere habilidades que en un futuro le servirá para la vida. El autor define este tipo de juego como la imaginación e imitación, es la capacidad que tiene cada niño para simbolizar algo deseado a través de la representación que se da en el juego y la creación de representaciones mentales, será de utilidad para que el niño pueda expresarse corporalmente y en su vida futura. (p.15)

Galego (2006), el autor considera: el niño a partir de los dos años inicia una etapa que se refleja con intensidad diversas actividades lúdicas. Para el juego simbólico, es la representación del pensamiento egocéntrico del niño porque se observa que el niño juega solo es decir en paralelo con otros niños, con estas actividades satisface sus necesidades (p. 18).

Guerra (2010), manifiesta lo siguiente: El juego simbólico es una actividad que debe ser analizada e investigada en los estudiantes es un instrumento que nos da muchas aportaciones y nos permitirá medir aspectos del desarrollo del niño. Para el niño el juego simbólico es agradable y el docente o el terapeuta lo programa para facilitar aprendizajes. (p.13)

Por lo tanto, podemos decir; que el juego simbólico es un medio de enseñanzas en las escuelas del nivel Inicial por su sistematización y por lo divertido y agradable y fácil que se hace para potenciar aprendizajes, los niños interiorizan lo que desean ser, desarrollan su creatividad, incorporando muchas veces a sus compañeros en la representación de los juegos. Los juegos simbólicos ofrecen al estudiante diversidad de juegos distritos y de varios tipos, provocando aprendizajes para su vida presente y su vida futura, a través de la escenificación variadas de situaciones cotidianas, permite al niño elegir al personaje que desea ser para luego el representarlo como desee.

2.2.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO

Benítez (2009), manifiesta: Uno de los motivos que lo hace importante es porque los niños pueden manifestar su lenguaje como instrumento principal, debido a que los niños comunican todo su sentir con el mundo exterior en el momento que se encuentra jugando, lo puede manifestar jugando solo o en grupo para el niño no hay imposible de jugar para el todo lo que mire o toque lo convierte en juguete. El juego nunca debe de existir en nuestras vidas y mucho menos en la etapa infantil, ya que gracias a este el niño poco a poco ira madurando. El juego también es importante para el desarrollo de la

personalidad del estudiante todo depende si le permiten jugar, tenemos que tomar en cuenta que la escuela y el contexto familiar le ofrecen un ambiente tranquilo y armonioso los niños pasaran gran tiempo jugando, en las escuelas la intención pedagógica o lúdica será observada por la docente y podrá darse cuenta sus logros y avances a través de la maduración de su personalidad, por lo tanto, tiene valor educativo. (p.14)

2.2.3. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBOLICO

Se tomo en cuenta tres dimensiones que se observan en los estudiantes del nivel inicial:

2.2.3.1. Desarrollo del Lenguaje oral

Según Avendaño (2006), nos manifiesta que el lenguaje oral es innato y natural en los niños, es definido como una comunicación humana (p.45). Larraga (2009), nos manifiesta: Es complejo que nos permite expresar y percibir diversos estados de ánimos ya sean afectivos y conceptuales por medios de signos o gráficos. También tenemos que tomar en cuenta que los niños desde temprana edad deben aprender las reglas del lenguaje, eso facilitará en su futuro una expresión clara y podrá seguir un hilo temático. Las reglas del lenguaje son habilidades que el niño la ira aprendiendo cuando sociabilice a su alrededor. Por lo tanto, podemos decir que el ambiente en donde se desarrolle el niño es importante ya que cumple un factor significativo. (p. 12)

Wells (2000), considero: “los estudiantes antes de aprendan a utilizar diversas palabras, lloran siendo bebés y gesticulan para poder manifestar sus significados y deseos. El lenguaje aparecerá gracias a una interacción

entre genes el ambiente, y las propias habilidades en sus pensamientos” (p. 29).

CARACTERISTICAS DEL LENGUAJE ORAL

En el nivel inicial tomamos en cuenta el lenguaje oral lo encontramos como competencia en el Currículo Nacional, es decir todas las docentes a través de diversas estrategias debemos de desarrollarlo, su característica es la expresividad, la espontaneidad y diversos matices afectivos y naturales que dependerá de cada niño según su contexto su tono y su gesto. El estudiante a la edad de cinco años ya debe tener un vocabulario muy fluido, seguir un hilo temático de manera sencilla, debiendo los adultos hablar con tono norma, buena vocalización de manera correcta sin utilizar diminutivos, vocalizar las palabras de manera clara y correcta evitar utilizar gestos incorrectos y si se utiliza gestos deben ser sin exageración.

2.2.3.2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es inherente al ser humano por lo tanto podemos decir que mientras de niño o niña desarrollamos actividades libres sin prejuicios estamos siendo creativos.

El Minedu, lo considera en su perfil del egreso a través del Currículo Nacional que se tomara en cuenta desde el primer ciclo del nivel inicial por lo que sugiere a las docentes tomar en cuenta en todas sus experiencias de aprendizaje diversos materiales plásticos, concretos o reciclable que el estudiante tenga contacto con la naturaleza y todo el mundo que lo rodea de

esta manera se potenciara un trabajo relevante en el tratamiento de la creatividad y para su formación integral.

Chacón Araya (2011) cita a Gardner (1993) expresa que la creatividad es la capacidad que tiene todo ser humano que le permita crear con diversos materiales que tenga a su alrededor o a su alcance a su vez solucionar problemas tener paciencia ser tolerante ya que la creatividad implica acciones que al inicio es fácil y conforme se avance se vuelve difícil y quizás complicado.

Según Martínez (2008, p. 9) manifiesta que es la capacidad del ser humano para transformar cosas, objetos, materiales de plasticidad y pinturas pensando y actuando ante situaciones no conocidas, buscando soluciones pertinentes y oportunas. Sin dejar de lado la sensibilidad, los sentidos, la flexibilidad y originalidad que se manifiesta en el desarrollo del pensamiento.

2.2.3.3. EDUCACIÓN INICIAL Y CREATIVIDAD

El estudiante en la edad preescolar descubre muchas cosas que suceden a su alrededor el cual le permite preguntarse y resolver problemas por propia iniciativa se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no este atado a esquemas, lo que le permite desarrollar su creatividad a su estilo y ante cualquier situación que se le presente, si al niño desde los primeros años de vida se le permite mantener su autonomía, su libertad y naturalidad innata confiando en el en

todo lo que realice y sobre todo seguridad en sí mismo podemos tener la seguridad que conforme va creciendo y madurando la creatividad se convertirá en innovación. Si sucediera lo contrario el niño no es autónomo y no tiene la libertad de tener iniciativa propia, el potencial que tiene el niño para crear se disminuirá y en un futuro le costará tomar decisiones de la vida cotidiana y sobre todo al solucionar problemas será un estrés porque no confiara en sí mismo.

” El ser creativo nos conduce a imaginar, que es el aspecto asimilador en estado de espontaneidad, no disminuye con la edad, pero conforme maduramos los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, es decir se va ampliando en la misma proporción.” (Piaget 1978).

El docente que es creativo e innovador estará siempre retando a sus estudiantes los motivará para que investiguen indaguen, descubran y lleguen a sus propias conclusiones, de esta manera se está estimulando la creatividad e iniciativa de su propia espontaneidad. Es fundamental que en la escuela el desarrollo de la creatividad lo inicie el docente, utilizando estrategias didácticas pertinentes a la experiencia de aprendizaje que sean motivadoras y de interés de los estudiantes dentro del aula y en otro ambiente. Es fundamental para el desarrollo de la creatividad que la docente de aula sea creativa, ya que gracias a todas las experiencias de aprendizaje que realice estará construyendo su pensamiento creativo que le servirá en su vida presente y futura no solo ser creativos en básica regular sino en toda su vida universitaria, gracias a este pensamiento creativo muchos jóvenes no tuvieron dificultad para trabajar ya que al desarrollar su creatividad

demuestran autonomía y creatividad. Si se observa en las escuelas que los docentes no desarrollan creatividad es momento de rediseñar a través de proyectos de capacitación tanto al personal docente como a la comunidad educativa para modificar los nuevos aprendizajes y planificar momentos de reflexión creativa con los estudiantes, etc.

Por lo tanto, podemos decir que la creatividad y el pensamiento creativo va de la mano es indicio de desarrollar su personalidad y signo único de cada persona.

2.2.4. DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES

(Cabrera, 2013), define la palabra habilidad como una capacidad y disposición para realizar cualquier acción, que se observara de manera conductual cuando la persona realiza una actividad ya sea en la escuela o fuera de ella. Las acciones que realiza una persona de manera grupal nos pueden definir su habilidad según sea el caso, al unir ambas palabras habilidades sociales nos define con su ser humano dispuesto y capaz de tener conductas favorables por lo que puede entenderse como el logro de una competencia a través de capacidades y destrezas. Al unir amabas palabras ya estamos hablando de conceptos y definiciones amplias en lo que concierne habilidades sociales.

Según Caballo (2016) expresó que: las habilidades sociales son varias conductas que manifiesta el individuo en donde se encuentre de manera personal o interpersonal que permite comunicar sus sentimientos, deseos y

opiniones y sobre todo se pone en conflicto cognitivo para solucionar problemas durante el juego, respetando a sus compañeros. (p. 47).

Vygotsky (1925, citado por Franco, Escalante y Correa, 2011) menciona que las habilidades sociales de las personas están inmersas en el aprendizaje ya que es un medio donde generalmente se desenvuelve las personas lo hace la diferencia las costumbre sus ideas y pensamientos, pero si definimos la teoría de Vygotsky el ser humano es netamente social no es considerado personas aisladas porque sino no puede desarrollarse plenamente. Nuestro país está cambiando por ende la sociedad esta inmersa en diversas formas de sociabilizar unos con otros. Considera que las competencias sociales durante la edad preescolar permitirán el desarrollo de habilidades sociales aspecto fundamental para desarrollar diversas áreas para su desarrollo integral.

2.2.4.1. EMOCIONES

Howard Gardner, psicólogo estadounidense y docente universitario de Harvard, cambio el paradigma de la educación en el ámbito educativo con su teoría de las Inteligencias múltiples, fundamentando y explicado que todos somos inteligentes solo que algunos tienen otras inteligencias que otros no poseen, en su teoría define ocho inteligencias múltiples dos de ella fue están inmersas las emociones en la inteligencia intrapersonal y la interpersonal.

La inteligencia intrapersonal la define como el ser interior de una persona que reconoce sus cualidades y sobre todo sus sentimientos y entre ellos varios estados de emociones, una de sus características es el

autoconocimiento, autocomprensión y autorreflexión, muchas de estas personas cumplen sus objetivos y metas y logran ser personas exitosas.

La inteligencia interpersonal es la interacción que se obtiene al relacionarse con otras personas, entre las personas de su contexto o su alrededor o con personas de afuera. Los humanos tenemos como recurso la comunicación que puede ser corporal, expresiva o también por gestos.

La comunicación se inicia durante los tres primeros años de vida del ser humano, que conforme va madurando va entendiendo y conociendo nuevas palabras las relaciones con las familias son denominadas primarias y están considerados los padres, hermanos mayores y tíos. Se le conoce también a la inteligencia emocional como el camino de la vida personal del individuo al transmitir emociones y sentimientos, es reconocer sus debilidades emocionales para aprender a superarlas y en las cuales las podemos mejorar para llegar al éxito personal, todo esto implica reconocer nuestras debilidades y fortalezas, también es importante que la persona reconozca sus límites y controle sus deseos.

Podemos resumir que la inteligencia interpersonal se ira desarrollando de acuerdo con el contexto al lugar en donde el ser humano se forme durante los primeros años de su vida, de manera que el niño pueda reconocer sus límites cuando interactúe con las personas de su contexto o fuera de ella, podemos decir que la inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal ambas se relacionan con las emociones del ser humano al

autocontrolar ambas inteligencias las emociones podemos decir que la persona va camino al éxito personal.

Las emociones son el actuar de las personas, reaccionando de lo que se piensa y se convierte en lo que es real en las acciones vividas, son conocidas como los estados de afectivos que es provocada por una reacción que es espontánea, la reacción del ser humano es importante ya que depende de la reacción que se obtenga para algunas personas pueden ser esperadas o aceptadas por otro individuo, las emociones son el soporte del ser humano ya que gracias a ellos se adaptaran a su contexto y su realidad en donde se desenvuelva, las docente en la escuela pueden observar y anotar cuando el estudiante está jugando con otros compañeros y si sucede algún acontecimiento toman apuntes de su emoción y si es negativo se le cita al padre de familia para ayudarlo a mejorar ya que la escuela en inicial es un trinomio, padres de familia, estudiantes y docente las maestras de pre escolar son las observadoras de estas emociones en los niños y son las primeras en ayudar a autocontrolarlas si los estudiantes lo requieren.

Existen muchas emociones, los investigadores siguen descubriendo muchas de ellas, pero entre las principales en la edad pre escolar que también son denominadas primarias, las cuales dan inicio a otras emociones más complejas son: La ira, la tristeza, el temor, el placer, el amor el disgusto y la vergüenza.

2.2.4.2. VALORES

La definición de los valores no existe a nivel universal, pero si podemos preguntarnos ¿que son los valores?, pareciera el mismo concepto, pero no lo es entre cada una de ellas tienen que ver con las creencias, actitudes, emociones y pensamientos que permitirá al ser humano poder desarrollarse en la sociedad de manera tranquila y placentera.

Ortega (2013) Podemos decir que los valores son ideales para el desarrollo del ser humano en su vida personal, plasmar en nuestra conducta ...es lo que nuestros antecesores nos hicieron creer y de esta manera pensamos que funciona el mundo, de esta manera nuestra propia existencia depende de los acontecimientos, debido a que los valores no son cosas que nosotros pensamos creemos o imaginamos, ni de un mundo lleno de ideales ni fantasías, por el contrario estamos hablando de algo real de experiencias que se viven en la vida cotidiana ya sea en la casa, escuela o trabajo por lo tanto de acuerdo a nuestras experiencias vividas en nuestras vidas actuamos para vivir en armonía y en bien común, todo depende si desde niños practicaron en casa y se complementaron en la escuela vivir en armonía, podemos decir que el ser humano es sujeto de valores y no podemos interactuar con otras personas que no conciban valores (pag.32,35).

Entonces podemos decir que los valores están presentes siempre en nuestro quehacer diario y en nuestras acciones depende de nuestras virtudes actuaremos, los valores para la vida del ser humano son indispensables en

nuestro actuar, nuestras acciones pueden lastimar al receptor, es un esquema que no lo vemos pero es un aprendizaje práctico de la vida y la convivencia del ser humano, ya que no se pueden guardar siempre deben estar en la práctica de nuestras vidas y pueda mejorar en el desarrollo de las personas.

En la vida práctica los valores se transmiten mediante la formación de las familias, consejos y están siempre dirigidas a nuestro actuar, es algo complejo porque algunas personas no les resulta fácil modificar algunas conductas y mucho menos deciden cambiar, para una mejor convivencia familiar y social. El primer lugar la primera persona externa que se da cuenta sobre la formación de valores en casa es la docente del nivel inicial por el actuar y comportamiento del estudiante antes de conversar con los padres de familia o apoderados tenemos que saber que entienden ellos por los valores, entender cómo se han formado cada familia en valores durante su infancia y juventud, suele suceder que para ellos lo que están haciendo es correcto ya que siempre lo han visto en su vida cotidiana y nunca nadie les dijo lo contrario, por ejemplo la violencia familiar se observa frecuentemente es un tema de la vida real debido a que muchas familias aceptaron ser golpeadas y lastimadas nadie le dijo lo contrario o por otros factores que influyen en la sociedad ¿el qué dirán? o por los prejuicios de la sociedad, por eso antes de ir directo al tema para modificar conductas y mejorar en valores hay que escucharlos y entenderlos todo dependerá de su formación durante su crecimiento.

LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA FAMILIA

La familia es pieza principal en la sociedad en la que los bebés y niños interactúan, en donde los adultos establecen sus normas, su cultura y su estilo de vida, desde ese momento se van forjando los valores, los niños imitan a los padres o adultos con los que conviven por eso se va formando los hábitos y conductas y cuando van madurando las creencias y las ideologías se vera reflejado en la sociedad. La primera formación en valores es el hogar ya que depende de las actitudes que observen en casa el estudiante lo ira aprendiendo de manera espontánea pues ellos seguirán el modelo de los padres, tíos, hermas y personas con las que conviva.

LOS VALORES Y LA ESCUELA

El primer lugar que el niño interactúa y convive fuera de casa es la escuela la docente como facilitadora de sus aprendizajes lo observara en sus diversas actividades que realice de manera colaborativa o cooperativa ira anotando en su registro sus conocimientos, actitudes y costumbres y los valores previos que fomentaron las familias durante el tiempo convivido con ellos antes de ingresar a la escuela. La escuela tiene que tener preparado para los estudiantes del nivel inicial un espacio armonioso, tranquilo, de buenas relaciones en donde el niño o niña sea feliz en donde se pongan en práctica día a día la buena convivencia.

ORTEGA Pedro., R Mingués., R. Gil. Expresan lo siguiente: El estudiante cuando ingresa a la institución elegida por sus padres llega con varios valores determinados que fueron adquiridos en su entorno, en el cual poco a poco a

través de la convivencia con sus pares los confrontara y la escuela poco a poco va inculcando la buena convivencia en valores en cada estudiante a través de sus preguntas e inquietudes que tuvieran los niños. Los maestros en las escuelas son los primeros responsables en la formación de valores por lo que todo profesional que este capacitado fomentara e inculcara valores, la dirección y con el equipo docente deberá realizar capacitaciones para el personal auxiliar y administrativo para que también fomenten valores en los estudiantes, la escuela tiene varios retos que cumplir y desarrollar y uno de ellos es la formación de valores. Cuando recibimos a nuestros estudiantes por primera vez en la escuela sabemos que tenemos una meta un desafío pedagógico ya que ellos ingresan no solo con sus saberes previos sino con la formación de modelo de familia con hábitos, costumbres, ideologías y valores. (pág.18).

La escuela también se preocupa por la sociedad para mejorar la convivencia ya que los estudiantes se desenvolverán en ella y en un futuro ellos serán los forjadores de las buenas relaciones y convivencia, no solo significa conversar y dialogar la primera estrategia que se debe de realizar es saber que es lo que las familias valoran para luego realizar actividades que sean dirigidos a sus inquietudes y podamos aportar no solo a la institución sino también a la sociedad fomentando la paz, la justicia y solidaridad, y a su vez la convivencia que se tendrá en la escuela con niños de diferentes índole como los inclusivos a los cuales merecen ser respetado y que los respeten es momento para fomentar en ellos la sensibilización, respeto, solidaridad y tolerancia que se practica día a día en el quehacer educativo, de esta manera se estará

formando niños y niñas más justas y sobre todo el fortalecimiento de los valores para que todos seamos familia sin discriminación ni perjuicios.

La escuela no debe dejar de lado todo lo que los estudiantes aprendieron antes de ingresar a ella, debe analizar y sensibilizarse acerca de todo lo que aprendió el niño ya que él viene de una formación de familia que quizás tiene o tuvo altibajos, es recomendable realizar una ficha diagnóstica a las familias así podremos obtener mejor información referente a la crianza de los niños durante esta etapa. La principal formación en valores para la escuela son los estudiantes ya que fomentaremos uno de los pilares de la educación la formación en valores, es importante no solo conocer a las familias sino también como se va formando la sociedad sabemos que hoy en día la sociedad no favorece al niño, pero eso no implica dejar de practicar los valores en nuestros pequeños. Una institución educativa que considere los ámbitos de la experiencia humana y el aprendizaje con ética que se requiere formar como persona son el aprender a ser, convivir y participar es por ellos que en todas las unidades didácticas y experiencias de aprendizaje se abordarán los valores que han sido seleccionados por la institución educativa y el docente solo lo deberá practicar el mes o día que lo considere pertinente según sea su sesión de clase.

La docente después de realizar su evaluación diagnóstica tendrá que partir de la realidad de su aula y seleccionar los valores que deberá fomentar y practicar en su aula, y la escuela le corresponde apoyarlos, guiarlos y orientarlos y sobre todo involucrarse de una manera de una manera positiva y respetuosa,

es por ello que la escuela tiene el compromiso de responsabilidad en la sociedad, a su vez tiene que ser aceptada y valorada por las familias asumiendo los compromisos que deben tener los padres para la mejor convivencia no solo en las aulas de sus niños sino también por la Institución educativa, al término del año escolar la directora realizar una encuesta tanto de padres de familia y docentes para saber si se logró el objetivo propuesto formar una escuela en valores.

2.2.4.3. INTERACCIONES POSITIVAS

Minedu (2016), antes de hablar de las interacciones positivas tenemos que tomar en cuenta la importancia del juego libre y las interacciones positivas, conociendo la importancia que es el juego para los niños en edad preescolar, se inicia cuando le hacemos preguntas de acuerdo con sus necesidades e interés desde ahí ya estamos respetando lo que él quiere y desea porque existe una motivación.

Las instituciones educativas están involucradas en los espacios que se le ofrece al estudiante es decir las necesidades que el necesita para su formación integral en los patios, juegos, materiales de psicomotriz y juguetes que estén al alcance de los niños al igual que las aulas la docente debe brindar un aula con buena iluminación, mobiliario a la altura del niño y los materiales a su alcance sobre todo es fundamental atender sus problemas y necesidades de forma integral, es importante la planificación de la docente tendrá que estar acorde a los intereses del educando si ella se encuentra comprometida en mejorar las condiciones del entorno educativo se lograra con éxitos los objetivos propuestos en el plan anual y de Gestión educativa.

La docente tiene que analizar la realidad educativa, debe buscar formas de solucionar problemas que muchas veces escapan del conocimiento profesional, es importante que busquemos información o buscar aliados que nos apoyen en nuestra tarea educativa del aula, la labor educativa de la docente es ser observadora y comunicativa con los estudiantes, debemos de recordar que no todos tienen los ritmos de aprendizajes igual y ser respetuosos al respecto, es fundamental fortalecer en ellos la autonomía,

desarrollar seguridad, resolver problemas y sobre todo sentirse querido.
(pág.36,37)

Rutas de aprendizaje (2015), Los niños desde que nacen interactúan con su entorno, sus padres y familiares que conviven con él, desde este inicio se está formando la personalidad y autoestima van madurando y creciendo y las relaciones son complejas conocen nuevos adultos, nuevos niños, tienen que compartir sus juguetes, tienen que resolver problemas y descubren nuevas sensaciones que los conduce a respetar el mundo que los rodea. Las interacciones positivas desarrollan en los estudiantes habilidades positivas y también al desarrollo social al interactuar con sus pares al tener un problema con un juguete que el otro niño lo quiere la docente interviene haciendo comprender a ambos, desarrollándose así el aspecto emocional, esto involucra que tendrá que establecer relaciones con respeto, solidaridad. equidad y comunicación respetuosa. (pág.36,).

INTERACCIONES POSITIVAS EN EL NIVEL INICIAL

En las interacciones los estudiantes van desarrollando su personalidad e identidad, en el aula los niños sociabilizarán tendrán conflictos y errores que es natural es parte de su crecimiento, pero lo importante es que él lo solucione y llegue a un consenso de esta manera está aprendiendo a convivir, conforme va interactuando día a día y va creciendo se presentarán más conflictos pero ahora sí tendrá la oportunidad de dialogar y reflexionar y de esto se encarga la docente ya que son oportunidades para su desarrollo personal y de aprendizaje. Es por ello que la docente debe asegurar buenas relaciones

positivas en el aula en donde se observe el estímulo, se planteen retos, se ofrezca ayuda se festeje los logros y se reconozca afectuosamente los errores de esta manera le estamos dando seguridad al estudiante.

PROPUESTAS DE INTERACCIONES POSITIVAS EN EL AULA

La docente tiene un compromiso con sus estudiantes la planificación y organización del aula, recordemos que todo va a depender del contexto y la evaluación diagnóstica que apliquemos a los padres de familia y niños al iniciar el año escolar para proponer experiencias de aprendizaje que generen entornos de calidad. El espacio del aula es importante ya que brinda seguridad y confianza a los estudiantes la docente tiene que ser muy juiciosa y pertinente al organizar su aula para generar aprendizajes y buenas relaciones sociales no es necesario llenar el aula con tantos materiales ni tener los sectores juntos y desorganizados tenemos que fomentar entornos agradables y con espacios para que los niños y niñas se puedan movilizar ya que en todo momento ellos estarán en movimiento e interacción, es importante involucrar a los niños y la familia para el momento de la organización es importante que los padres conozcan el entorno en donde su niño adquirirá nuevos aprendizajes y colaboremos todos juntos con la limpieza y organización, los niños se sentirán muy felices e importantes al saber que sus familias se involucran en el ambiente que ellos estarán y se desarrollarán con su maestra. La docente del nivel inicial debe tener un trato muy amable y ser empática recordemos que son niños menores de 5 años y están madurando, creciendo, y formándose para un futuro promisorio.

La docente debe siempre saludar y despedir al niño no dejar que lo haga la auxiliar y otra acompañante del aula ya que ellas serán su apoyo en aula el deber es de la docente ya que está preparada para el trato amable que ellos están acostumbrados, recordar también llamarlos por sus nombres sin diminutivos ni apodos siempre mirándolos y con tono agradable, el trato siempre debe ser respetuoso y cordial sin exageraciones, al dirigirnos a los niños y niñas debemos de realizarlo mirándolos a los ojos y al mismo nivel lo mismo sucederá al escucharlos, buscar estrategias para que ellos pregunten y busquemos una conversación de su interés siguiendo un ritmo temático largo y de interés que genere aprendizaje de este modo los niños están razonando, tenemos que respetar sus opiniones e impresiones ellos merecen ser escuchados. Es importante que no siempre participen los mismos estudiantes debemos invitar a todos los niños a participar de la conversación la docente tiene que ser observadora y saber los gustos de cada estudiante es un motivo para iniciar una conversación, debemos tratar a todos por igual sin prejuicios ya que todos los seres somos únicos, debemos adecuar nuestras acciones a las características y necesidades de los niños.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Acompañar: Acción respetuosa que debe obtener la docente y el adulto que se encuentre a cargo de los niños, respondiendo a sus necesidades, afectivas, físicas y emocionales.

Ambiente: Lugar o espacio seguro para el beneficio de los estudiantes de manera personal y colectiva, cuidado del espacio y conservación del lugar que frecuenta para obtener aprendizajes

Apego: Se da durante los primeros años es la relación del niño con un adulto de manera afectiva, su función esencial es contener y tranquilizar al niño ya que la relación que tuvo con su cuidador formo un lazo afectivo intenso, pero a pesar de que le puede gustar el lugar también le demuestra ansiedad y temores.

Autonomía: Capacidad que tiene un individuo para tomar decisiones firmes y seguras, que le permitirá desenvolverse con seguridad todo depende de cómo se le trata al niño en su contexto se le deja tomar decisiones o las hace por susto o obligaciones.

Convivencia: Es la relación que tiene el estudiante con su entorno familiar o escolar, en donde se formara su personalidad y conductas y se pone a prueba la interacción y obtendrán diversa manera de relacionarse

Juego: Actividad placentera, lúdica y libre, innata en los niños y niñas desarrollan interacción, desarrollo social, fantasía, creatividad y fantasía. Durante el juego expresan sus sentimientos deseos y necesidades los niños lo pueden representar en cualquier lugar y momento.

Juegos motrices: Conforme van creciendo los niños van mostrando sus habilidades a través del juego estas habilidades motrices pueden ser de manera gruesa al utilizar las partes gruesas del cuerpo y otras pueden ser finas al utilizar los dedos de las manos y los pies para realizar juegos o actividades planificadas por la docente de aula.

Lenguaje: El desarrollo del lenguaje es innato conforme los niños van creciendo y madurando mejoraran su vocabulario. Es un conjunto de definición de palabras ya sea de manera oral o corporal, en donde el individuo desea comunicar a su interlocutor sus necesidades o preguntas.

Recursos no verbales y paraverbales: Estos conjuntos de elementos expresan lo que se desea de los textos orales. Los recursos no verbales es la expresión de gestos y movimientos. Los recursos paraverbales se relacionan con lo verbal y lo regula, como el volumen, la entonación o el ritmo de la voz.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Tabla 1. Describe al personaje que representa en el juego.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado per
Si	25	100	100	
No	0	0	0	100
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

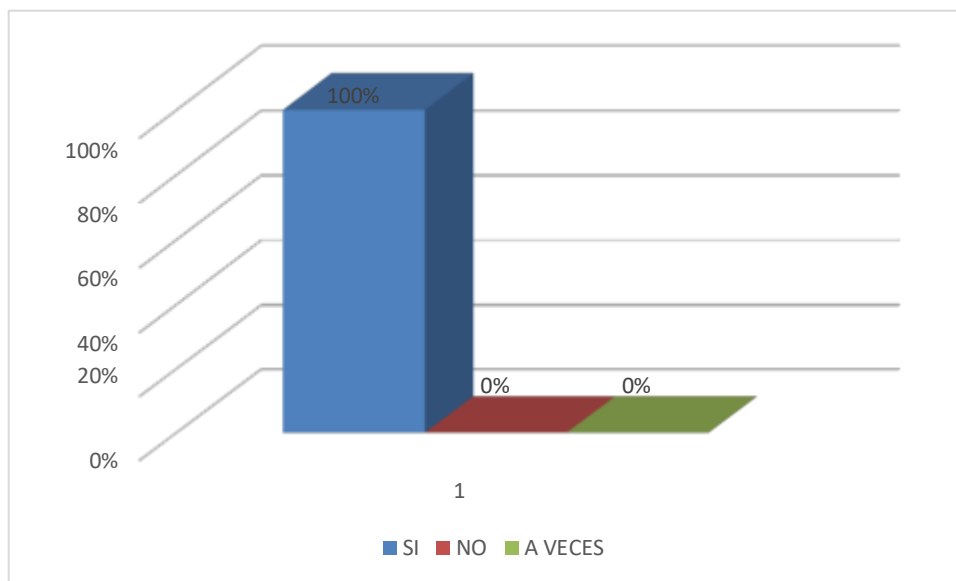


Figura 1. Describe al personaje que representa en el juego.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se termino de evaluar la lista de cotejo de los estudiantes para luego elaborar el gráfico de los resultados, teniendo como resultado del ítem, Describe el personaje que representa en el juego 100% de aceptación, no hubo ninguna observación al respecto.

Tabla 2. Comunica sus necesidades e intereses.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	25	100	56	
No	0	0	0	100
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

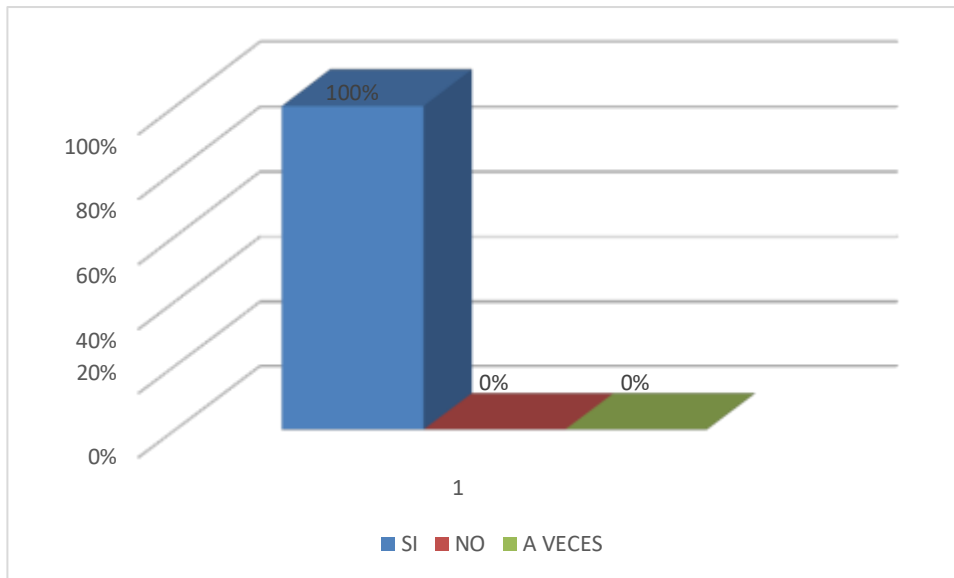


Figura 2.: Comunica sus necesidades e intereses.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la lista de cotejo, observamos en el gráfico los resultados de la población observada para el estudio respectivo al ítem, Comunica sus necesidades e intereses, se logró apreciar que el 100% Sí disfruta de los dibujos educativos, en las restantes tampoco hubo observaciones.

Tabla 3. Se disfraza de su personaje favorito.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	25	100	100	100
No	0	0	0	
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

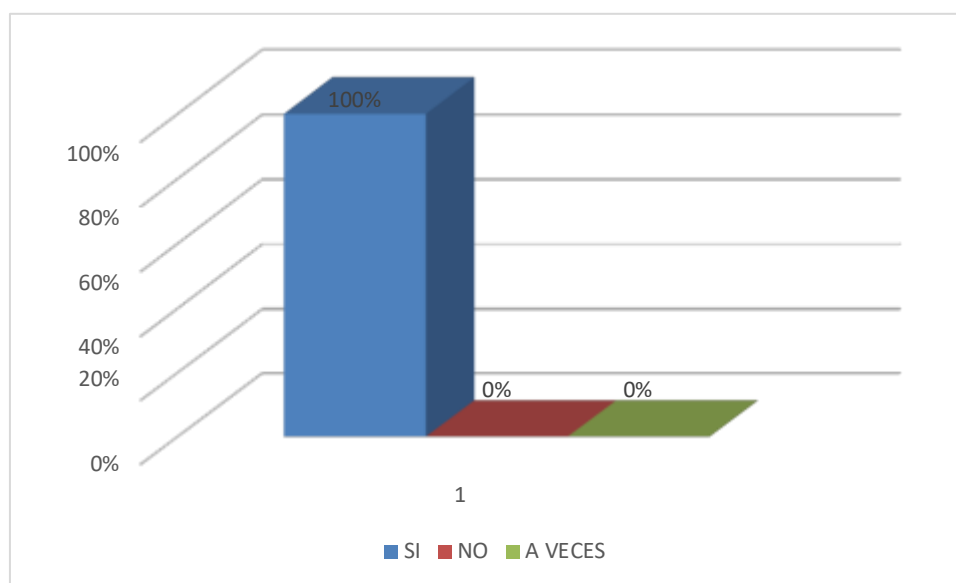


Figura 3.: Se disfraza de su personaje favorito.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la lista de cotejo, observamos en el gráfico los resultados de la población observada para el estudio respectivo al ítem, Se disfraza de su personaje favorito, se logró apreciar que el 100% disfruta imaginando que realmente es el personaje que desea ser.

Tabla 4. Construye con diversos materiales un personaje.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	25	100	100	100
No	0	0	0	
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

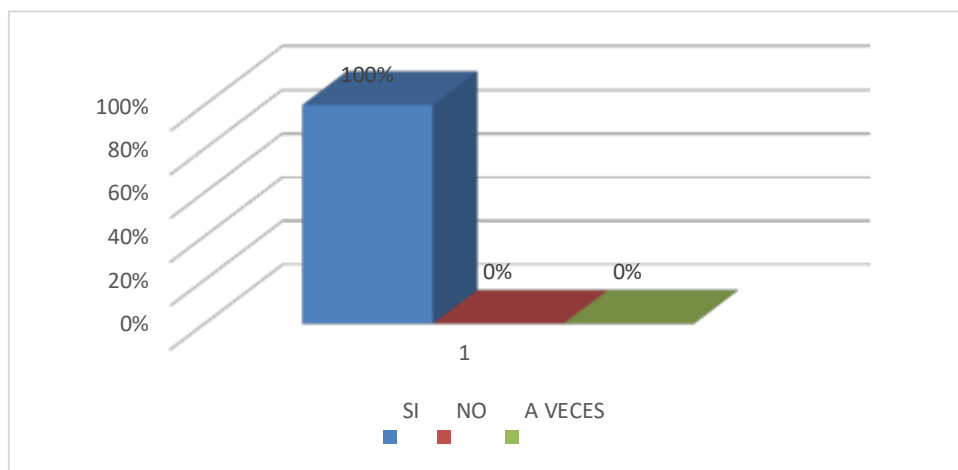


Figura 4. Construye con diversos materiales su personaje.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se observa en los resultados después de aplicar la lista de cotejo a través del gráfico que, a la población observada para evaluar el ítem, Construye con diversos materiales su personaje, se pudo apreciar que el 100% Sí de los niños observados se observó que disfrutaban no solo disfrazándose sino también creando otros personajes para sus amigos para completar el juego que tiene pensado realizar no se obtuvieron observaciones.

Tabla 5. Crea su propia historia y lo dramatiza.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Sí	25	100	100	100
No	0	0	0	
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

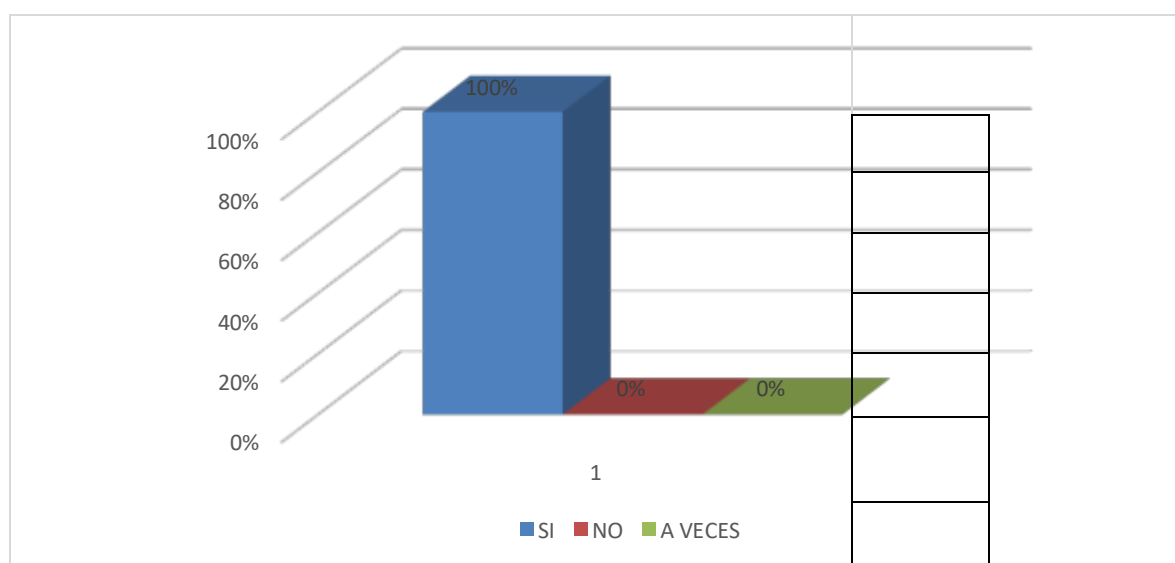


Figura 5. Crea su propia historia y lo dramatiza.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Después de aplicar la lista de cotejo, observamos a través del gráfico en cuanto al ítem, Crea su propia historia y lo dramatiza, se pudo apreciar que el 100% de los niños observados son felices contándole a otros su historia y sobre todo se sienten importantes ser escuchados cuando tiene los materiales el ambiente apropiado y planificado para demostrar a todos lo que desean no se obtuvieron observaciones.

Tabla 6. Durante la hora del juego salta y baila.

	Frecuencia	Porcentaje	válido	
Sí	25	100	100	100
No	0	0	0	
A veces	0	0	0	
Total	25	100	100	

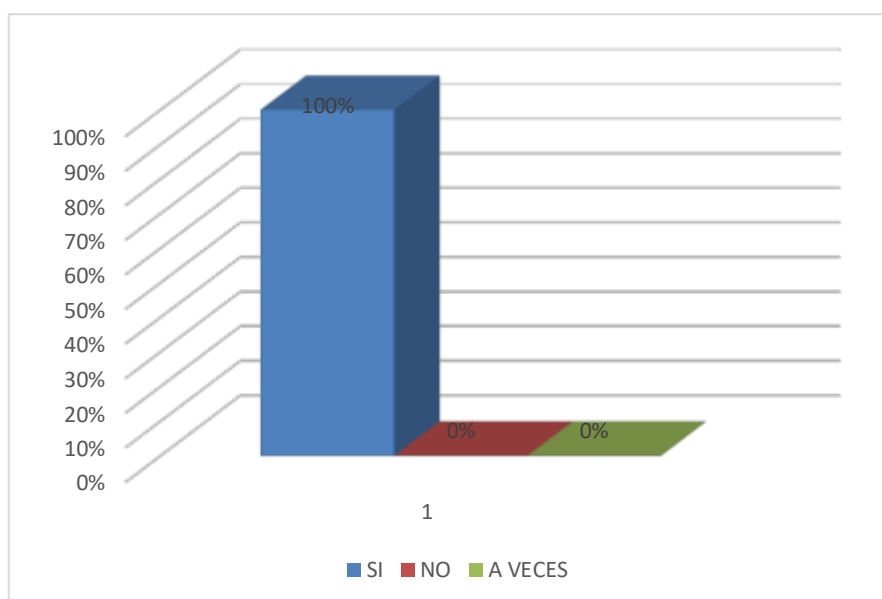


Figura 6. Durante la hora del juego salta y baila.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de evaluar la lista de cotejo, elaboramos el gráfico según la población que se logró evaluar, Durante la hora del juego salta y baila no todos los resultados fueron favorables ya que se obtuvo los siguientes resultados: Un 75% respondió que Sí, A veces 25% y No 0%.

Tabla 7 Elabora collares y pulsera para sus amigos

	Frecuencia	Porcentaje	válido	
Sí	9	35	35	35
No	9	35	35	70
A veces	7	30	30	100
Total	25	100	100	

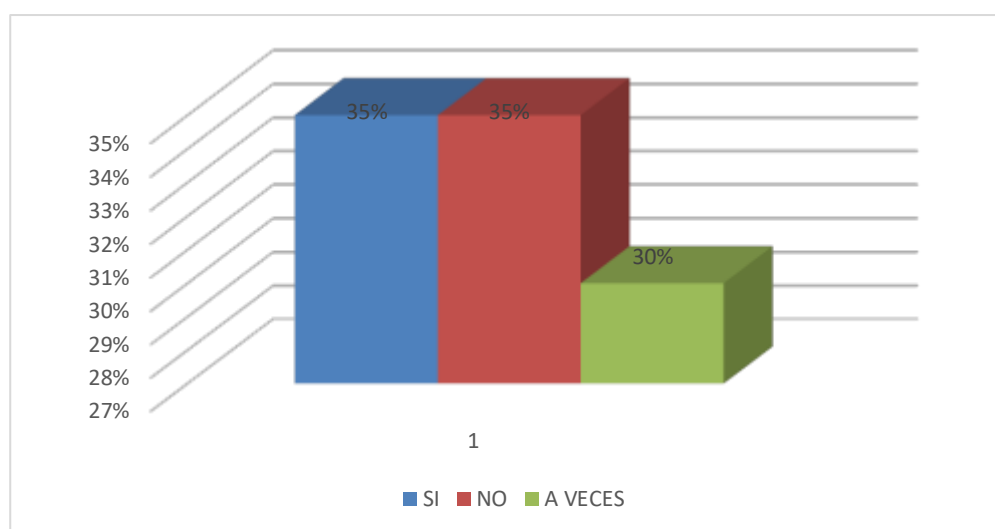


Figura 7. Elabora collares y pulsera para sus amigos

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se puede observar después de aplicar la lista de cotejo el grafico y cantidad de población que se logró evaluar el Ítems, Elabora collares y pulseras para sus amigos, se pudo apreciar que el 35% SI, lograron realizar lo propuesto el otro 35% NO, lograron realizar lo propuesto y el 30% A.V. lograron realizar lo propuesto.

Tabla 8. Expresa su alegría al jugar.

	Frecuencia	Porcentaje	Válido	
Sí	14	70	70	70
No	0	0	0	70
A veces	11	30	30	100
Total	25	100	100	

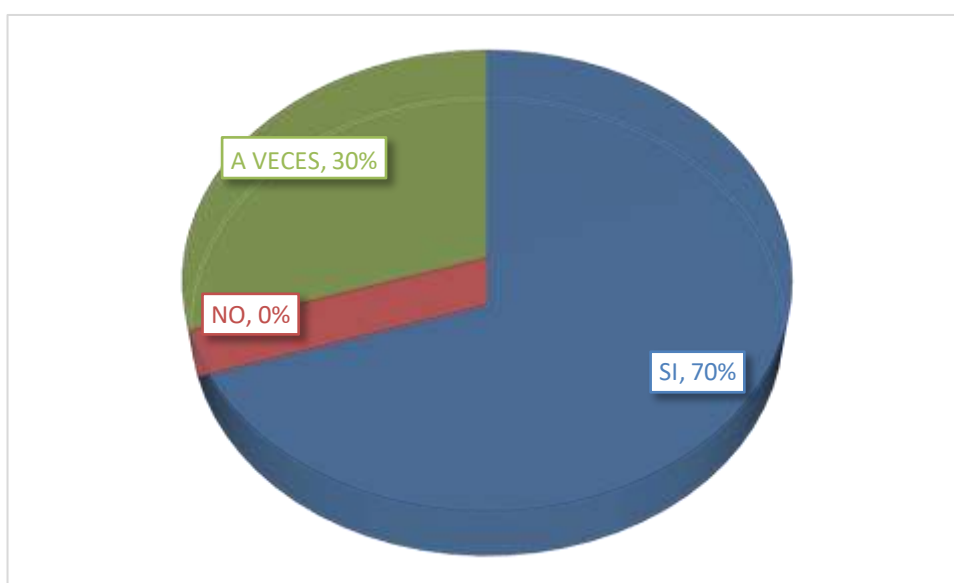


Figura 8. Expresa su alegría al jugar.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de evaluar la lista de cotejo se realiza el gráfico según la cantidad de población que observada para el ítem, expresa su alegría al jugar, se pudo apreciar que un 70% Sí demuestran su alegría y satisfacción al jugar mientras que el 30% restante A Veces, debido a que no les gusta el juego que se realizó ese día en la opción No, se realizaron observaciones.

Tabla 9. Demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar

	Frecuencia	Porcentaje	válido
Sí	14	70	70
No	0	0	70
A veces	11	30	100
Total	16	100	100

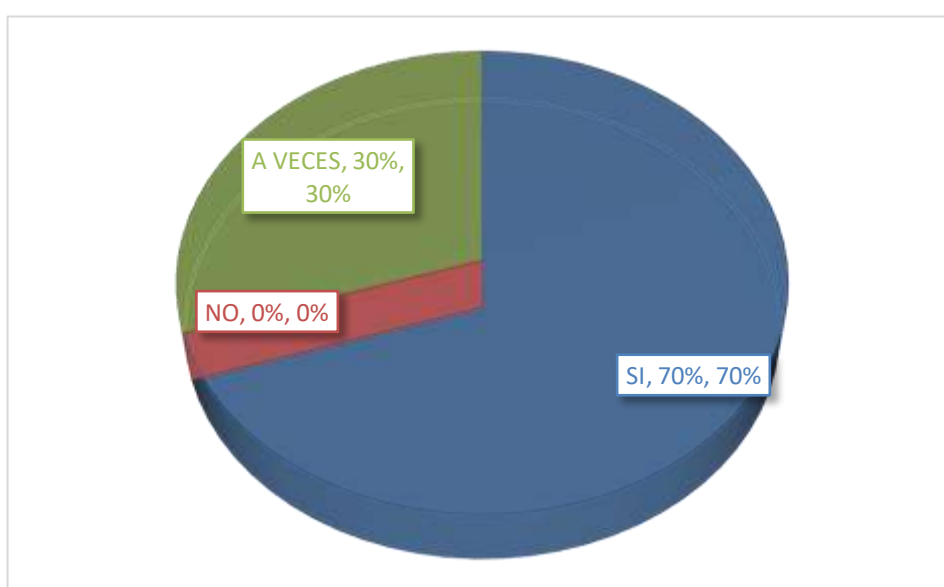


Figura 9. Demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la lista de cotejo y observar los resultados de la población se elaboró el gráfico observando que en presente estudio del ítem, demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar, se pudo apreciar que el 70% Sí demuestran tristeza, mientras que el 30% A Veces y ninguno No, porque tienen la oportunidad de jugar en otros espacios del aula y del colegio.

Tabla 10. Tiene ira cuando no puede expresar lo que siente.

	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Porcentaje válido</u>	<u>Porcentaje Acumulado</u>
Sí	8	30	70	70
No	0	0	0	00
A veces	17	70	30	100
Total	25	100	100	

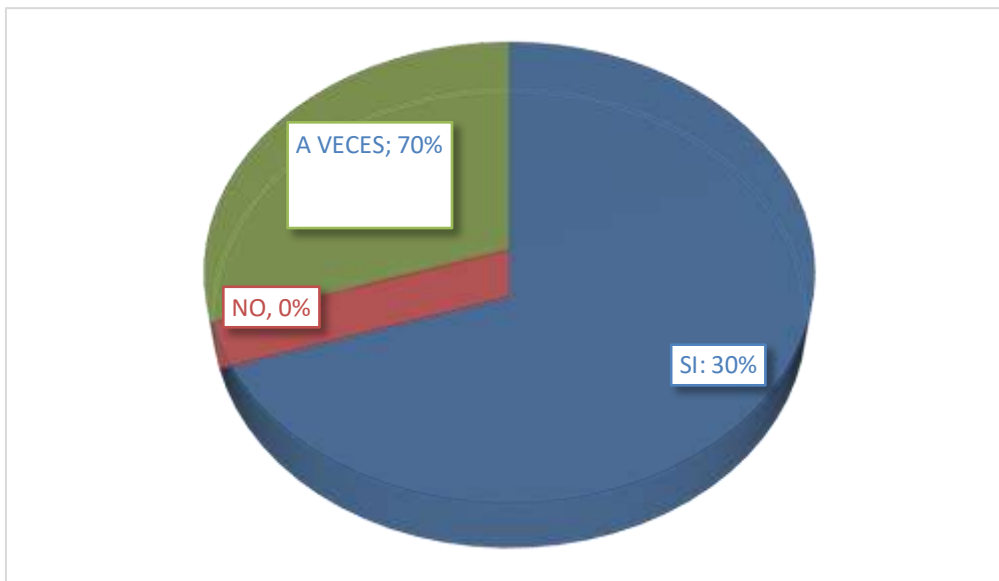


Figura 10. Tiene ira cuando no puede expresar lo que siente.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la Lista de Cotejo, se elaboró el gráfico según la población que se evaluó el estudio del ítem, le Tiene ira cuando no puede expresarlo que siente, obtuvo los siguientes resultados: El 30% Sí, No 0% y A veces 70%.

Tabla11. Es agradecido con sus compañeros.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje <u>Acumulado</u>
Sí	7	30	30	30
No		0	0	30
A veces	18	70	70	100
Total	25	100	100	

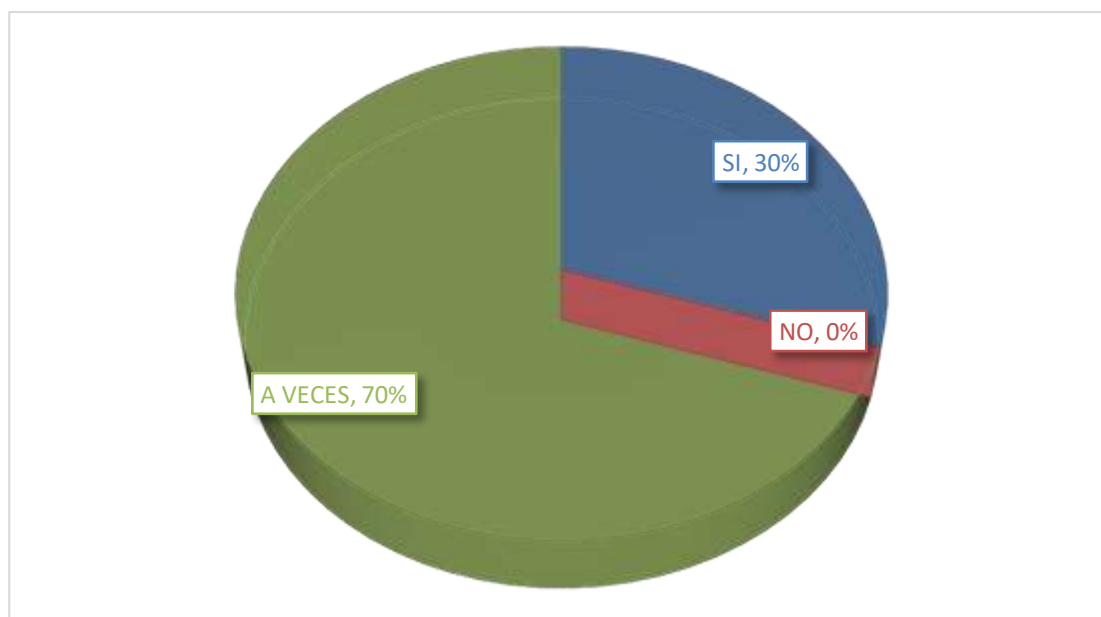


Figura 11. Es agradecido con sus compañeros.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la Lista de Cotejo, se realizó el gráfico, según la cantidad de población en el estudio del Ítem, es agradecido con sus compañeros, se pudo apreciar que, de los niños observados, el 30% es agradecido A Veces otros agradecen y el 70%, siempre en algún momento de la actividad agradecen.

Tabla 12. Es solidario con sus compañeros.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	12	55	70	70
No	4	21	0	70
A veces	9	24	30	100
Total	25	100	100	

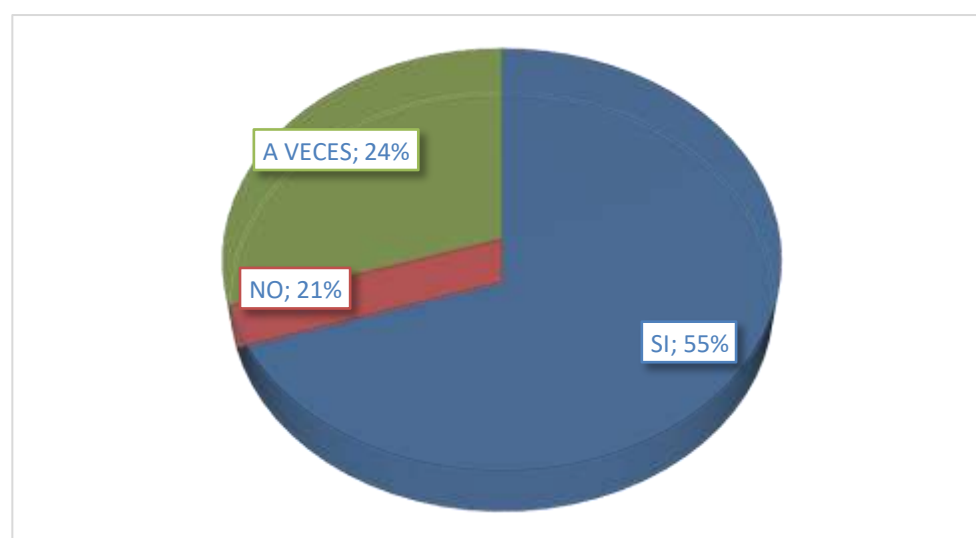


Figura 12. Es solidario con sus compañeros.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de aplicar la lista de cotejo se elabora el gráfico según la población de estudio al ítem, es solidario con sus compañeros se observa los siguientes resultados: El 55% fue Sí, No en un 21% y A veces con 24%.

Tabla 13. Soluciona problemas durante el juego.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje <u>Acumulado</u>
Sí	9	30	30	30
No	0	0	0	30
A veces	16	70	70	100
Total	25	100	100	

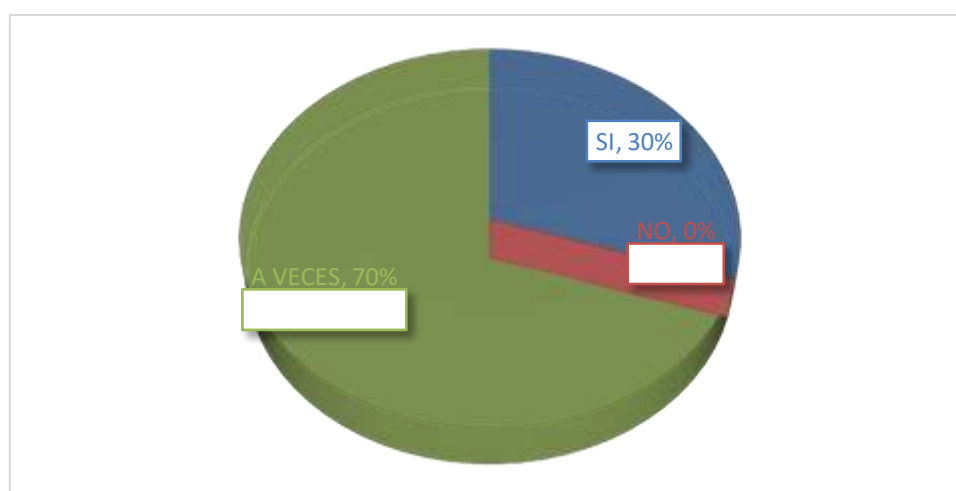


Figura 13. Soluciona problemas durante el juego.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de elaborar la Lista de Cotejo, se elaboró el gráfico según la población evaluada el ítem, soluciona problemas durante el juego, se pudo apreciar que el 30% soluciona problemas A Veces 70%, mientras que el restante 30% Si soluciona problemas.

Tabla 14. Ayuda al compañero que no puede realizar la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje		
Sí	16	70	70	70
No	0	0	0	70
A veces	9	30	40	100
Total	25	100	100	

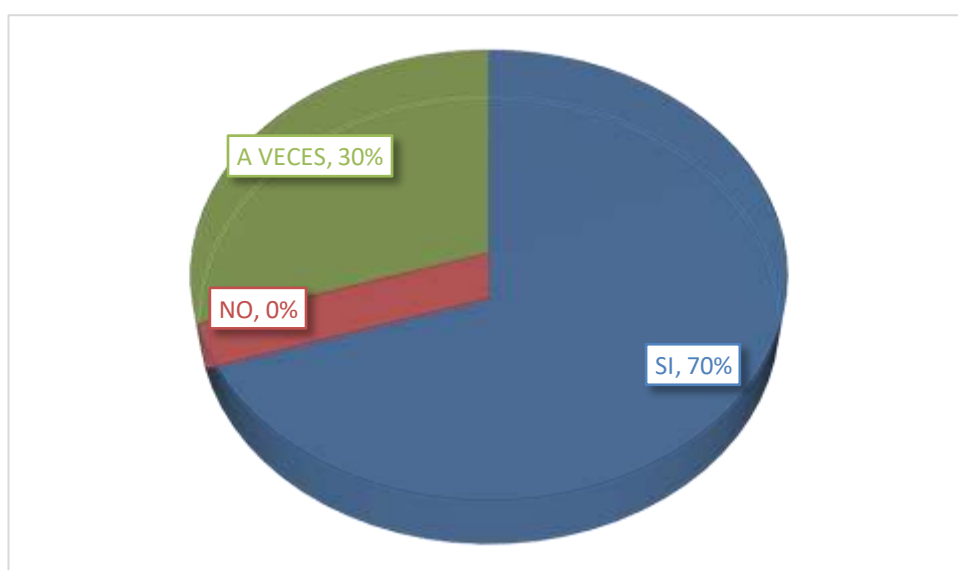


Figura 14. Ayuda al compañero que no puede realizar la actividad.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Después de observar la lista de cotejo se elaboró el gráfico según la población de estudio el ítem, ayuda al compañero que no puede realizar la actividad, se pudo apreciar que un 70% Sí ayuda al compañero, el 30% restante A Veces, ninguno No.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Ho. NO existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas - Loreto, 2020.

H1. Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas- Loreto, 2020.

Tabla 15. Correlaciones de las variables el juego simbólico y habilidades sociales

		Juego Simbólico	Habilidades Sociales
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	0.836**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	25	25
Habilidades Sociales	Correlación de Pearson	0.836**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	25	25

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

Fuente: Elaboración propia.

Conclusión

En la tabla 15, observamos mediante el método R de Pearson para hallar la correlación entre las variables en estudio se obtuvo el siguiente resultado, La Correlación de Pearson muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa que corresponde a 0.836 y la Sig. Bilateral es de 0,000 (Los parámetros aceptables son de 0,000 a ,0005 para que exista significancia) por lo

tanto se rechaza la Hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas-Loreto, 2020.

Hipótesis Específica 1

Ho: No existe relación significativa entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

H1: Existe relación significativa entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N 60360 provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Tabla 16. Correlaciones entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales.

		Juego simbólico	
Lenguaje oral	Correlación de Pearson	1	0.881**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	25	25
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	0.8881**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	25	25

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

Fuente: Elaboración propia

Conclusión

En la tabla 16, observamos mediante el método R de Pearson para hallar la correlación entre las variables en estudio se obtuvo el siguiente resultado, La Correlación de Pearson muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa que corresponde a 0.881 y la Sig. Bilateral es de 0,000 por lo tanto se rechaza la Hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas-Loreto, 2020.

Hipótesis Específica 2

Ho. NO existe relación significativa entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

H1. Existe relación significativa entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas – Loreto, 2020.

Tabla 17. Correlaciones entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales.

		Desarrollo	Habilidades
		de la creatividad	sociales
Desarrollo de la creatividad	Correlación de Pearson	1	0.881**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	25	25
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	0.881**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	25	25

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

Fuente: Elaboración propia

Conclusión

En la tabla 17, observamos mediante el método R de Pearson para hallar la correlación entre las variables en estudio se obtuvo el siguiente resultado, La Correlación de Pearson muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa que corresponde a 0.881 y la Sig. Bilateral es de 0,000 (considerando que los valores para la significancia son de 0.000 a 0.005) por lo tanto se rechaza la Hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas-Loreto, 2020.

Hipótesis Específica 3

- Ho. NO existe relación significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas - Loreto, 2020
- H1. Existe relación significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas - Loreto, 2020.

Tabla 18. Correlaciones entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades Sociales.

		Desarrollo de la psicomotricidad	Habilidades Sociales
Desarrollo de la psicomotricidad	Correlación de Pearson	1	0.881**
	Sig. (bilateral)		0.000
Habilidades Sociales	N	25	25
		**	
	Correlación de Pearson	0.881	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	25	25

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (

2 colas).

Fuente: Elaboración propia

Conclusión

En la tabla 18, observamos mediante el método R de Pearson para hallar la correlación entre las variables en estudio se obtuvo el siguiente resultado, La Correlación de Pearson muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa que corresponde a 0.881 y la Sig. Bilateral es de 0,000 (considerando que los valores para la significancia son de 0.000 a 0.005) por lo tanto se rechaza la Hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°60360 Provincia de Putumayo del Distrito de Yaguas-Loreto, 2020.

CONCLUSIONES

- Primera. - El juego simbólico es innato en los estudiantes ya que todos tienen la necesidad de jugar y lo demuestran en la hora del juego libre en el patio de la Institución educativa y en cualquier otro lugar.

- Segunda. - El juego simbólico desarrolla en los estudiantes el lenguaje oral, debido a la interacción que tienen desde niños con adultos o entre pares conformes van madurando y creciendo van incrementando su vocabulario.

- Tercera. - El desarrollo de la creatividad se incrementa debido a la interacción con los diversos materiales que obtiene en su entorno y para demostrar su historia.

- Cuarta. - Los estudiantes son comunicativos y creativos, pero no se debe descuidar el aspecto psicomotor tanto grueso como fino ya que tuvieron algunas dificultades en el momento de bailar y construir algunos materiales para su personaje.

- Quinto. - Durante el momento del juego simbólico los docentes tenemos la oportunidad de observar las diversas habilidades sociales que tiene el estudiante y podemos mejorar algún comportamiento negativo con apoyo de sus familias.

RECOMENDACIONES

- Primera. - Que las docentes del nivel Inicial reconozcan la importancia del juego simbólico en las aulas para que los estudiantes desarrollen su autonomía, creatividad y expresión oral a través del juego libre en los sectores y en las experiencias de aprendizaje.
- Segunda. - Los directores deben concientizar a las docentes a realizar actividades de psicomotricidad en las aulas para lograr el desarrollo integral de los estudiantes.
- Tercera. - Que las docentes realicen tutoría con los padres de familia para sensibilizar sobre la importancia del juego simbólico sus beneficios y las oportunidades de desarrollar otras habilidades en sus hijos.
- Cuarta. - Que, los padres de familia se involucren en las actividades que planifican las docentes para los niños y niñas de tal manera que participen y valoren la importancia del principio del movimiento en el nivel Inicial.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Almeda, S. (2016). El Desarrollo del Lenguaje en los niños de 0 A 5 Años. Ed. Centro Hilari Baldó. España.

Álvarez, E. (2016). Relación de la utilización del material didáctico en el desarrollo de las capacidades comunicativas en el área de comunicación en niños de educación inicial de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima del Distrito de Cuajone – Moquegua 2016. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa – Perú.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3568/EDSalvaep.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Consultado 09 de noviembre de 2020.

Bottini, P. (2000). Psicomotricidad, prácticas y conceptos. Madrid: Miño y Dávila. Editores.

Creer, D.; Harms, T. y Riley, C. (2003). All about the ECERS-R. A Detailed in words & picture to be used with the ECERS-R. Lewisville: Pact House Publishing.

Dirección de Educación Comunitaria Ambiental (2006). Guía para la estrategia nacional de aplicación del enfoque ambiental. Instituciones educativas para el desarrollo sostenible. Lima: MINEDU, MINSA y Ministerio del Ambiente (MINAM). Disponible en: goo.gl/oB42Ob

Harms, T.; Clifford, R. y Creer, D. (1998). Escala de Calificación

Jaimes, J. (2006). Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años. Tesis del Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Ministerio de Educación (2015). Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área Curricular - Personal Social Ciclo II. Lima: MINEDU.
Disponible en: [goo.gl/ ZhVYfs](http://goo.gl/ZhVYfs)

Ministerio de Educación (2014). Todo sobre la ECERS-R. Guía de aplicación para el observador ECERS-R. Lima: MINEDU. Documento de trabajo.

Ministerio de Educación. (2017). Diseño Curricular Nacional. Lima: El autor.

Organización Mundial de la Salud (1948). Constitución de la Organización Mundial de la Salud. Disponible en:
<http://www.who.int/about/definition/en/print.html>

Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.

Peralta, V. y Hernández, L. (coords.) (2012). Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana. Madrid: OEI. Disponible en:
<http://www.oei.es/metas2021/ infancia2.pdf>.

Wallon, Henri (1976). Los orígenes del pensamiento en el niño. Buenos Aires: Nueva Visión.

Wallon, Henri (1975). Del acto al pensamiento, espíritu crítico y agnóstico: ensayos de psicología comparada. Lima: Aries

Yataco, L & Fuentes, S. (2008). Bases teóricas contemporáneas del aprendizaje. Lima: JC Distribuidor.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO SIMBOLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDINTE DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°60360 PROVINCIA DE PUTUMAYO DEL DISTRITO DE YAGUAS- LORETO,2020.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?</p> <p>Problemas Específico 1:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?</p> <p>Problemas Específico 2:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I.</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar como el juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Objetivos Específico 1:</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Objetivos Específico 2:</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Hipótesis Específica 1:</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Hipótesis Específica 2:</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo de la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo</p>	<p>Variable Relacional 1 (X):</p> <p>Juego simbólico</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Desarrollo del lenguaje oral.</p> <p>Desarrollo de la creatividad.</p> <p>Desarrollo de la psicomotricidad</p> <p>Variable Relacional 2 (Y):</p> <p>Habilidades Sociales</p>	<p>Diseño de Investigación:</p> <p>No experimental</p> <p>Tipo de Investigación:</p> <p>Básica</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>Correlacional</p> <p>Método:</p> <p>Explicativo</p> <p>Población:</p> <p>Estuvo constituida por 50 estudiantes de 5 años de educación Inicial.</p> <p>Muestra:</p> <p>Total, de población 25</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo para cada variable.</p>

<p>N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?</p> <p>Problemas Específico 3:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020?</p>	<p>I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Objetivos Específico 3:</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo de la psicomotricidad y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de</p>	<p>del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p> <p>Hipótesis Específica 3:</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad Y habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°60360 provincia de Putumayo del distrito de Yaguas – Loreto, 2020.</p>	<p>Dimensiones:</p> <p>Emociones Valores Interacciones positivas.</p>	
--	--	--	--	--

NOMBRE DEL EXPERTO

FIRMA

ANEXO 2: INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

Niño o Niña	JUEGO SIMBOLICO									HABILIDADES SOCIALES								
	Desarrollo del lenguaje oral.			Desarrollo de la creatividad.			Desarrollo de la psicomotricidad			Emociones			Valores			Interacciones positivas		
	Describe el personaje que representa en el juego. Comunica sus necesidades e intereses.			Se disfraza de su personaje favorito. Construye con diversos materiales un personaje. Crea su propia historia y lo dramatiza.			Durante el juego salta y baila. Elabora collares y pulsera para sus amigos.			Expresa su alegría al jugar. Demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar. Tiene ira cuando no puede expresar lo que desea.			Es agradecido con sus compañeros. Es solidario con sus compañeros.			Soluciona problemas durante el juego. Ayuda al compañero que no puede realizar la actividad.		
SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
9.																		
10.																		
11.																		
12.																		
13.																		
14.																		
15.																		
16.																		
17.																		

18.																		
19.																		
20.																		
21.																		
22.																		
23.																		
24.																		
25.																		

ANEXO 3 : LISTA DE COTEJO

Niño	JUEGO SIMBOLICO									HABILIDADES SOCIALES								
	Desarrollo del lenguaje oral			Desarrollo de la creatividad			Desarrollo de la psicomotricidad			Emociones			Valores			Interacciones positivas		
	Describe el personaje que representa en el juego.			Se disfraza de su personaje favorito			Durante el juego salta y baila.			Expresa su alegría al jugar.			Es agradecido con sus compañeros.			Soluciona problemas durante el juego.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
01.	1			1			1			1					3	1		
02.	1			1			1					3	1			1		
03.	1			1			1			1					3	1		
04.	1			1			1			1					3	1		
05.	1			1			1			1					3	1		
06.	1			1			1					3	1			1		
07.	1			1			1			1					3	1		
08.	1			1				2		1					3	1		
09.	1			1				2		1					3	1		
10.	1			1				2				3	1			1		
11.	1			1				2				3	1			1		
12.	1			1				2		1					3	1		
13.	1			1				2		1					3	1		
14.	1			1				2		1					3	1		
15.	1			1				2		1			1			1		
16.	1			1				2				3	1			1		
17.	1			1				2				3	1			1		
18.	1			1				2				3	1			1		
19.	1			1				2		1					3	1		
20.	1			1				2		1						1		

21	1			1				2		1					3	1		
22	1			1				2		1					3	1		
23	1			1				2		1			1			1		
24	1			1				2				3	1			1		
25	1			1				2				3	1			1		

Lista de Cotejo. Pregunta 2

Niño	JUEGO SIMBOLICO									HABILIDADES SOCIALES								
	Desarrollo del lenguaje oral			Desarrollo de la creatividad			Desarrollo de la psicomotricidad			Emociones			Valores			Interacciones positivas		
	Comunica sus necesidades e intereses			Construye con diversos materiales un personaje.			Elabora collares y pulsera para sus amigos.			Demuestra tristeza cuando no lo invitan a jugar			Es solidario con sus compañeros.			Ayuda al compañero que no puede realizar la actividad.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
01.	1			1						1			1					3
02.	1			1						1					3	1		
03.	1			1						1			1					3
04.	1			1						1			1					3
05.	1			1						1			1					3
06.	1			1						1					3	1		
07.	1			1						1			1					3
08.	1			1							2		1					3
09.	1			1							2		1					3
10.	1			1							2				3	1		
11.	1			1							2				3	1		
12.	1			1							2		1					3
13.	1			1							2		1					3
14.	1			1								3	1					3
15.	1			1								3	1					3
16.	1			1								3	1					3
17.	1			1								3	1					3
18.	1			1								3			3			3
19.	1			1								3			3	1		
20.	1			1								3			3	1		

Lista de Cotejo. Pregunta 3

Niño	JUEGO SIMBOLICO									HABILIDADES SOCIALES									
	Desarrollo del lenguaje oral			Desarrollo de la creatividad			Desarrollo de la psicomotricidad			Emociones			Valores			Interacciones positivas			
				Crea su propia historia y lo dramatiza.							Tiene ira cuando no puede expresar lo que desea.								
SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV		
1.				1						1									
2.				1								3							
3.				1						1									
4.				1						1									
5.				1						1									
6.				1								3							
7.				1						1									
8.				1						1									
9.				1						1									
10.				1								3							
11.				1								3							
12.				1						1									
13.				1						1									
14.				1						1									
15.				1						1									
16.				1						1									
17.				1						1									
18.				1						1									
19.				1								3							
20.				1								3							

ESTADÍSTICAS - Excel

Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Referencias Vista Complementos Mis Pestañas Equipo

Calibri | Fuente | Alineación | Número | Estructura de celdas | Estilos de celdas

W8 | Le gusta ver cuentos en video

Nivel	RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS									DESARROLLO LINGÜÍSTICO								
	Material y Medios visuales			Materiales y Medios Auditivos			Materiales y Medios Interactivos			Fonología y Fonética			Morfosintaxis			Semántica		
	SI	NO	NY	SI	NO	NY	SI	NO	NY	SI	NO	NY	SI	NO	NY	SI	NO	NY
1	1			1			1			1			1			1		
2	1			1			1			1			1			1		
3	1			1			1			1			1			1		
4	1			1			1			1			1			1		
5	1			1			1			1			1			1		
6	1			1			1			1			1			1		
7	1			1			1			1			1			1		
8	1			1			1			1			1			1		
9	1			1			1			1			1			1		
10	1			1			1			1			1			1		
11	1			1			1			1			1			1		
12	1			1			1			1			1			1		
13	1			1			1			1			1			1		
14	1			1			1			1			1			1		
15	1			1			1			1			1			1		
16	1			1			1			1			1			1		
17	1			1			1			1			1			1		
18	1			1			1			1			1			1		
19	1			1			1			1			1			1		
20	1			1			1			1			1			1		
21	1			1			1			1			1			1		
22	1			1			1			1			1			1		
23	1			1			1			1			1			1		
24	1			1			1			1			1			1		
25	1			1			1			1			1			1		
26	1			1			1			1			1			1		
27	1			1			1			1			1			1		
28	1			1			1			1			1			1		
29	1			1			1			1			1			1		
30	1			1			1			1			1			1		

Hoja1 XIMENA - ROSA PRINCIPIO DE OPORTUNIDAD

XIMENA.saw [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Modelos Aplicaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchos	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columna	Alineación	Medida	Rol
1	VAR001	Número	8	0	Le gusta ver cuentos en video	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
2	VAR002	Número	8	0	Dibujos de dibujos educativos	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
3	VAR003	Número	8	0	Canta con sus compañeros	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
4	VAR004	Número	8	0	Le apetece la música	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
5	VAR005	Número	8	0	Entiende lo que canta	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
6	VAR006	Número	8	0	Dibujos de la televisión	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
7	VAR007	Número	8	0	Apunta a usar el internet para	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
8	VAR008	Número	8	0	Identifica Sonidos	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
9	VAR009	Número	8	0	Dibujos de la música	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
10	VAR010	Número	8	0	Canta con entusiasmo	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
11	VAR011	Número	8	0	Conoce la canción	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
12	VAR012	Número	8	0	Imita	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
13	VAR013	Número	8	0	Conoce las palabras	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
14	VAR014	Número	8	0	Relaciona y organiza información	Ninguno	Ninguno	0	Derecha	Escala	Entrada
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

IBM SPSS Statistics - Procesador estático Unidev 01

ANEXO 4: PROCESO DE CODIFICACIÓN

