



**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS  
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LOS  
NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL AULA DE LOS NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
“YURACMAYO” CRUCERO, CARABAYA - PUNO, 2021**

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

**PRESENTADO POR:**

Bach. ESTOFANERO MOLLEAPAZA, ELVA SONIA  
<https://orcid.org/0000-0002-8125-2255>

**ASESORA:**

Dra. ENMA CARRASCO CAMPOS  
<https://orcid.org/0000-0003-3564-8053>

**PUNO - PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta investigación a mis padres y la familia que me acompaña siempre y me apoya en todo momento de mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Alas Peruanas, por ser ella la única universidad que me ha dado la oportunidad de llegar a ser profesional desde el rincón de mi querido Puno.

## RESUMEN

Esta investigación ha tenido por objetivo determinar la relación que existe entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno, 2021. La investigación se ha realizado dentro del contexto del enfoque cuantitativo y el diseño no experimental, investigación básica, alcance correlacional, método predominante hipotético deductivo.

La población fue finita, compuesta por 40 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, la cual se comportó también como una muestra censal.

Para la medición de las variable se hizo uso de la técnica de la observación sistémica y su instrumento la ficha de observación, para ambas variables.

Los datos, organizados en una base específica, fueron procesados con el software SPSS versión 26 en español. La estadística descriptiva arrojó como resultado para la variable el juego como estrategia didáctica que el 60 % de los niños usa siempre el juego como estrategia didáctica mientras que el 51 % aprende siempre a convivir en el aula. Para la prueba de hipótesis se hizo uso del Coeficiente Rho de Spearman para medir la relación entre las variables. El resultado obtenido en la hipótesis general arrojó el valor de  $r_s = 0,712$  con una significancia de  $0,000 < 0,05$  Por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de la investigación; en conclusión, se determinó la existencia de relaciones significativas entre las variables.

**Palabras Claves:** Convivencia en el aula, clima de aula, juego didáctico, juego simbólico.

## ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between symbolic play as a strategy and the levels of coexistence in the classroom of 5-year-old children of the Initial Educational Institution "Yuracmayo" Crucero, Carabaya - Puno, 2021. The research was carried out within the context of the quantitative approach and the non-experimental design, basic research, correlational scope, predominant hypothetical-deductive method.

The population was finite, composed of 40 five-year-old children from the Initial Educational Institution "Yuracmayo" Crucero, Carabaya - Puno, which also behaved as a census sample.

For the measurement of the variables, the technique of systemic observation and its instrument, the observation sheet, were used for both variables.

The data, organized in a specific database, were processed with the SPSS version 26 software in Spanish. The descriptive statistics yielded as a result for the variable the game as a didactic strategy that 60% of the children always use the game as a didactic strategy while 51% always learn to coexist in the classroom. For the hypothesis test, Spearman's Rho Coefficient was used to measure the relationship between the variables. The result obtained in the general hypothesis yielded the value of  $r_s = 0.712$  with a significance of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis of the investigation was accepted; In conclusion, the existence of significant relationships between the variables was determined.

**Keywords:** Coexistence in the classroom, classroom climate, didactic game, symbolic game.

# ÍNDICE

|  | <b>Pág.</b> |
|--|-------------|
| CARÁTULA   | i           |
| DEDICATORIA  | ii          |
| AGRADECIMIENTO   | iii         |
| RESUMEN  | iv          |
| ABSTRACT   | v           |
| ÍNDICE   | vi          |
| INTRODUCCIÓN   | ix          |
| <br>   |             |
| <b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO</b>                    | <b>11</b>   |
| 1.1. Descripción de la Realidad Problemática                     | 11          |
| 1.2. Delimitación de la Investigación                            | 14          |
| 1.2.1. Delimitación Social                                       | 14          |
| 1.2.2. Delimitación Temporal                                     | 14          |
| 1.2.3. Delimitación Espacial                                     | 14          |
| 1.3. Problemas de Investigación                                  | 14          |
| 1.3.1. Problema Principal  | 14          |
| 1.3.2. Problemas Secundarios                                     | 14          |
| 1.4. Objetivos de la Investigación                               | 15          |
| 1.4.1. Objetivo General  | 15          |
| 1.4.2. Objetivos Específicos                                     | 15          |
| 1.5. Hipótesis de la Investigación                               | 16          |
| 1.5.1. Hipótesis General   | 16          |
| 1.5.2. Hipótesis Específicas                                     | 16          |
| 1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores | 17          |
| 1.6. Diseño de la Investigación                                  | 19          |
| 1.6.1. Tipo de Investigación                                     | 20          |
| 1.6.2. Nivel de Investigación                                    | 20          |
| 1.6.3. Método  | 20          |

|  |   |               |
|--|---|---------------|
| 1.7.   | Población y Muestra de la Investigación               | 21            |
| 1.7.1.                                       | Población   | 21            |
| 1.7.2.                                       | Muestra   | 21            |
| 1.8.   | Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos       | 22            |
| 1.8.1.                                       | Técnicas  | 22            |
| 1.8.2.                                       | Instrumentos  | 22            |
| 1.9.   | Justificación e Importancia de la Investigación       | 25            |
| 1.9.1.                                       | Justificación Teórica                                 | 25            |
| 1.9.2.                                       | Justificación Práctica                                | 25            |
| 1.9.3.                                       | Justificación Social                                  | 26            |
| 1.9.4.                                       | Justificación Legal                                   | 26            |
| <br><b>CAPITULO II:        MARCO TEÓRICO</b> |   | <br><b>27</b> |
| 2.1.   | Antecedentes de la Investigación                      | 27            |
| 2.1.1.                                       | Estudios Previos                                      | 27            |
| 2.1.2.                                       | Tesis Nacionales                                      | 28            |
| 2.1.3.                                       | Tesis Internacionales                                 | 30            |
| 2.2.   | Bases Teóricas  | 32            |
| 2.2.1.                                       | Variable el juego simbólico como estrategia didáctica | 32            |
| 2.2.1.1.                                     | Teorías sobre el juego simbólico                      | 32            |
| 2.2.1.2.                                     | Definiciones para el juego simbólico                  | 33            |
| 2.2.1.3.                                     | Importancia del juego simbólico                       | 34            |
| 2.2.1.4.                                     | Características del juego simbólico                   | 35            |
| 2.2.1.5.                                     | Dimensiones del juego simbólico                       | 36            |
| 2.2.2.                                       | Variable niveles de convivencia en el aula            | 37            |
| 2.2.2.1.                                     | Teorías sobre la convivencia                          | 37            |
| 2.2.2.2.                                     | Definiciones para la convivencia en el aula           | 39            |
| 2.2.2.3.                                     | Características de la convivencia en el aula          | 40            |
| 2.2.2.4.                                     | Dimensiones para la convivencia en el aula            | 42            |
| 2.3.   | Definición de Términos Básicos                        | 43            |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> | <b>45</b> |
| 3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas  | 45        |
| 3.2. Contrastación de Hipótesis  | 55        |
| <b>CONCLUSIONES</b>  | <b>59</b> |
| <b>RECOMENDACIONES</b>   | <b>61</b> |
| <b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>  | <b>63</b> |
| <b>ANEXOS</b>  | <b>69</b> |
| 1. Matriz de Consistencia  | 70        |
| 2. Instrumentos  | 71        |
| 3. Base de datos de los Instrumentos                                       | 75        |

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación lleva por título “El juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno, 2021 y buscó determinar la relación entre las variables.

La investigación se enmarca dentro de los estudios más apreciados por los docentes del nivel inicial, por el hecho de que ellos son responsables de iniciar la formación de los niños hacia los fines del currículo. Siendo así, que tienen en sus manos a los niños, con sus características infantiles, en donde el juego forma parte de su naturaleza y debe ser aprovechada para que la utilicen como método de descubrimiento de las competencias y las puedan incorporar a sus estructuras mentales.

Pero sucede muchas veces que nos encontramos con docentes que ignoran esta ventaja y privan a los niños del uso de sus habilidades y destrezas lúdicas, cerrándoles la posibilidad de desarrollar las capacidades de conocimiento de su mundo y de los procedimientos para aplicar sus habilidades cognitivas y físicas en bien de su desarrollo y formación. Forma parte de esta formación la iniciación en las interrelaciones sociales, que muchas veces los marca para toda la vida. La vida está sujeta de costumbres y normas que son necesarias para vivir y trabajar en función de objetivos colectivos, y estas destrezas sociales se aprenden en el aula, la cual se convierte en el microclima social de los niños.

No existe ninguna duda de que el juego no solo es una herramienta para aprender sino también para aprender a convivir con los demás, es por eso por lo que esta investigación se propone para la búsqueda de conocimiento que nos pueda servir para comprender mejor a los niños y podamos poner a su servicio los patrones de su comportamiento de una manera científica, lo cual

será un beneficio para la comunidad educativa encargada de la educación de los niños-

El presente informe cuenta con tres capítulos:

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

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

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

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

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

### 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la actualidad se puede observar el crecimiento de la valoración en base a las habilidades sociales que permiten una convivencia social adecuada. Estas habilidades han cobrado importancia en diferentes ambientes de la actividad humana y hoy centran la atención de los sectores económicos, culturales, sociales y educativos. Por ejemplo, en el campo económico, encontramos la preocupación e importancia que se da a estas habilidades y su uso práctico en la convivencia social. Como manifiesta el Banco Mundial “las habilidades más valoradas hoy en día por las organizaciones son la determinación, la proactividad, honestidad y la capacidad de poder trabajar en equipo” (Casma, 2015, Párr. 3).

Así mismo, en el campo educativo, las pruebas PISA, han considerado importante incluir dentro de su evaluación el componente de habilidades cooperativas como un elemento de la calidad educativa. En la región de América Latina en esta evaluación de PISA 2015 se muestra que “falta mucho por mejorar en materia educativa, no solo en el ámbito académico, sino también en las habilidades sociales” (Zoido, 2017, Párr. 6-7).

En el panorama peruano, los resultados de PISA 2015 se muestran en el análisis que hace el Ministerio de Educación. De esta forma “la evaluación revela que, si bien la mayoría de los estudiantes peruanos tienen disposición hacia actividades propias del trabajo colaborativo, más de la mitad aún no logran desarrollar un nivel básico de habilidades para trabajar en equipo en base a tareas y objetivos comunes” (MINEDU, 2017, Párr. 3). Así mismo, se

debe tomar en cuenta que “el 38,6% de estudiantes evaluados demuestran habilidades para resolver, en forma colaborativa, problemas de dificultad media en base a una buena comunicación y comprensión del otro” (Párr. 3).

Las referencias de MINEDU muestran también que “existen indicios de un potencial para el desarrollo del trabajo colaborativo, pero en un marco general, falta mucho por desarrollar también este campo de aprendizaje” (MINEDU, 2017, Párr. 4). También se conoce en este informe que “los estudiantes de las zonas rurales y grupos desfavorecidos presentan mayor dificultad para el logro de esta capacidad” (Párr. 4).

Ahora, como se ha comentado, el desarrollo de las habilidades sociales y cooperativas busca que se desarrolle la capacidad de convivir con los demás la cual es necesario en la sociedad y en las diferentes instituciones y centros de labores y educativos. Por ello, los niveles básicos de educación deben iniciar con esta formación de la convivencia. Para ello Méndez, Aquino y Pucell (2019), manifiesta su importancia al mencionar que “la ausencia de una adecuada convivencia dentro de las aulas influye directamente en el desarrollo personal de los estudiantes. Las evidencias plantean que el clima del aula es un factor principal que explica los bajos resultados en cuestión de aprendizajes” (Párr. 1). Así mismo, dentro de la misma línea y reforzando la idea, encontramos a Vexler (2016) como ex ministro de educación peruano menciona que se hace necesario “mejorar urgentemente el clima escolar para que encarne no solo sentimientos positivos y afectos permanentes, sino también valores y actitudes que se espera aprendan y pongan en práctica los estudiantes” (Párr. 2).

Dentro del análisis de la realidad sobre las habilidades sociales y la convivencia, y su importancia de ser desarrollada dentro de la escuela elemental surge la pregunta ¿cómo lograr desarrollar de mejor manera estas habilidades? Para ello se pueden plantear diferentes factores relacionados, pero esta investigación busca una relación con la aplicación del juego simbólico como un medio para desarrollar estas capacidades.

Por ello, para mostrar su presencia en la realidad, se puede mostrar algunas referencias como lo mencionado por Santamaría (2018) al afirmar que “a partir de los 6 años también es una herramienta fundamental; hay niños que presentan cierta timidez o dificultad en su expresión, y es través del juego simbólico donde tienen la oportunidad de comunicar mejor, ya que interpretan un papel y no son ellos mismos” (Párr. 8).

Se puede observar entonces que estos juegos deben ser desarrollados de forma oportuna en las primeras etapas de escolaridad y que este desarrollo debe ser fruto de objetivos planteados adecuadamente orientados al desarrollo de las habilidades sociales.

La importancia de estos dos componentes se evidencia con apoyo de las referencias mostradas. Por ello es necesario que se realice la investigación para que puedan desarrollarse fundamentos en base a diagnósticos empíricos que permitan generar innovaciones pedagógicas.

Para tal fin, el estudio se desarrolló en la realidad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno, 2021 donde se ha observado indicios de la presencia de las variables de estudio juego simbólico y convivencia en el aula. Con ello se busca mejorar los niveles de aprendizaje en la región y sobre todo el desarrollo de la convivencia entre los niños de inicial.

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

La investigación estuvo delimitada socialmente a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno, 2021

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

La investigación fue delimitada temporalmente al año lectivo 2021, año de la medición de las variables.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

La investigación estuvo delimitada espacialmente en la realidad de la población de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno, 2021

## **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

**PE 1.** ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?

**PE 2.** ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?

**PE 3.** ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de

convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?

## **1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE 1.** Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**OE 2.** Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**OE 3.** Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

## **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .

### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

**HE 1.** Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**HE 2.** Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**HE 3.** Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

### 1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1.

*Operacionalización de la variable el juego simbólico como estrategia didáctica*

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

**Tabla 2.** Operacionalización de la variable niveles de convivencia en el aula

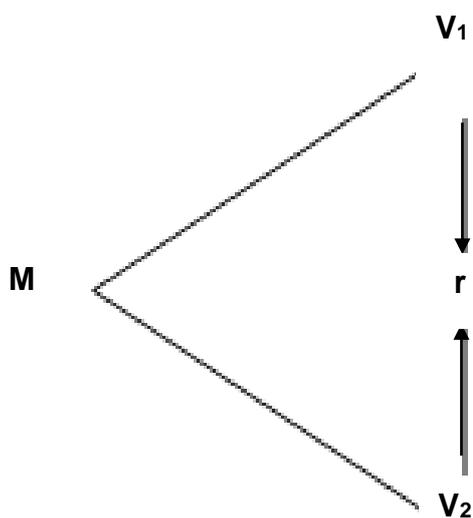
| VARIABLES  | DIMENSIONES             | INDICADORES  | ITEMS                                 | ESCALA DE MEDICIÓN  |
|--|-------------------------|--|---------------------------------------|---|
| <b>Variable 2</b><br><br>Niveles de convivencia en el aula | Aprender a convivir     | - Interacción con los demás<br>- Comunicación y correspondencia<br>- Cooperación | 1, 2, 3, 4<br>5, 6, 7<br>8, 9, 10, 11 | <b>ORDINAL</b><br><br><b>Valoración</b><br>Siempre aprende..... (3)<br>A veces aprende..... (2)<br>Casi nunca aprende.....(1) |
|  | Aprender a relacionarse | - Respeto y pertenencia  | 12, 13, 14, 15                        | <b>Niveles</b><br>Alto (47 – 60)<br>Medio (34 – 46)<br>Bajo (20 – 33)   |
|  | Aprender normas         | - Comprometido con la conservación<br>- Conflicto                                | 16, 17, 18, 19<br>20                  |   |

## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

Presenta el siguiente esquema:



**Donde:**

- M : Muestra
- V<sub>1</sub> : Juego simbólico
- V<sub>2</sub> : Convivencia en el aula
- r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### **1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

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

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

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

### **1.6.3. MÉTODO**

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

## 1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.7.1. POBLACIÓN

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

La población en este trabajo estuvo formada por todos los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .

**Tabla 3.**

*Distribución de la población de niños*

| <b>5 años</b> | <b>Cantidad</b> | <b>% Población</b> |
|---------------|-----------------|--------------------|
| Sección A     | 22              | 55,0               |
| Sección B     | 18              | 45,0               |
| <b>Total</b>  | <b>40</b>       | <b>100,0</b>       |

### 1.7.2. MUESTRA

“Cuando la población de un estudio cuenta con una cantidad de unidades de análisis menor a 50, se recomienda hacer uso de toda la población como muestra” (Castro, 2010, p. 69). Asumiendo lo mencionado, se ha considerado una muestra igual a la población de estudio de 45 niños de cinco años ( $N = n$ ).

## 1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

### 1.8.1. TÉCNICAS

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

### 1.8.2. INSTRUMENTOS

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

Los instrumentos empleados para las variables fueron los siguientes:

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

Este instrumento de observación cuenta con 18 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categoría (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 4 años.

➤ **Ficha de observación para evaluar la convivencia en el aula**

Este instrumento de observación cuenta con 20 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categoría (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 4 años.

## **A. INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 1**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:**

Ficha de observación para evaluar el uso de juego simbólico

**Autor:** Frida Justo y Luz Azaño (2018)

**Ámbito de aplicación:** Aplicable de 4 a 5 años

**Tiempo de aplicación:** Entre 10 y 15 minutos

**Dimensiones:**

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

**Valoración:** Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca .....(1)

**Niveles de evaluación para la variable:**

Alto      43 - 54

Medio    31 - 42

Bajo      18 - 30

## **B. INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 2**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:**

Ficha de observación para evaluar la convivencia en el aula

**Autor:** Martínez, A. y Moncada, S. (Chimbote, UCV, 2012)

**Tiempo de aplicación:** Entre 10 y 15 minutos.

**Ámbito de aplicación:** Aplicable de 4 a 5 años

**Dimensiones:**

- Dimensión 1: Aprender a convivir  
Se plantean 11 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11).
- Dimensión 2: Aprender a relacionarse  
Se plantean 4 ítems (12, 13, 14, 15).
- Dimensión 3: Aprender normas  
Se plantean 5 ítems (16, 17, 18, 19, 20).

**Valoración:** Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca .....(1)

**Niveles de evaluación para la variable:**

Alto      47 - 60

Medio    34 - 46

Bajo      20 - 33

## **1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

En lo teórico, la investigación se justifica por la contribución hacia la teoría existente por medio de los datos entregados por el proceso de evaluación. Estos datos analizados permiten brindar un aporte empírico a las ideas y conceptos de las teorías y con ello sustentar sus o refutar sus afirmaciones. Estos resultados permiten extender el conocimiento sobre las variables juego simbólico y la convivencia en el aula estableciendo un diagnóstico dentro de una realidad delimitada. Del mismo modo, los datos forman parte de los antecedentes de futuras investigaciones relacionadas.

También, el informe de investigación presenta, en su segundo capítulo, un marco teórico el cual se presenta como una nueva perspectiva de orden y síntesis de los conocimientos vigentes sobre las teorías relacionadas a las variables dando un breve compendio teórico para los interesados.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

En lo práctico, la investigación se justifica por la utilidad de los recursos de investigación. En primer lugar, los instrumentos de evaluación de las variables juego simbólico y la convivencia en el aula permiten que estos puedan ser replicados en otros contextos y de este modo ampliar el conocimiento que se tiene y elaborar estudios comparativos sobre las variables.

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

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

Socialmente la investigación se justifica por medio de sus beneficiarios. En primer lugar, se encuentran los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 quienes podrán contar con nuevas perspectivas metodológica de sus docentes al aplicar en su proceso de aprendizaje. Así mismo, las políticas educativas e innovaciones que se desarrollen podrán beneficiarlos directamente. Por otro lado, los docentes, directivos y padres de familia de la institución y benefician también al poner en práctica las recomendaciones realizadas por la investigación que se sustentan en sus resultados.

### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

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

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS**

En la actualidad se observa una creciente importancia y valoración de las habilidades sociales y la convivencia. Los estudios sobre los componentes sociales en la educación han cobrado gran interés desde que se da valor a los aspectos extra cognitivos del proceso de enseñanza aprendizaje. Lo que acontece alrededor de los niños tiene gran influencia en su proceso en la escuela y fuera de ella. Por ello, los estudios se han multiplicado sobre todo en los aspectos de la convivencia escolar, así como, los medio para lograr desarrollar esas habilidades como el uso del juego simbólico como metodología.

Por ejemplo, un estudio realizado por Martínez y Ortega (2012) titulada “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón, Chimbote, 2011”. Chimbote,

llegó a la conclusión de la “existencia de una correlación positiva entre las variables con un coeficiente de correlación de Pearson de 0, 87 <1 en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa en cuestión” (p. 121).

Por otro lado, en el caso de los métodos que usan los juegos simbólicos encontramos un estudio realizado por Salas (2014) en la Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército #3 ubicado en la ciudad de Quito” el cual concluye que “las docentes no se preocupan debidamente por las actividades que realizan sus niños y niñas en los diferentes iconos lúdicos ya que consideran que es una actividad recreativa” (p. 129).

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

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Fernández (2019) “Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén”. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Particular de Chiclayo, Jaén. Tuvo como objetivo central el “determinar el nivel de convivencia escolar que presentan los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande” (p. 16). La muestra del estudio fue conformada por 22 niños.

Entre las conclusiones del estudio encontramos, en primer lugar que “los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de convivencia escolar, equivalente al 95,5%” (Fernández, 2019, p. 48) . Por otro lado, se menciona que “los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de convivencia democrática, equivalente al 81,8%, bajo 13,6% y alto 4,5%” (p. 48). Finalmente, se concluye también que “los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, Jaén, muestran un nivel medio de experiencia emocional, equivalente al 81,8%, bajo 9,1% y alto 9,1%” (p. 48).

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

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

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

Las principales conclusiones fueron, en primer lugar, “los resultados confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en con un nivel de confianza del 95 %” (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 61); así mismo, “antes de la aplicación de los juegos simbólicos, los resultados del pre test aplicado a los niños y niñas da por resultado que el 93.3% presentan una regular habilidad social en los niños” (p. 61). También se afirma que “después de aplicar los juegos simbólicos se encontró que el 96.7% presentan una buena habilidad social en los niños y niñas de 5 años (p. 61).

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Tituaña (2018) “La corresponsabilidad de los progenitores en la generación de normas de convivencia propicias para el aprendizaje de niños de nivel preparatorio en la Escuela Salesiana Don Bosco”. Tesis para la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador. El objetivo principal del estudio fue “determinar la importancia de los progenitores en la generación de normas de convivencia propicias para el aprendizaje de niños de Preparatoria de la Escuela Salesiana Don Bosco” (p. 6). La población se conformó por 148 estudiantes.

La principal conclusión del estudio fue que “el 41 % de los progenitores frecuentemente contribuyen para mejorar Normas de Convivencia y facilitar de esta manera el aprendizaje de sus hijos e hijas” (Tituaña, 2018, p. 90). Por otro lado, “la mayoría de los padres no lo hace , no acompaña el desarrollo de aprendizaje de sus hijos e hijas lo que se requiere por parte de los docentes profundizar en estrategias” (p. 90). Se afirma también que “mientras que los padres deben identificar los principales elementos teóricos de la corresponsabilidad para fortalecer su consciencia en relación con que su primera responsabilidad

familiar es la formación de sus hijos e hijas y ofrecer tiempos de calidad y calidez” (p. 90).

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

Las principales conclusiones fueron, en primer lugar, “en la aplicación de la evaluación inicial los niños y niñas en edades comprendidas entre 3 y 4 años, no lograron alcanzar ítems en el área de Audición y Lenguaje correspondientes a su edad cronológica” (Puaquiza, 2017, p. 77), esto se manifiesta en “el 44 % de la población en un nivel de alerta, el 56 % de infantes en un nivel de desarrollo medio, evidenciando un retraso significativo tanto en el lenguaje expresivo como comprensivo” (p. 77). Por otro lado, “la aplicación del programa de intervención temprana permitió observar cambios graduales en los menores, datos evidenciados a través de la aplicación del post-test, reflejan que el 80% se ubica en un nivel Medio Alto y el 20% se encuentran en nivel Medio” (Puaquiza, 2017, p. 77-78), esto puede indicar “que se logró mejorar la capacidad de memoria lingüística como la no lingüística. Por lo tanto, el juego simbólico es una herramienta eficaz para estimular el lenguaje y la relación con sus pares” (p. 78).

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

el desarrollo psicomotriz. Contó con una población de 30 estudiantes. Las conclusiones del estudio fueron las siguientes, en primer lugar, “se demostró la importancia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz al ser una herramienta que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño” (González y Mayorga, 2016, p. 59); así mismo, se logró comprobar que “las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz ya que es una estrategia que permite al niño relacionarse con su medio, exprese sus temores, inquietudes, y emociones” (p. 59).

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

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. VARIABLE JUEGO SÍMBOLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

#### **2.2.1.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO**

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

#### **A. ENFOQUE PSICOANALÍTICA**

Desde este enfoque podemos observar a los juegos simbólicos como una relación entre la expresión y el deseo de los niños. Así, por ejemplo, “cuando un niño hace la representación de un personaje mayor, recrea un propio mundo donde realiza lo que desearía hacer, por ejemplo, el niño siente la libertad de las prohibiciones a través del simbolismo” (Prieto y Medina, 2005, p. 60). Según el enfoque del psicoanálisis, el impulso de la conducta se encuentra en el placer y el deseo, por lo tanto, dentro del juego simbólico, se hace manifiesto la dimensión socioemocional del desarrollo del niño. En este medio, el niño muestra su interior dejando de lado los límites del mundo real para crear uno sin limitaciones.

## **B. ENFOQUE DE PIAGET**

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

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

### **2.2.1.2. DEFINICIONES PARA EL JUEGO SIMBÓLICO**

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

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

Tomando como referencia a Silva (2015) podemos decir que “el juego simbólico es el nivel de juego simulado donde se muestran capacidades del niño como la creatividad, destrezas físicas, interacción social y consciencia de lo real e irreal” (p. 245). Otro enfoque nos muestra que el acto del juego simbólico “es un acto innato de las personas que se manifiesta desde los primeros meses de vida y que permiten el logro de aprendizajes dando significado a las experiencias vividas” (Salas, 2014, p. 24).

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

### **2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO**

El juego simbólico “constituye una oportunidad para el desarrollo de los niños, por ejemplo, en la motivación que puede significar y también el fortalecimiento y control de su actividad motriz” (Linaza, 2010,

p. 34). Esto nos permite ver la importancia del juego simbólico en una perspectiva individual, del desarrollo físico. Así mismo, sobre el control del cuerpo, se puede ver reflejado en la interacción con personas desconocidas que no están acostumbradas a sus comportamientos propios en entornos conocidos como el hogar. De esta forma, el niño va formando una estructura de comportamiento no solo limitado a su entorno familiar, sino también a distintos entornos.

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

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

#### **2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DE JUEGO SIMBÓLICO**

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

En primer lugar, se menciona que “el juego simbólico crea alegría y genera diversión desarrollándose escenarios de comodidad para los niños” (Linaza, 2010, p. 36); también “se promueve la unión dentro del desarrollo del juego con la interacción que se produce entre los participantes” (p. 36). Por otro lado, “se desarrolla la destreza lúdica como una habilidad de saber adecuarse a ciertas normas” (Linaza, 2010,

p. 36), del mismo modo se “permite acelerar el aprendizaje por buscar el aprendizaje mediante el juego ya que permite desarrollar diferentes espacios” (p. 36). Desde otro enfoque podemos contar con las características de Matamoros y Corichahua (2017) los cuales dividen esas características de acuerdo con diferentes las etapas de evolución:

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

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

#### **2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO**

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

##### **A. DIMENSIÓN DESCENTRACIÓN**

En esta dimensión encontramos “las acciones infantiles que son dirigidas por el docente para luego, en el trascurso de la práctica ser desarrolladas solo por lo niños” (Salas, 2014, p. 36). Dentro de esta dimensión, los niños tienen una actitud pasiva al inicio hasta poco a poco inicia a desarrollar sus propios juegos simbólicos y se establecen sus propias normas de juego. De esta forma, el niño poco a poco empieza a elegir los modos y los objetos como medios para el desarrollo del juego simulado.

## **B. DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN**

En esta dimensión el niño comprende mejor la relación que existe entre el objeto representado y el símbolo. Por ello “tiene la facultad de tomar cualquier otro objeto y atribuirle un concepto totalmente distinto a la función real” (Salas, 2014, p. 36). De esta forma se evidencia la sustitución en el cual el niño emplea diferentes objetos para generar el juego simbólico a pesar de que no cuente con un objeto específico de lo que quiera representar. Así, por ejemplo, encontraremos aviones hechos de lapiceros, o animales o personajes hechos haciendo uso de cualquier objeto.

## **C. DIMENSIÓN INTEGRACIÓN**

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

## **D. DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN**

En esta dimensión se muestra una maduración alcanzada por parte del niño debido a que “la realización de las actividades ya no es solo improvisada, sino que parten una anticipación y preparación previa al desarrollo de los juegos simbólicos” (Salas, 2014, p. 36). De este modo, el niño es capaz de seleccionar lo que desea jugar y se prepara para ello. Así, por ejemplo, el niño alistarán los recursos a utilizar, ordenará los momentos a desarrollar e incluso los personajes que ingresarán en mundo ficticio.

## **2.2.2. VARIABLE NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL AULA**

### **2.2.2.1. TEORÍAS SOBRE LA CONVIVENCIA**

Para analizar la teoría referente al clima social del aula, analicemos algunas teorías que pueden asociarse a la socialización e interacción de los agentes educativos dentro de las aulas. Estos enfoques permitirán una comprensión de cómo se genera o debe generarse la interacción en las aulas en el proceso educativo.

#### **A) TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY**

Dentro de las teorías del aprendizaje encontramos la teoría sociocultural de Vigotsky en el cual se explica la importancia de las relaciones entre el niño y su entorno para el logro de aprendizajes. El niño va adquiriendo recursos necesarios desde antes de su escolaridad a través de la interacción con su familia y niños de su misma edad. Estos recursos los aplicará posteriormente en el proceso de aprendizaje. Esta base de interacción social “es el centro de la teoría de Vigotsky ya que la educación se daría por medio de esa interacción la cual llevará al estudiante desde la zona de desarrollo próximo a la zona de desarrollo real. Esto se daría gracias al trabajo cooperativo entre estudiantes y mediadores” (Vigotsky, 1999, p. 55). Para esta teoría, las interacciones sociales podrían marcar la diferencia entre los aprendizajes logrados.

Desde este enfoque, el aprendizaje no es un enfoque que se realice de forma individual, como es el caso de la teoría constructivista de Piaget, sino que la construcción del aprendizaje se da en la interacción de los estudiantes, el acompañamiento que ellos reciben de parte de un mediador que pueden ser sus maestros, sus padres o un compañero que haya alcanzado ya el aprendizaje previamente. Este acompañamiento e interacción es lo que permite al niño desarrollar esas potencialidades que posee previamente y los convierte también, en otros agentes mediadores.

## **B) TEORÍA SOBRE EL CLIMA SOCIAL DEL AULA**

Cuando nos referimos al clima social del aula hacemos referencia a los efectos e influencia que el entorno puede ejercer en el comportamiento de los individuos que se encuentra dentro de ese contexto. Para ello se desarrollaría la psicología ambiental que se enfoca en la interrelación del comportamiento de las personas con el ambiente, no solo del ambiente hacia la persona, sino también de las personas al ambiente. El ambiente se convierte entonces en un componente elemental para que el sujeto alcance la satisfacción. De este modo, “las características de un ambiente en torno a las necesidades del sujeto, sus expectativas y habilidades será un complemento a la formación del comportamiento, en el desarrollo individual de la persona” (Moos y Trickett, 1984, p. 146).

### **2.2.1.2. DEFINICIONES PARA LA CONVIVENCIA EN EL AULA**

Para una mejor comprensión de la variable niveles de convivencia en el aula desarrollemos algunas definiciones. Así por ejemplo, tenemos que para Ruiz y Coquelet (2013) “la convivencia en el aula es la interacción entre las personas dentro de un aula de una institución educativa que tendrá una influencia en el desarrollo adecuado ético, social, afectivo e intelectual de los estudiantes” (p. 46).

Por otro lado, tenemos la siguiente referencia que puede ayudarnos a observar un panorama general. Se menciona que “se está viviendo un fenómeno en las escuelas llamado bullying, violencia o agresiones sistemáticas entre compañeros en las aulas, esta dinámica de agresión y victimización no se lleva a cabo frente a los adultos y sólo se hace visible cuando constituye un problema mayor” (Cid, Diz, Pérez, Torruella y Valderrama, 2008, p. 46). Así mismo, mencionan que “los agresores actúan movidos por un abuso

de poder, deseo de intimidar y dominar, mientras que el alumno víctima se encuentra indefenso (p. 46).

Dentro de la misma línea podemos encontrar a López (2008) quien afirma que “la convivencia en el aula es la interacción diaria entre los miembros que se encuentran en el aula de clases” (p. 70). Por otro lado, se debe considerar que “la convivencia es aprender a vivir juntos con otros miembros de un grupo que demanda y necesita compromisos; se considera a la escuela como uno de los pilares de los valores de la democracia desde las primeras edades para aprender a respetarse y convivir” (UNESCO, 2008, p. 53).

De estas referencias podemos observar que la convivencia es la interacción de las personas en un ambiente determinado que demanda el compromiso de una coexistencia, en el caso de la convivencia escolar el ambiente es el aula de clases.

### **2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA CONVIVENCIA EN EL AULA**

Las características que pueden considerarse para el clima social dependerán de lo que los autores consideren como un clima adecuado. Para el caso de esta investigación proponemos las siguientes características.

En primer lugar, “el respeto como una respuesta mutua entre los docentes y los alumnos; también la confianza que se genera por la veracidad de la interacción” (Torrego, 2013, p. 63), así mismo, se caracteriza por “la cohesión a partir de la influencia que pueden ejercer los unos a los otros en la interacción y el conocimiento académico y social que los maestros producen hacia los estudiantes y de estos último hacia el docente, también el aprendizaje entre compañeros” (p. 63).

Se considera como característica que “la moral generada por la satisfacción en cada agente educativo en el aula y las oportunidades de participación que manifiestan un ambiente basado en la libertad de expresión” (Torrego, 2013, p. 63). Por otro lado, se observa que “las renovaciones que se puedan generar por iniciativa de docente o estudiantes y que impulsa la continua creatividad y la preocupación de docentes y estudiantes para que se desarrolló siempre un trabajo colaborativo” (p. 63).

Por otro lado, se puede mencionar unas características adicionales como el reconocimiento y evaluación a las acciones lo cual motiva la constante crítica y autocrítica en busca de mejoras; “la innovación creativa de las tareas o actividades desarrolladas en el aula; y la comunicación que debe estar siempre en el marco del respeto y permite la fluidez a las interacciones que pueden producirse en el aula entre docentes y estudiantes” (Arón y Millicic, 1999, p. 44).

También se toma como referencia a Martín (2012) quien puede presentar las siguientes características, en primer lugar, “la comunicación que evidencia la conexión que tienen los agentes educativos en un aula y que permiten un adecuado intercambio de información en base a un grado de confianza establecido entre el docente y sus estudiantes” (p. 51), así como “la participación que permite el dinamismo de una asignatura y las actividades propuestas en ella” (p. 51).

Por otro lado, se caracteriza por “la motivación que puede generar el logro de objetivos tanto en docentes como en estudiantes que se convierte en un potencial motivacional para actividades futuras” (Martín, 2012, p. 51), así mismo “la confianza que es producto de la honestidad formada en las interacciones” (p. 51). Otra característica es también “la planificación como trabajo previo del docente que reduce los momentos de incertidumbre dentro del

desarrollo de las actividades y el liderazgo manifestado por el docente y por los estudiantes para sacar a delante a los integrantes del salón” (p. 51).

Esas características evidencian la importancia de las relaciones sociales que se puedan dar, pero muestra también la necesidad de la iniciativa de los agentes educativo por lograrlas. El proceso de aprendizaje, según la teoría sociocultural, no solo dependería del contacto de los objetos cognoscibles y las estructuras mentales del niño, sino que estaría influido por la calidad de las interacciones sociales que pueda desarrollar.

#### **2.2.1.4. DIMENSIONES PARA LA CONVIVENCIA EN EL AULA**

Para la operacionalización de las variables se empleará la propuesta de Segura (2010) quien nos menciona que las dimensiones de la convivencia en el aula son las siguientes:

- Aprender a convivir
- Aprender a relacionarse
- Aprender normas

##### **A. APRENDER A CONVIVIR**

La escuela se manifiesta como un lugar en donde se da el aprendizaje de la convivencia y el vivir mismo de la sociedad desde un entorno primario. El lugar donde se desarrollan “el respeto a la normas más elementales, se aplican las formas de resolución de conflictos y se logra la prevención de los mismo y evitar que se puedan propagar” (Segura, 2010, p. 107). De darse los casos de conflicto o agresión, “la escuela y el aula se convierten en los primeros lugares para que puedan ensayarse los modos de solución e involucra la cooperación entre los integrantes del medio” (p. 107).

## **B. APRENDER A RELACIONARSE**

En esta dimensión se manifiesta “el proceso de comprensión con los demás estudiantes y maestros en el cual se demuestra y desarrolla el respeto hacia el otro para lograr un sentido de pertenencia dentro del grupo” (Segura, 2010, p. 107). Para ello “se realiza proyectos comunes y se preparan para el tratamiento de conflictos” (p. 107).

## **C. APRENDER NORMAS**

Dentro de esta dimensión “se da el tratamiento y la ejecución de la normas de convivencia que involucran el cohabitar dentro de un ambiente de forma armónica y en libertad de violencia” (Segura, 2010, p. 107). Por esta razón “es fundamental ejercitar el desarrollo de las normas necesarias para que pueda existir un clima adecuado para las relaciones dentro de los proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 107).

## **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

### **Aprendizaje**

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

### **Asimilación**

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

### **Autocontrol**

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

### **Autoestima**

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

### **Comunicación**

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

### **Socialización**

“Mecanismo por el cual una comunidad enseña a descubrir a sus nuevos integrantes, las normas, los valores y las creencias que ellos

mismos guardan en lo más profundo de su ser, como signo de su individualidad, y que invariablemente coinciden con las normas, valores y creencias que profesa la comunidad en que habitan” (De los Campos, 2007, p. 28).

## **CAPÍTULO III**

### **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS**

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

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

A. Juego simbólico como estrategia didáctica

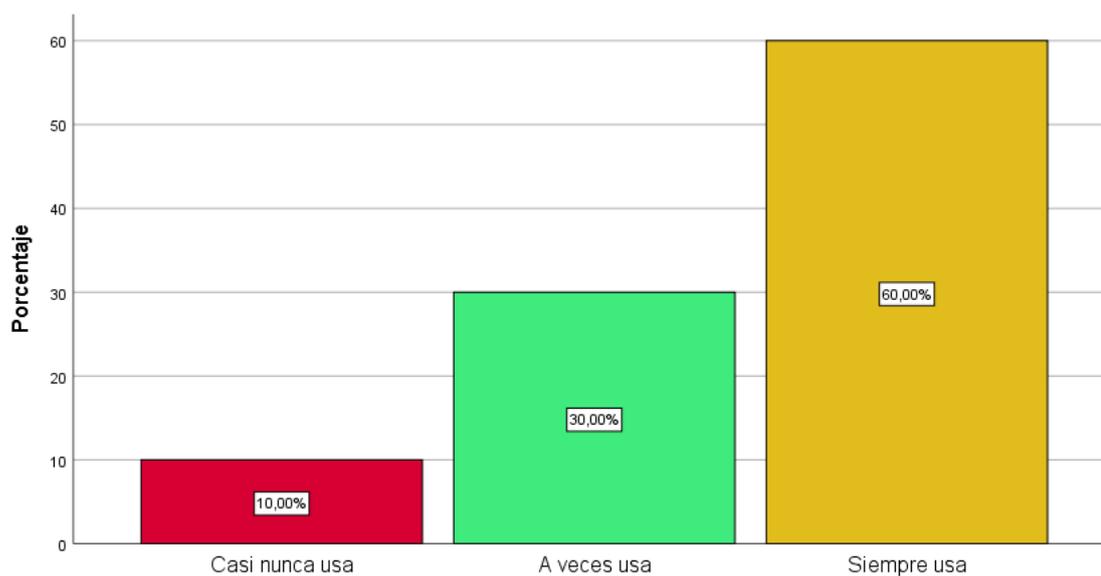
B. Niveles de convivencia en el aula

## A. RESULTADOS PARA LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

**Tabla 4.**

*Porcentajes para la variable juego simbólico como estrategia didáctica*

|        |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca usa | 4          | 10,0       | 10,0              | 10,0                 |
|        | A veces usa    | 12         | 30,0       | 30,0              | 40,0                 |
|        | Siempre usa    | 24         | 60,0       | 60,0              | 100,0                |
|        | Total          | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



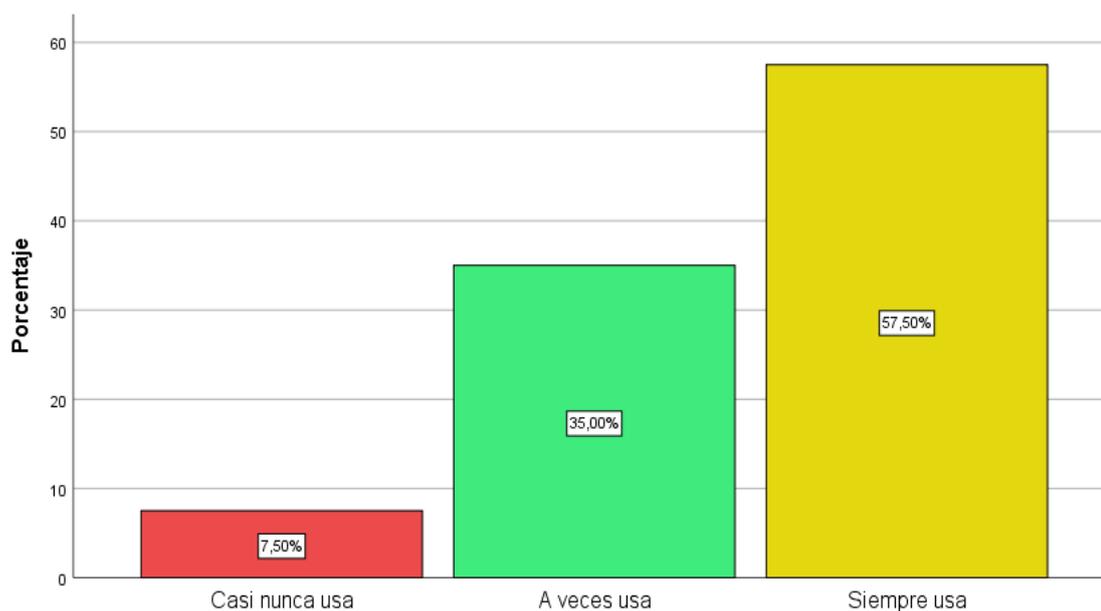
**Fig. 1 : Variable el juego como estrategia didáctica**

En la Fig. 1 encontramos que el mayor porcentaje para la variable el juego simbólico como estrategia didáctica se encuentra en el nivel “Siempre usa” con 60%. Así mismo, el 30% de la población evaluada se ubica en el nivel “A veces usa”, mientras que un 10% alcanzó el nivel “Casi nunca usa”.

**Tabla 5.**

*Porcentajes para la dimensión descentración*

|        |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca usa | 3          | 7,5        | 7,5               | 7,5                  |
|        | A veces usa    | 14         | 35,0       | 35,0              | 42,5                 |
|        | Siempre usa    | 23         | 57,5       | 57,5              | 100,0                |
|        | Total          | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



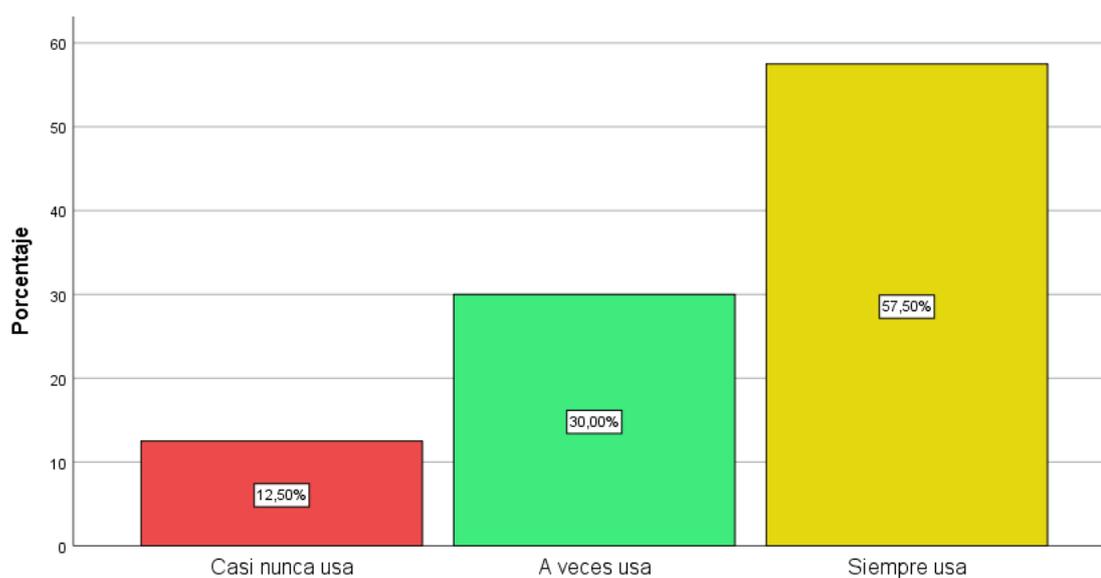
**Fig. 2: Dimensión descentración**

En la Fig. 2 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión descentración de la variable el juego simbólico como estrategia didáctica se encuentra en el nivel "Siempre usa" con 57, 50%. Así mismo, el 35% de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces usa", mientras que un 7.50 % alcanzó el nivel "Casi nunca usa".

**Tabla 6.**

*Porcentajes para la dimensión sustitución*

|        |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca usa | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces usa    | 12         | 30,0       | 30,0              | 42,5                 |
|        | Siempre usa    | 23         | 57,5       | 57,5              | 100,0                |
|        | Total          | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



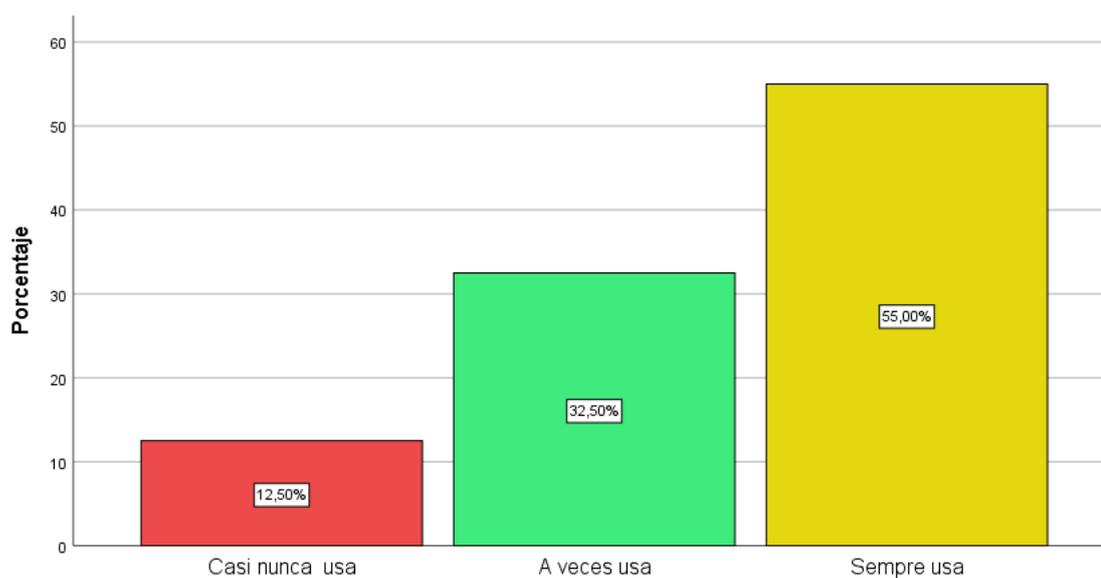
**Fig. 3: Dimensión sustitución**

En la Fig. 3 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión sustitución de la variable el juego simbólico como estrategia didáctica se encuentra en el nivel “Siempre usa” con 57, 50%. Así mismo, el 30% de la población evaluada se ubica en el nivel “A veces usa”, mientras que un 12.50 % alcanzó el nivel “Casi nunca usa”.

**Tabla 7.**

*Porcentajes para la dimensión integración*

|        |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca usa | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces usa    | 13         | 32,5       | 32,5              | 45,0                 |
|        | Siempre usa    | 22         | 55,0       | 55,0              | 100,0                |
|        | Total          | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



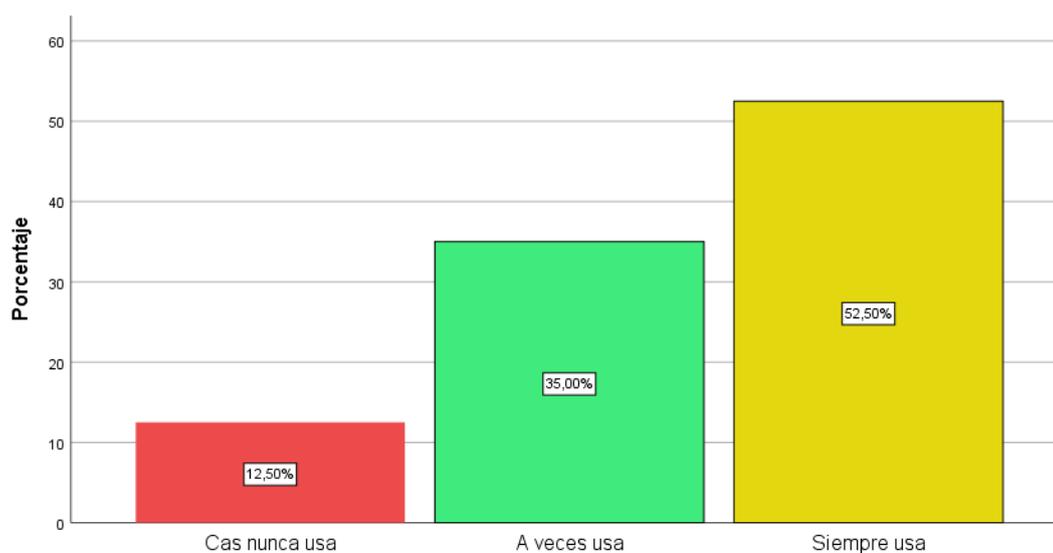
**Fig. 4: Dimensión integración**

En la Fig. 4 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión integración de la variable el juego simbólico como estrategia didáctica se encuentra en el nivel "Siempre usa" con 55, 50%. Así mismo, el 32.50 % de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces usa", mientras que un 12.50 % alcanzó el nivel "Casi nunca usa".

**Tabla 8.**

*Porcentajes para la dimensión planificación*

|        |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca usa | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces usa    | 14         | 35,0       | 35,0              | 47,5                 |
|        | Siempre usa    | 21         | 52,5       | 52,5              | 100,0                |
|        | Total          | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



**Fig. 5: Dimensión planificación**

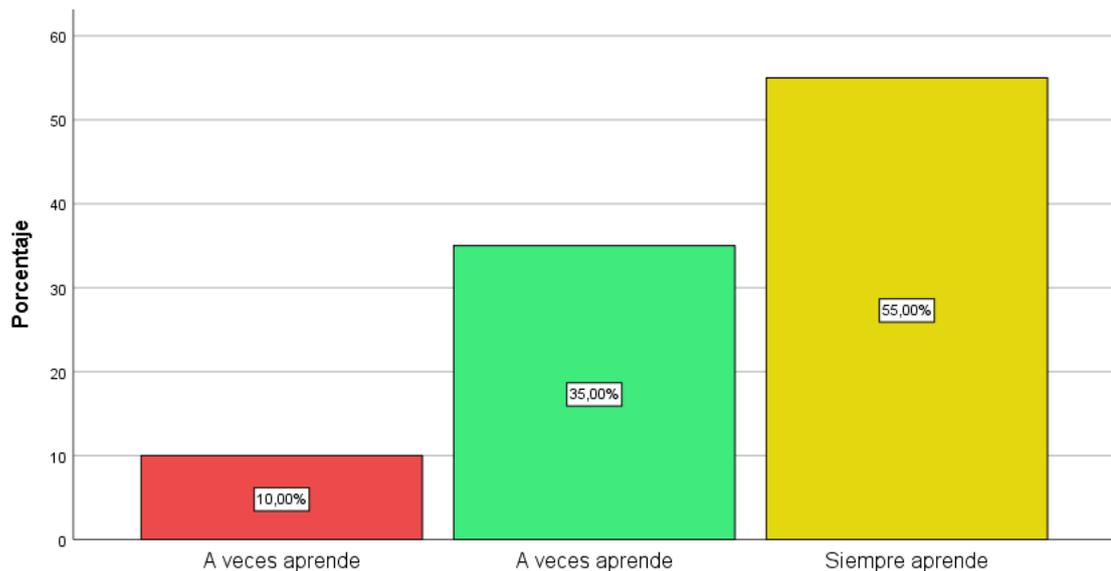
En la Fig. 5 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión planificación de la variable el juego simbólico como estrategia didáctica se encuentra en el nivel "Siempre usa" con 52,50%. Así mismo, el 35,00% de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces usa", mientras que un 12,50% alcanzó el nivel "Casi nunca usa".

## B. RESULTADOS PARA LA VARIABLE NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL ÁULA

**Tabla 9.**

*Porcentajes para la variable niveles de convivencia en el aula*

|        |                 | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | A veces aprende | 4          | 10,0       | 10,0              | 10,0                 |
|        | A veces aprende | 14         | 35,0       | 35,0              | 45,0                 |
|        | Siempre aprende | 22         | 55,0       | 55,0              | 100,0                |
|        | Total           | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



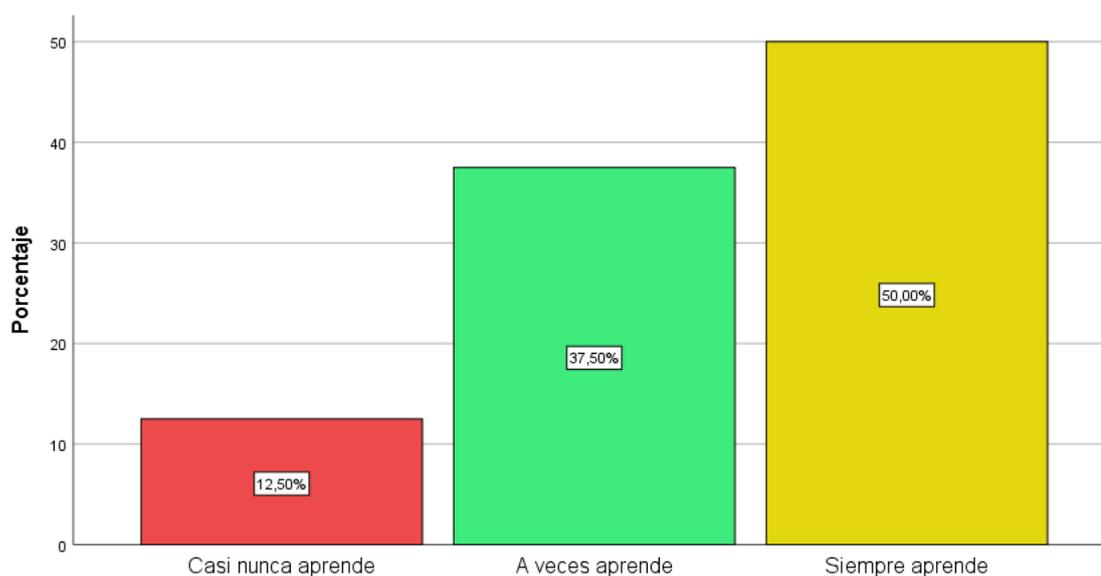
**Fig. 6: Variable niveles de convivencia en el aula**

En la Fig. 6 encontramos que el mayor porcentaje para la variable planificación de la variable niveles de convivencia en el aula se encuentra en el nivel "Siempre aprende" con 55,00%. Así mismo, el 35,00 % de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces aprende", mientras que un 10,00 % alcanzó el nivel "Casi nunca aprende".

**Tabla 10.**

*Porcentajes para la dimensión aprender a convivir*

|        |                    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi nunca aprende | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces aprende    | 15         | 37,5       | 37,5              | 50,0                 |
|        | Siempre aprende    | 20         | 50,0       | 50,0              | 100,0                |
|        | Total              | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



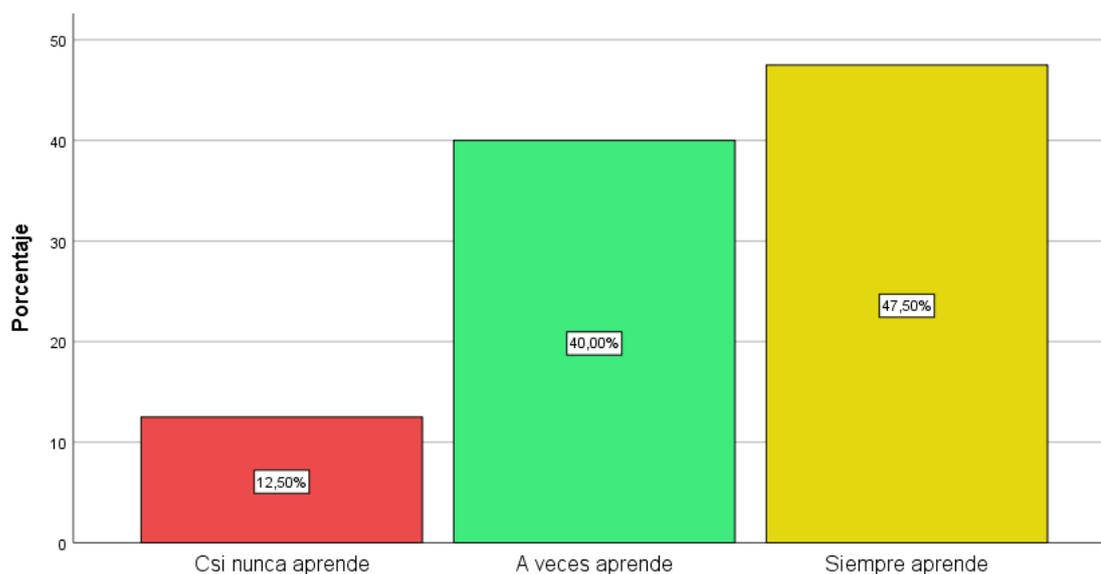
**Fig. 7: Dimensión aprender a convivir**

En la Fig. 7 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula se encuentra en el nivel "Siempre aprende" con 50,00%. Así mismo, el 37,50 % de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces aprende", mientras que un 12,50 % alcanzó el nivel "Casi nunca aprende".

**Tabla 11.**

*Porcentajes para la dimensión aprender a relacionarse*

|        |                   | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | CSI nunca aprende | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces aprende   | 16         | 40,0       | 40,0              | 52,5                 |
|        | Siempre aprende   | 19         | 47,5       | 47,5              | 100,0                |
|        | Total             | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



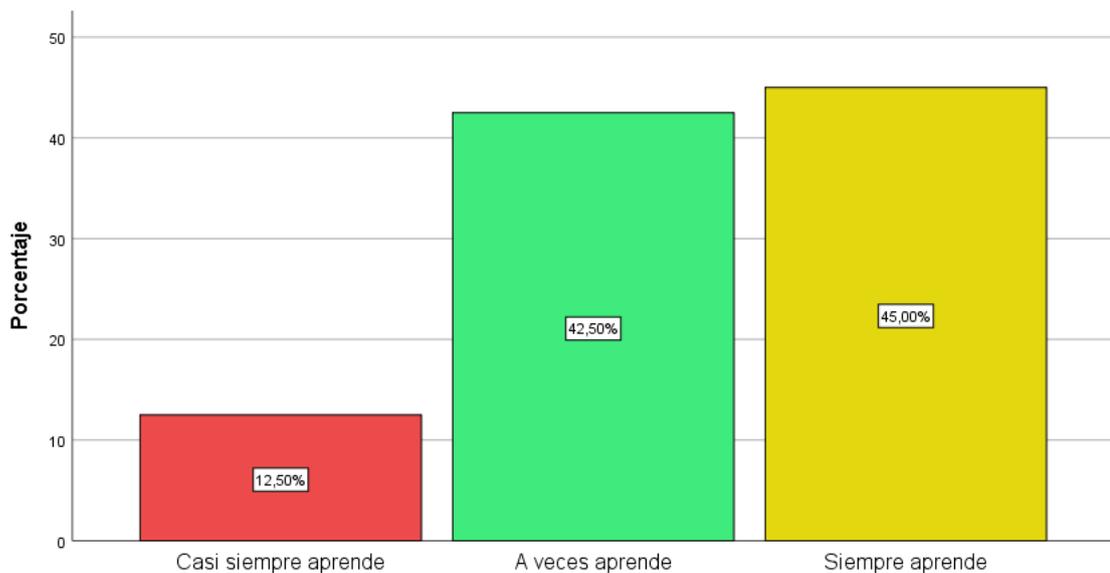
**Fig. 8: Dimensión aprender a relacionarse**

En la Fig. 8 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula se encuentra en el nivel "Siempre aprende" con 47,50%. Así mismo, el 40,00 % de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces aprende", mientras que un 12,50 % alcanzó el nivel "Casi nunca aprende".

**Tabla 12.**

*Porcentajes para la dimensión aprender normas*

|        |                      | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Casi siempre aprende | 5          | 12,5       | 12,5              | 12,5                 |
|        | A veces aprende      | 17         | 42,5       | 42,5              | 55,0                 |
|        | Siempre aprende      | 18         | 45,0       | 45,0              | 100,0                |
|        | Total                | 40         | 100,0      | 100,0             |                      |



**Fig. 9: Dimension aprender normas**

En la Fig. 9 encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula se encuentra en el nivel "Siempre aprende" con 45,00%. Así mismo, el 42,50 % de la población evaluada se ubica en el nivel "A veces aprende", mientras que un 12,50 % alcanzó el nivel "Casi nunca aprende".

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### A. Hipótesis General

Ho No existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .

Hi Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .

**Tabla 13.**

*Prueba de hipótesis general*

|                 |   | Variable el juego<br>como estrategia<br>didáctica |        | Variable niveles de<br>convivencia en el aula |  |
|-----------------|---|---|--------|---|--|
| Rho de Spearman | Variable el juego como estrategia didáctica | Coefficiente de correlación                       | 1,000  | ,712**  |  |
|                 |   | Sig. (bilateral)                                  | .      | ,000  |  |
|                 |   | N   | 40     | 40  |  |
|                 | Variable niveles de convivencia en el aula  | Coefficiente de correlación                       | ,712** | 1,000   |  |
|                 |   | Sig. (bilateral)                                  | ,000   | .   |  |
|                 |   | N   | 40     | 40  |  |

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

#### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,712 y la significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ , muestran una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la convivencia en el aula. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis general del estudio.

## B. Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

Hi Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**Tabla 14.**

*Prueba de hipótesis específica (H1)*

|                 |   |  | Variable el<br>juego como<br>estrategia<br>didáctica | Dimensión<br>aprender a<br>convivir |
|-----------------|---|--|--|-------------------------------------|
| Rho de Spearman | Variable el juego como estrategia didáctica | Coefficiente de correlación<br>Sig. (bilateral)<br>N | 1,000<br>.<br>40                                     | ,663**<br>,000<br>40                |
|                 | Dimensión aprender a convivir               | Coefficiente de correlación<br>Sig. (bilateral)<br>N | ,663**<br>,000<br>40                                 | 1,000<br>.<br>40                    |

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,663 y la significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ , muestran una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable convivencia en el aula. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H1).

## C. Hipótesis Específica 2

Ho No existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

Hi Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**Tabla 15.**

*Prueba de hipótesis específica (H2)*

|                 |   |                             | Variable el<br>juego como<br>estrategia<br>didáctica | Dimensión<br>aprender a<br>relacionarse |
|-----------------|---|-----------------------------|--|---|
| Rho de Spearman | Variable el juego como estrategia didáctica | Coefficiente de correlación | 1,000  | ,651**                                  |
|                 |   | Sig. (bilateral)            | .  | ,000                                    |
|                 |   | N                           | 40   | 40                                      |
|                 | Dimensión aprender a relacionarse           | Coefficiente de correlación | ,651**   | 1,000                                   |
|                 |   | Sig. (bilateral)            | ,000   | .                                       |
|                 |   | N                           | 40   | 40                                      |

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,651 y la significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ , muestran una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable convivencia en el aula. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H2).

### D. Hipótesis Específica 3

Ho No existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

Hi Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.

**Tabla 16.**

*Prueba de hipótesis específica (H3)*

|                 |  |                                | Variable el<br>juego como<br>estrategia<br>didáctica | Dimensión<br>aprender<br>normas |
|-----------------|--|--------------------------------|--|---------------------------------|
| Rho de Spearman | Variable el juego como<br>estrategia didáctica | Coefficiente de<br>correlación | 1,000  | ,600**                          |
|                 |  | Sig. (bilateral)               | .  | ,000                            |
|                 |  | N                              | 40   | 40                              |
|                 | Dimensión aprender<br>normas                   | Coefficiente de<br>correlación | ,600**   | 1,000                           |
|                 |  | Sig. (bilateral)               | ,000   | .                               |
|                 |  | N                              | 40   | 40                              |

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,600 y la significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ , muestran una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable convivencia en el aula. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H3).

## CONCLUSIONES

- Primera.** Con respecto al objetivo general se logró determinar que existe una relación directa y significativa entre juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2, 021, un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,712 y una significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ .
- Segunda.** Con respecto al objetivo específico 1, se logró determinar que existe una relación directa y significativa entre juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2,021, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,663 y una significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ .
- Tercera.** Con respecto al objetivo específico 2, se logró determinar que existe una relación directa y significativa entre juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2,021, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,651 y una significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ .
- Cuarta.** Con respecto al objetivo específico 3, se logró determinar que existe una relación directa y significativa entre juego simbólico

como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2021, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,600 y una significancia estimada de  $0,000 < 0,05$ .

## RECOMENDACIONES

- Primera.** A la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2,021, se le recomienda que pueda implementar nuevas políticas educativa orientadas a desarrollar el juego simbólico como parte del proceso enseñanza aprendizaje de los niños del nivel inicial. Se debe buscar que estas actividades debidamente planificada puedan ayudar al desarrollo integral de los niños, sobre todo en el aspecto de promover la convivencia saludable en el aula y la institución. Así mismo, es recomendable actualizar las planificaciones curriculares a largo y mediano plazo para que pueda reforzarse estas medidas y pueda extenderse a toda la institución y las familias.
- Segunda.** A las instancias del Ministerio de Educación de la localidad y la región, se le recomienda que, en primer lugar, desarrollar programa de formación continua para las profesoras del nivel inicial con el fin de desarrollar competencias que se orienten a involucrar el juego simbólico como parte del proceso enseñanza aprendizaje desde diferentes perspectiva metodológicas. Así mismo, es necesario desarrollar habilidades pedagógicas para promover en todo momento una convivencia saludable entre los niños. Por otro lado, se recomienda la promoción de visitas de asesoría por parte de profesionales para guiar en este camino a las docentes del nivel.
- Tercera.** A los docentes de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2,021, se les recomienda la autoformación constante para adquirir nuevos y mejores conocimientos, ideas y recursos que puedan ser aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje relacionados al juego simbólico y la convivencia en el aula. Es necesario que se desarrollo constantemente innovaciones educativas que busquen superar los niveles encontrados en el diagnóstico del presente estudio. Por otra

parte, se hace necesario y recomendable la organización de jornadas de reflexión pedagógica donde se pueda intercambiar experiencias y conocimientos con las profesoras de la institución y otras del entorno.

**Cuarta.** A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya – Puno, 2021, se les recomienda que puedan, en coordinación con las autoridades del colegio y los docentes, organizar encuentros de asesoría para padres que les permita colaborar en el proceso de enseñanza aprendizaje desde el hogar y así tengan una participación más activa en el acompañamiento de sus hijos. Por otro lado, se hace necesaria una comunicación más directa con las docentes para poder estar pendiente de las necesidades de sus hijos.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Bandura, A. (1987) *Teoría de Aprendizaje Social S.LU.* ESPASA. Madrid, CEREZO.

Caballo, V. (2000) *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales.* Madrid, España, Díaz de Santos.

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica.* Lima, Perú: San Marcos.

Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración.* Caracas - Venezuela: Uyapal.

Casma, J. (16 de junio, 2015) Las emociones valen tanto como los conocimientos. Instituto Interamericano de Derechos Humanos. Recuperado de <https://www.iidh.ed.cr/redInciendo/noticias/las-emociones-valen-tanto-como-los-conocimientos.aspx>

Cerezo, M. (2014) *Las habilidades sociales en Educación Infantil.* Segovia, Universidad de Valladolid.

Cid, P., Diz, A., Pérez, M., Torruella, M., y Valderrama, M. (2008). *Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar.* Concepción: Universidad de Concepción.

De los Campos, H. (2007) *Diccionario de Sociología.* Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>

Fernández, L. (2019) Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén (Tesis de licenciatura) Universidad Particular de Chiclayo, Jaén. Recuperado de <http://repositorio.udch.edu.pe/bitstream/UDCH/292/1/TESIS%20FERNANDEZ%20LEIRI%20LAURA.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017) *Niños en un mundo digital*. Nueva York. UNICEF.

Galimberti, U. (2002) Diccionario de Psicología. México D.F., Siglo XXI editores, s.a. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/galimberti-umberto-diccionario-de-psicologc3ada.pdf>

García, F. (9 de junio, 2019) 6 consecuencias de la ausencia del juego en niños. Eres mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/>

González, J. y Mayorga, E. (2016) *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael", Chimborazo*. (Tesis de pregrado). Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.

Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F., Mc Graw Hill.

Justo, F. y Azaño, L. (2018) *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Internacional Bilingüe de la Red Vida Nueva UGEL San Román*. (Tesis de pregrado). Juliaca, Universidad Peruana Unión.

Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación LLECE (2012) *Los aprendizajes de los estudiantes de América latina y el Caribe*. SERCE. Santiago de Chile, Salesianos.

Lacunza, A. y Contini, N. (2009) *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. Ciencias Psicológicas. Recuperado de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttex&pid=S168842212009000100006&Ing=es&tIng=en](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S168842212009000100006&Ing=es&tIng=en)

Lancina, Y. (2010) *Autoestima y habilidades sociales*. Recuperado de

[www.asafa.es/wp](http://www.asafa.es/wp)

Linaza, J. (2010) *El juego en los niños de preescolar. Fundamentos pedagógicos*. México DF, Santillana.

López, A. (2008). *Escala de ansiedad de Hamilton*. Disponible en: [http://www.hvn.es/enfermeria/ficheros/escala\\_de\\_ansiedad\\_de\\_hamilton.pdf](http://www.hvn.es/enfermeria/ficheros/escala_de_ansiedad_de_hamilton.pdf)

Martínez, M. y Ortega, S. (2012). Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E.T. N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón, Chimbote, 2011. Chimbote: Universidad César Vallejo.

Martí, I. (2003) *Diccionario enciclopédico de educación*. Barcelona, Ediciones CEAC.

Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017) *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107*. (Tesis de pregrado) Huancavelica, Universidad Nacional de Huancavelica.

Méndez, M., Aquino, M. y Pucell, V. (2019) La convivencia escolar: un factor determinante en los aprendizajes de los estudiantes. Reduca, Red Latinoamericana por la Educación. Recuperado de <https://www.reduca-al.net/noticias/la-convivencia-escolar-un-factor-1757>

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

MINEDU (21 de noviembre, 2017) PISA 2015: se dieron a conocer los resultados de la evaluación sobre Resolución colaborativa de problemas. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2015-se-dieron-a-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-sobre-resolucion-colaborativa-de-problemas/>

- Moss, R. y Trickett, E. (1984) *Escalas de clima social: familia, trabajo, instituciones penitenciarias, centro escolar*. Madrid, TEA.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Picardo, O. (2005) Diccionario pedagógico. San Salvador, Colegio García Flamenco. Recuperado de <https://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>
- Prieto, M. (2015) Las habilidades sociales como estrategia para mejorar la convivencia escolar de un grupo de estudiantes de ciclo 3 y 4 del Colegio Usminia de la ciudad de Bogotá. (Tesis de especialización) Universidad de la Sabana, Colombia.
- Prieto, M. y Medina, R. (2005) *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid, UNED.
- Piaget, J. (1983) *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México DF, Fondo de Cultura Económica.
- Puaquiza, M. (2017) El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en infantes de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS plus, Ambato. (tesis de pregrado). Ambato, Universidad Técnica de Ambato.
- Redacción Gestión (16 de agosto, 2017) ¿Qué habilidades nos ayudan a alcanzar el éxito en el mercado laboral? Diario Gestión. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/habilidades-ayudan-alcanzar-exito-mercado-laboral-141663-noticia/?ref=gesr>
- Ruiz, J. y Coquelet, J. (2013). *Convivencia escolar y calidad de la educación*. Santiago de Chile: Organización de Estados Iberoamericanos.
- Salas, G. (2015) *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército N° 3*

- Ubicado en la ciudad de Quito.* (Tesis de pregrado). Sangolqui, Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Santamaría, M. (22 de junio, 2018) Juego simbólico con los alumnos en el aula. Guía infantil. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela-colegio/juego-simbolico-con-los-alumnos-en-el-aula/>
- Segura, M. (2010). *Ser persona y relacionarse, competencia social en el aula.* Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portal/com/bin/convivencia.pdf>
- Silva, G. (2015) *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.* Lima, GRADE.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F., Limusa.
- Tello, J. y Ríos, M. (2013). *Diseño y metodología de investigación educativa.* Huancayo – Perú, UNCP.
- Tituaña, T. (2018) La corresponsabilidad de los progenitores en la generación de normas de convivencia propicias para el aprendizaje de niños de nivel preparatorio en la Escuela Salesiana “Don Bosco” (Tesis de licenciatura) Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15557/1/T-UCE-0010-FIL-031.pdf>
- Torrego, J. (2013) *Modelo integrado de mejora de la convivencia.* Barcelona, editorial GRAO.
- UNESCO (2008). *Convivencia Democrática, Inclusión y Cultura de Paz.* Disponible en: <http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/digest2s.pdf>
- UNICEF (2010) Socialización en la infancia. AJAYU. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4615/461545475003.pdf>

- Verano, B. (2017) *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra*. (Tesis de pregrado), Lima, Universidad Cesar Vallejo.
- Vexler, I. (2016) Clima escolar y calidad educativa. Diario Correo. Recuperado de <https://diariocorreo.pe/opinion/clima-escolar-y-calidad-educativa-714656/>
- Vigotsky, L. (1999) *El desarrollo de los procesos básicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.
- Zamorano, M. (2014) *Evaluación de aspectos motivacionales*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- Zoido, P. (21 de noviembre, 2017) El desafío de trabajar en equipo en América Latina - ¿Cómo le fue a la región en la evaluación PISA de competencias sociales? Enfoque Educación. Recuperado de <https://blogs.iadb.org/educacion/es/competenciassocialespisa/>

# **A N E X O S**

## Anexo 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LOS NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL AULA DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “YURACMAYO” CRUCERO, CARABAYA - PUNO 2021.

| PROBLEMAS   | OBJETIVOS  | HIPÓTESIS  | VARIABLES  | METODOLOGÍA  |
|---|--|--|--|--|
| ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 ?  | Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y Los niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Virgen del Rosario de Yauca” del distrito   | Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y los niveles de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 .  | <b>Variable 1:</b><br>Juego simbólico como estrategia didáctica  | <b>Diseño:</b><br>No experimental y transversal.<br><br><b>Tipo:</b><br>Básica<br><br><b>Nivel:</b><br>Descriptivo correlacional<br><br><b>Método:</b><br>Hipotético Deductivo<br>Enfoque cuantitativo<br><br><b>Población:</b><br>40 niños<br><br><b>Muestra:</b><br>La muestra es igual a la población. N = n<br><br><b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumentos:</b><br>- Ficha de observación para evaluar el uso del juego simbólico<br>- Ficha de observación para evaluar la convivencia en el aula |
| <b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b><br><br>PE 1. ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?<br><br>PE 2. ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021?<br><br>PE 3. ¿Cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021? | <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b><br><br>OE 1. Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.<br><br>OE 2. Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.<br><br>OE 3. Determinar cómo es la relación entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021 | <b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b><br><br>HE 1. Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a convivir de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.<br><br>HE 2. Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender a relacionarse de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021.<br><br>HE 3. Existe una relación directa entre el juego simbólico como estrategia didáctica y la dimensión aprender normas de la variable niveles de convivencia en el aula de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Yuracmayo” Crucero, Carabaya - Puno 2021. | <b>Dimensiones:</b><br>- Descentración<br>- Sustitución<br>- Integración<br>- Planificación<br><br><b>Variable 2:</b><br>Niveles de convivencia en el aula<br><br><b>Dimensiones:</b><br>- Aprender a convivir<br>- Aprender a relacionarse<br>- Aprender normas |  |

**Anexo 2**  
**INSTRUMENTOS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO  
SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Nombres: .....

Sexo: M ( )      F ( )

Fecha: .....

**Instrucciones:**

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

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

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

|    |   |  |  |  |
|----|---|--|--|--|
| 6  | Sustituye intencionalmente el objeto real |  |  |  |
| 7  | Utiliza el juguete elegido                |  |  |  |
| 8  | Realiza representaciones mentales         |  |  |  |
| 9  | Asume y desarrolla roles ficticios        |  |  |  |
| 10 | Demuestra iniciativa en el juego          |  |  |  |
| 11 | Elige el material que va a usar           |  |  |  |
| 12 | Secuencia acciones de la vida cotidiana   |  |  |  |
| 13 | Muestra interés al realizar el juego      |  |  |  |
| 14 | Disfruta el juego en el momento           |  |  |  |
| 15 | Elige a lo que va a jugar                 |  |  |  |
| 16 | Elige el objeto a usar                    |  |  |  |
| 17 | Elige a sus compañeros de juego           |  |  |  |
| 18 | Elabora un plan para el juego             |  |  |  |

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL AULA

Nombres: .....

Sexo: M ( )      F ( )

Fecha: .....

### Instrucciones:

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

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

| N° | ÍTEMS  | Siempre a | A<br>Veces | Nunca |
|----|--|-----------|------------|-------|
| 1  | ¿Tengo buenos amigos/as en el aula?  |           |            |       |
| 2  | ¿Trabajo con todos/as mis compañeros/as de aula?                                   |           |            |       |
| 3  | ¿Participo en clase?   |           |            |       |
| 4  | ¿Mantengo un buen comportamiento en el aula cuando el/la profesor/a está presente? |           |            |       |

|    |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|
| 5  | ¿Respeto el turno de mis compañeros/as cuando hablan?              |  |  |  |
| 6  | ¿Acostumbro a decir por favor, gracias, disculpa?                  |  |  |  |
| 7  | ¿Guardo secretos y por ningún motivo le digo a otros/as?           |  |  |  |
| 8  | ¿Me gusta ayudar a mis compañeros/as?                              |  |  |  |
| 9  | ¿Cuándo estoy en apuros, hay alguien que me ayuda?                 |  |  |  |
| 10 | ¿Me gusta apoyar al maestro cuando lo necesita?                    |  |  |  |
| 11 | ¿Apoyo a mis compañeros/as sin esperar recompensa?                 |  |  |  |
| 12 | ¿Saludo a mi profesor/a y compañeros/as cuando llego al aula?      |  |  |  |
| 13 | ¿Me siento aceptado por mis compañeros/as de aula?                 |  |  |  |
| 14 | ¿Me siento útil en el aula?  |  |  |  |
| 15 | ¿Estoy aislado de mis compañeros/as?                               |  |  |  |
| 16 | ¿Siempre ayudo a mantener mi aula limpia y ordenada?               |  |  |  |
| 17 | ¿Cuido los materiales y enseres de mi aula?                        |  |  |  |
| 18 | ¿Ordeno las cosas después de terminar una actividad?               |  |  |  |
| 19 | ¿Cumpló con autonomía mis funciones en el aula?                    |  |  |  |
| 20 | ¿Acuso a mi compañero/a antes de estar seguro de que fue él /ella? |  |  |  |

### Anexo 3

## BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

### DATOS DEL JUEGO SÍMBOLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

|                      | ÍTEMS |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----------------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| <b>Estudiante 1</b>  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1  | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 1  |
| <b>Estudiante 2</b>  | 2     | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 3</b>  | 2     | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 4</b>  | 2     | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 5</b>  | 3     | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  |
| <b>Estudiante 6</b>  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 7</b>  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 3  |
| <b>Estudiante 8</b>  | 2     | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 9</b>  | 3     | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  |
| <b>Estudiante 10</b> | 2     | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 11</b> | 2     | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 12</b> | 3     | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 13</b> | 2     | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 14</b> | 2     | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 15</b> | 2     | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 2  | 1  | 1  |
| <b>Estudiante 16</b> | 3     | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 3  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 17</b> | 2     | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 18</b> | 2     | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 3  | 2  |
| <b>Estudiante 19</b> | 3     | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 2  | 3  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 20</b> | 2     | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| <b>Estudiante 21</b> | 2     | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 1  | 2  |

|                      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>Estudiante 22</b> | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| <b>Estudiante 23</b> | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 24</b> | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 25</b> | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 26</b> | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 27</b> | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| <b>Estudiante 28</b> | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| <b>Estudiante 29</b> | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 30</b> | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 31</b> | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 32</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 33</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 34</b> | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| <b>Estudiante 35</b> | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| <b>Estudiante 36</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 37</b> | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 38</b> | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 39</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 40</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 |

## DATOS DE LA VARIABLE NIVELES DE CONVIVENCIA EN EL AULA

|               | ÍTEMS |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|               | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Estudiante 1  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1  | 2  | 2  | 3  | 1  | 2  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 2  | 2     | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 3  | 2     | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 1  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 4  | 2     | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  |
| Estudiante 5  | 3     | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 6  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  |
| Estudiante 7  | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 1  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 8  | 2     | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 9  | 3     | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2  | 2  | 2  | 3  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 10 | 2     | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  |
| Estudiante 11 | 2     | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 12 | 3     | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2  | 2  | 2  | 3  | 2  | 2  | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  |
| Estudiante 13 | 2     | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2  | 3  | 3  | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 14 | 2     | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 1  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 15 | 2     | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 16 | 3     | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  |
| Estudiante 17 | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 18 | 2     | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| Estudiante 19 | 3     | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  |
| Estudiante 20 | 2     | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2  | 3  | 1  | 2  | 2  | 3  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 21 | 2     | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2  | 2  | 3  | 2  | 1  | 2  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 22 | 2     | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2  | 2  | 3  | 2  | 1  | 2  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| Estudiante 23 | 2     | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 24 | 3     | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 3  | 2  | 2  |
| Estudiante 25 | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 3  |
| Estudiante 26 | 2     | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1  | 2  | 1  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  |

|                      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>Estudiante 27</b> | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| <b>Estudiante 28</b> | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 29</b> | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| <b>Estudiante 30</b> | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 31</b> | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 32</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| <b>Estudiante 33</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 34</b> | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 35</b> | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| <b>Estudiante 36</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| <b>Estudiante 37</b> | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 38</b> | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| <b>Estudiante 39</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| <b>Estudiante 40</b> | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |