



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

TESIS

**JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA G.N.E. "SAN MARCOS" EN EL DISTRITO DE
IQUITOS, PROVINCIA DE MAYNAS, REGIÓN LORETO,
AÑO 2019**

PRESENTADA POR:

VÁSQUEZ SILVA, MÓNICA ELIZABETH

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

LORETO - PERÚ

2020

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por permitirme la vida y depositar en mí la vocación de maestra.

A mis padres y familiares por ser mi apoyo y motor de lucha constante por el logro de mis sueños. A mis amigos por acompañarme en este camino profesional.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater Universidad Alas Peruanas por confiar en el talento humano y propiciar los medios para el desarrollo de los profesionales.

A mis maestros por su dedicación entregada en cada encuentro de aprendizaje y a mis colegas por haber contribuido al crecimiento de mi ser como profesional.

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019. El enfoque de investigación utilizado fue el cuantitativo con un diseño no experimental y transeccional de nivel descriptivo correlacional. Se empleó el método hipotético deductivo en una población conformada por 15 niños y niñas de cinco años dentro de las delimitaciones definidas por el estudio.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación a través de dos fichas de observación, una para la evaluación del juego simbólico y otra para evaluar las habilidades sociales. Los datos proporcionados por los instrumentos fueron ordenados en matrices de Excel y procesados por el software SPSS. El análisis descriptivo nos muestra una predominancia del nivel bajo para ambas variables con un 50% para la variable juego simbólico y un 63% para las habilidades sociales. El resultado de la prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,759 y una significancia estimada de $0,000 < 0,05$ lo cual confirma estadísticamente la existencia de una relación positiva entre las variables, por lo cual, se acepta la hipótesis general del estudio.

Palabras Claves: Juego simbólico, habilidades sociales.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine what relationship exists between symbolic play and social skills in five-year-old children of the initial level of the educational institution G.N.E. San Marcos in the district of Iquitos, Maynas province, Loreto region, year 2019. The research approach used was quantitative with a non-experimental and transectional descriptive-correlational design. The hypothetical deductive method was used in a population made up of 15 five-year-old boys and girls within the limits defined by the study.

The technique used for data collection was observation through two observation cards, one for evaluating symbolic play and the other for evaluating social skills. The data provided by the instruments were ordered in Excel matrices and processed by SPSS software. The descriptive analysis shows us a predominance of the low level for both variables with 50% for the symbolic game variable and 63% for social skills. The result of the general hypothesis test shows us a Spearman Rho correlation coefficient with a value of 0.759 and an estimated significance of $0.000 < 0.05$, which statistically confirms the existence of a positive relationship between the variables, therefore, accepts the general hypothesis of the study.

Key Words: Symbolic play, social skills.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	11
1.2. Delimitación de la Investigación	13
1.2.1. Delimitación Social	13
1.2.2. Delimitación Temporal	14
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema 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	24
1.9.1.	Justificación Teórica	24
1.9.2.	Justificación Práctica	24
1.9.3.	Justificación Social	24
1.9.4.	Justificación Legal	25
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		 26
2.1.	Antecedentes de la Investigación	26
2.1.1.	Estudios Previos	26
2.1.2.	Tesis Nacionales	28
2.1.3.	Tesis Internacionales	29
2.2.	Bases Teóricas	32
2.2.1.	Variable 1: Juego Simbólico	32
2.2.1.1.	Teorías del 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	35
2.2.1.6.	El juego simbólico y el aprendizaje	37
2.2.1.7.	Recomendaciones para el juego simbólico	38
2.2.2.	Variable 2: Habilidades sociales	39
2.2.2.1.	Enfoques teóricos para las habilidades sociales	39
2.2.2.2.	Definiciones de habilidades sociales	40
2.2.2.3.	Importancia de las habilidades sociales	41

2.2.2.4. Dimensiones de las habilidades sociales	42
2.2.2.5. Habilidades sociales y educación	43
2.3. Definición de Términos Básicos	44
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	46
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	46
3.2. Contrastación de Hipótesis	56
CONCLUSIONES	62
RECOMENDACIONES	64
FUENTES DE INFORMACIÓN	66
ANEXOS	71
1. Matriz de Consistencia	72
2. Instrumentos	73
3. Base de datos de los Instrumentos	76

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el desarrollo de las habilidades sociales ha cobrado gran importancia en el mundo. La capacidad de las personas para poder comunicarse de forma correcta y asertiva con el fin de generar vínculos saludables es ahora valorada por encima de otras capacidades humanas. En este contexto, el proceso de socialización que se desarrolla desde los primeros años de vida marca el interés de los profesionales de la educación y la psicología. Qué actividades se deben desarrollar para estimular esta capacidad humana, qué factores influyen en que haya variedad de niveles de socialización entre los niños.

Esta investigación titulada “Juego simbólico y habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019” recoge este interés por buscar una mayor comprensión de las variables.

Este informe de investigación busca contribuir al conocimiento existente proporcionando evidencias empíricas a través de los datos recogidos y puedan dar sustento a las referencias teóricas sobre el comportamiento de las variables de estudio y pueda ser de utilidad para futuras investigaciones en contextos y condiciones diferentes

El presente informe de investigación se estructura de la siguiente manera:

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, el concepto de habilidades sociales ha cobrado mayor importancia en los distintos aspectos de las actividades humanas. Así, por ejemplo, de acuerdo con 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). Estas habilidades sociales relacionadas con la personalidad y el comportamiento son las que empiezan a ganar atención en el mundo, sobre todo laboral.

Cerca de un 51% de los empleadores identificaron alguna de estas habilidades como las más importantes y un 42% las identificaron como aquellas en donde hay las mayores brechas a nivel mundial. Asimismo, en una encuesta reciente a empleadores, el 11% citó las habilidades blandas como una de las razones por las cuales les es difícil llenar una vacante (Redacción Gestión, 2017, Párr. 4).

El día de hoy, las habilidades que sumen al proceso de sociabilización son altamente valoradas y las instituciones encargadas de la formación de las nuevas generaciones inician a prestarle mayor atención. Prueba de ello es que, las evaluaciones internacionales PISA ha empezado a incluir la propuesta de evaluar las competencias sociales en los escolares de todo el mundo.

Esta nueva prueba mide la capacidad de resolver problemas de forma colaborativa en niños de 15 años a través de situaciones. En esta evaluación PISA (2015), Latinoamérica evidencia 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 un análisis nacional podemos encontrar que los resultados de PISA 2015, según MINEDU (2017) nos evidencian los siguiente:

Los resultados de la evaluación revelan que, si bien la mayoría de los estudiantes peruanos tienen disposición hacia actividades propias del trabajo colaborativo, más de la mitad aún no logran desarrollar un nivel básico de habilidades para trabajar en equipo en base a tareas y objetivos comunes. Sin embargo, un 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)

Esto demuestra 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. Así mismo, el informe muestra que los estudiantes de las zonas rurales y grupos desfavorecidos presentan mayor dificultad para el logro de esta capacidad (MINEDU, 2017, Párr. 4).

La pregunta que surge frente a esta evidencia es cómo lograr mejorar los niveles de habilidades sociales en los niños de edad escolar que repercuta en su futuro. Las respuestas de los profesionales de la educación y carreras afines son diversas, pero este estudio, en revisión de la literatura existente sobre las habilidades sociales propone la importancia del desarrollo de los juegos simbólicos en esta labor.

Si bien es cierto, que estas actividades deben estimularse desde las primeras edades, Santamaría (2018) nos menciona lo siguiente:

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).

Por otro lado, estas actividades de juego simbólico cobran relevancia para los niños ya que, como menciona García (2019) “jugar contribuye al desarrollo de habilidades sociales”. El no desarrollarlas adecuadamente pueden traer complicaciones para la vida futura del niño. Las evidencias presentadas permiten observar la necesidad de estudiar el comportamiento y estado de estas variables para lograr revertir los niveles de habilidades sociales en los escolares de la nación.

Por tal motivo, para contribuir a la solución de esta problemática, la presente investigación busca determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial en el contexto de la Institución educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas de la región Loreto.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

La investigación estuvo delimitada socialmente a los niños de cinco años matriculados en la Institución educativa G.N.E. San Marcos.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La investigación fue delimitada temporalmente al año lectivo 2019, momento en el cual dio la recolección de datos.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación estuvo delimitada espacialmente en la realidad de la Institución educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas de la región Loreto, Perú.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

PE 4. ¿Qué relación existe entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

OE 4. Determinar qué relación existe entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe una relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE 1. Existe una relación entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

HE 2. Existe una relación entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

HE 3. Existe una relación entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

HE 4. Existe una relación entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de la variable juego simbólico

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

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Operacionalización de la variable habilidades sociales

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

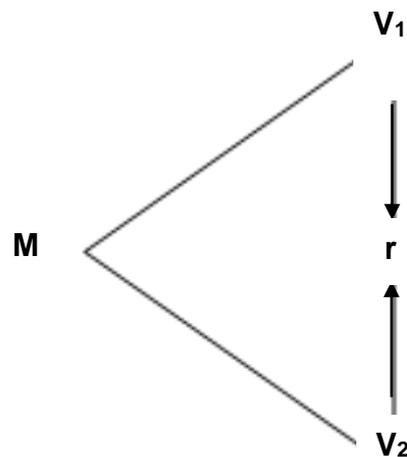
Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

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

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación está considerada dentro de los estudios básicos por tener como fin la búsqueda de nuevo conocimiento y la ampliación de la teoría existente sobre las variables de estudio (Ñaupas, 2013, p.70). La motivación de la investigación para los estudios básicos es la curiosidad de profundizar en el conocimiento de un campo de estudio. A diferencia de ello, los estudios aplicados buscan desarrollar nueva tecnología. Si bien esta investigación no tiene como fin principal producir tecnología educativa, los recursos presentados en este informe puede ser de utilidad directa para los interesados en el tema propuesto.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

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

1.6.3. MÉTODO

Para establecer las conclusiones del estudio se siguió el método hipotético deductivo el cual según Ñaupas (2013) con este método se busca definir la verdad o falsedad de las hipótesis de investigación (p. 102) las cuales se plantea luego de la revisión de la literatura y son comprobadas por medio del análisis e inferencia estadística.

Cabe mencionar que el diseño y método presentado se enmarca en el enfoque cuantitativo de la investigación. Como menciona Hernández et al. (2010) este enfoque se apoya en la recolección de datos en las unidades de análisis para ser procesadas numéricamente a través de la estadística descriptiva e inferencial (p. 4).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

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

La población en este trabajo estuvo formada por todos los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, en la región Loreto y matriculados en el año lectivo 2019.

Tabla 3. *Distribución .de la población de niños*

5 años	Cantidad	% Población
Niños	9	60,0
Niñas	6	40,0
Total	15	100

Fuente: Elaboración propia

1.7.2. MUESTRA

Cuando la población de un estudio cuenta con una cantidad de unidades de análisis menor a 50, se recomienda hacer uso de toda la población como muestra (Castro, 2010, p. 69).

Asumiendo lo mencionado, se ha considerado una muestra igual a la población de estudio: 15 niños de cinco años de la institución mencionada ($N = n$).

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

La técnica utilizada para la presente investigación es la observación la cual como manifiesta Tamayo y Tamayo (2012) esta técnica nos permite la recolección de datos haciendo uso de la propia observación (p. 112). El estudio ha considerado esta técnica por ser el más adecuado respecto las características de las unidades de análisis.

1.8.2. INSTRUMENTOS

A. Instrumento para la variable juego simbólico

Técnica: Observación

Instrumento:

Ficha de observación para el 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

Descripción: El instrumento se conforma de 18 ítems que evalúan las cuatro dimensiones de la variable juego simbólico. La valoración se da a través de una escala ordinal de 3 categorías.

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 habilidades sociales

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación para las habilidades sociales.

Autor: Frida Justo y Luz Azaño (2018)

Ámbito de aplicación: Aplicable de 4 a 5 años

Tiempo de aplicación: Entre 15 y 20 minutos

Descripción: El instrumento se conforma de 24 ítems que evalúan las cuatro dimensiones de la variable habilidades sociales. La valoración se da a través de una escala ordinal de 3 categorías.

Dimensiones:

Dimensión habilidades de autoestima: 6 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6)

Dimensión habilidades de autonomía: 6 ítems (7, 8, 9, 10, 11, 12)

Dimensión relaciones sociales: 6 ítems (13, 14, 15, 16, 17, 18)

Dimensión lenguaje y comunicación: 6 ítems (19, 20, 21, 22, 23, 24)

Valoración: Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca(1)

Niveles de evaluación para la variable:

Alto 57 - 72

Medio 41 - 56

Bajo 24 - 40

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

En lo teórico, la investigación se justifica por la contribución hacia la teoría existente sobre el juego simbólico y las habilidades sociales por medio de la evidencia empírica recogida de las unidades de análisis y procesadas estadísticamente. De esta forma, con las conclusiones del estudio, se da respaldo a los planteamientos teóricos sobre las variables.

Por otro lado, este informe de investigación ofrece un capítulo dedicado a la revisión y síntesis de la literatura existente sobre las variables estudiadas que conforma una nueva perspectiva de ordenamiento de información con fines académicos e investigativos.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En lo práctico, la investigación se justifica por la utilidad de los recursos de investigación que ofrece. En primer lugar, los instrumentos que pueden ser utilizados en otros contextos y otras realidades por parte de los profesionales de la educación y otras carreras interesadas. Los resultados obtenidos pueden contribuir también al inicio de nuevas líneas de investigación y tomar como referencia la síntesis teórica que contiene el informe.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Socialmente la investigación se justifica por el beneficio a los estudiantes que participaron en el estudio y sus docentes. Los resultados, conclusiones y recomendaciones permitirán la aplicación de nuevas metodologías que busquen desarrollar las habilidades sociales en los niños haciendo uso adecuado de los juegos simbólicos. Así mismo, los directivos podrán ver elevadas sus niveles de rendimiento escolar y los padres de familia podrán conocer más sobre las necesidades de aprendizaje de sus hijos.

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

El estudio de las habilidades sociales ha cobrado mayor interés en las últimas décadas al ser más consideradas en torno a los ambientes laborales. Cada vez es más generalizada la importancia que se le da estas habilidades incluso por encima de las habilidades intelectuales.

Por ejemplo, en un estudio realizado en la Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército #3 ubicado en la ciudad de Quito”, Salas (2014) nos dirá en sus conclusiones:

- Las docentes no se preocupan debidamente por las actividades que realizan sus niños y niñas en los diferentes inicones lúdicos ya que consideran que es una actividad recreativa.
- Las maestras no proporcionan intencionalidad pedagógica mientras los niños/as realizan representaciones de diferentes roles.

- Los niños/as 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 sienten seguros de expresar sus ideas y sentimientos.
- Falta de estrategias metodológicas por parte de las docentes para estimular el lenguaje en los niños/as ya que la mayor parte de los niños/as no tienen un lenguaje entendible para los demás (p. 129).

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

- No existen diferencias estadísticamente significativas en las habilidades básicas, avanzadas y alternativas a la agresión entre los alumnos del sexto grado de primaria de las Instituciones Educativas Estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo categorizados como rechazados y aislados, lo que estaría indicando que tanto alumnos rechazados como alumnos aislados del salón de clases presentan estas habilidades sociales con similares características.
- Se ha demostrado, con un nivel de significancia del 5% y una “r” de Pearson = 0,838 que existe una correlación directa y significativa fuerte entre las habilidades sociales y los niveles de interacción grupal en los alumnos del sexto grado de primaria de las Instituciones Educativas Estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo (p. 94 – 95).

2.1.2. TESIS NACIONALES

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

Al concluir se determinó una relación significativa alta entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018, donde se demuestra con la prueba de Pearson = 0.652; p-valor = 0.00 (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:

- Los resultados confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en Institución Educativa Inicial N° 107 “los rojitos”- Huancavelica, con un nivel de confianza del 95 %.
- Antes de la aplicación de los juegos simbólicos, los resultados del pretest aplicado a los niños y niñas da por resultado que el 93.3% (28 niños y niñas) presentan una regular habilidad social

en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017.

- Después de aplicar los juegos simbólicos se encontró que el 96.7% (29 niños y niñas) presentan una buena habilidad social en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017 (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 61).

Verano (2017) El juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra – 2016. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Universidad César Vallejo, Lima. El objetivo del estudio fue determina la existencia de una relación entre las variables. La muestra de la investigación fue conformada por 80 niños. La principal conclusión fue la siguiente:

Existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ($Rho = 0.542^{**}$; $p\text{-valor} = .000 < 0.01$) (Verano, 2017, p. 63).

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

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

Las principales conclusiones fueron:

- En la aplicación de la evaluación inicial con el Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, 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, con lo cual se refleja 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.
- La aplicación del programa de intervención temprana a través del juego simbólico en el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años, se desarrolló en un período de cuatro meses, con sesiones semanales de 45 minutos, en la cual se pudo 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, lo que indica 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 (Puaquiza, 2017, p. 77 – 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:

- 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.
- Se comprobó 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.
- 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, les permite 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 (González y Mayorga, 2016, p. 59).

Prieto (2015) Las habilidades sociales como estrategia para mejorar la convivencia escolar de un grupo de estudiantes de ciclo 3 y 4 del Colegio Usminia de la ciudad de Bogotá. Tesis para obtener la especialización en Psicología Educativa. Universidad de la Sabana, Colombia. El objetivo del estudio fue evaluar el efecto de la aplicación del programa en las habilidades sociales de la población. Se contó para ello con 60 estudiantes.

La conclusión del estudio fue la siguiente:

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

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VARIABLE 1: JUEGO SIMBÓLICO

2.2.1.1. TEORÍAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Cuando nos referimos al juego simbólico ubicamos un espacio del mundo de lo 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.

A. El juego simbólico desde el enfoque psicoanalítico

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. De esta forma, 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. El juego simbólico desde el enfoque de Piaget

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

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. 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 mismo, 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).

- El juego simbólico crea alegría y genera diversión desarrollándose escenarios de comodidad para los niños.
- Se promueve la unión dentro del desarrollo del juego con la interacción que se produce entre los participantes.
- Se desarrolla la destreza lúdica como una habilidad de saber adecuarse a ciertas normas.
- 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:

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.

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.

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 1: Descentración

En esta dimensión encontramos las acciones infantiles que son dirigidas por el docente para luego, en el transcurso de la práctica ser desarrolladas solo por los 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 2: 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 cuenta 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 3: 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 4: 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 alistará los recursos a utilizar, ordenará los momentos a desarrollar e incluso los personajes que ingresarán en mundo ficticio.

2.2.1.6. EL JUEGO SÍMBÓLICO Y EL APRENDIZAJE

El juego simbólico propicia la autonomía de los niños y el desarrollo de la aceptación de sí mismos. Los niños juegan al entrar en un ambiente en el cual pueden poner en práctica sus sueños y deseos. Se da la oportunidad de trasladar su mundo interior hacia el exterior y el desarrollo de su creatividad e imaginación sin restricciones de algunas normativas o impedimentos socioculturales.

El aporte del juego simbólico en el aprendizaje puede darse con las siguientes características:

- Desarrolla la capacidad de comunicarse
- Se desarrolla de forma independiente y no impuesta.
- Se desarrolla dentro de un tiempo y espacio.
- Presenta orden, ritmo y armonía.
- Posee una valía propia sin una necesidad de tener resultados.
- Desarrolla la creatividad de significados.
- Manifiesta sus propias reglas establecidas por los niños.
- Es fantasioso, pero parte de la vida real.

2.2.1.7. RECOMENDACIONES PARA DEL JUEGO SIMBÓLICO

Para el desarrollo adecuado de las actividades que involucran el juego simbólico se proponen las siguientes recomendaciones.

A. Recomendaciones antes del juego

- Es recomendable la preparación de la sala de juego y los materiales necesarios dentro de ella.
- Es necesario realizar una planificación con los niños.
- Se debe tomar en cuenta un momento antes del inicio del juego para que lo niños expresen su estado de ánimo y experiencias.
- En colaboración con los niños es necesario establecer reglas de convivencia durante el juego simbólico.
- Escuchar con asertividad las ideas y sugerencias de los niños.
- Se necesita acompañar a los niños en su organización de los espacios a utilizar en el juego.
- Tener en cuenta los casos especiales donde se encuentra dificultades de socialización.

B. Recomendaciones para el desarrollo del juego

- Observar atentamente el desarrollo y generar un registro.
- Respetar los momentos de espontaneidad de los niños.
- Intervenir en momento que sea necesario fortalecer o enriquecer el desarrollo del juego de los niños.
- Generar preguntas que amplíen la imaginación del juego a la profundización en alguna actividad.
- Participar del juego si los niños lo solicitan.

C. Recomendaciones para la socialización y representación

- Dejar el tiempo necesario para que los niños socialicen después del juego y escuchar con atención.
- Incentivar la participación de todos en la socialización.
- Pedir que los niños expresen su experiencia en el juego.

2.2.2. VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES

2.2.2.1. ENFOQUES TEÓRICOS PARA LAS HABILIDADES SOCIALES

A. Teoría cognoscitiva social de Bandura

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

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

B. Teoría cognoscitiva social de Mischel

Para esta teoría, las personas son capaces de discriminar los estímulos que no son directos para lograr comportamientos adaptativos y enfrentar distintas y diferentes situaciones (Mischel, 1976, p. 87).

Las condiciones en las que interactúan las personas producen comportamientos y modificaciones en la estructura mental, pero estos aprendizajes luego se encuentran en escenarios distintos. Para ello, es necesario contar con las habilidades necesarias que le permitan la flexibilidad de lo que conoce para ser aplicado en distintos escenarios.

Estas capacidades pueden ser asimiladas por la persona mediante un aprendizaje por observación. Las experiencias indirectas en distintos modelos de imitación o la experiencia directa pueden lograr la adquisición de estas habilidades requeridas.

C. Enfoque de los modelos de habilidades sociales

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

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

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

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

2.2.2.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES

Para un desarrollo teórico sobre las habilidades sociales es necesario revisar algunas definiciones que enmarquen el concepto sobre esta variable de estudio.

En primer lugar, podemos decir que las habilidades sociales son un conjunto de hábito en nuestras conductas, pensamiento y emociones que permiten la comunicación con los demás y el desarrollo de una interrelación personal satisfactoria (Roca, 2003, p.25).

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

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

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

2.2.2.3. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

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

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

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

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

2.2.2.4. DIMENSIONES DE HABILIDADES SOCIALES

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

A. Dimensión 1: Habilidades de autoestima

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

B. Dimensión 2: Habilidades de autonomía

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

C. Dimensión 3: Relaciones sociales

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

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

D. Dimensión 4: Comunicación y lenguaje

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

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

2.2.2.5. HABILIDADES SOCIALES Y EDUCACIÓN

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, las habilidades sociales toman un lugar protagónico incluso de mayor relevancia que el componente cognitivo. Estas habilidades sociales permitirán a los niños encontrar autonomía en su conducta y, por ende, en el logro de sus aprendizajes.

Dentro del Currículo Nacional del 2016 se encuentra una de las competencias orientadas al desarrollo de la identidad donde se busca el reconocimiento y valoración personal junto a una evaluación de las emociones con el objetivo de lograr relaciones sociales saludables.

Se debe considerar que, este aspecto del aprendizaje es necesario en las edades escolares donde se logra la formación de la persona. Estas nuevas conductas adquiridas por los estudiantes deben perfeccionar las conductas ya existentes en ellos y disminuir aquellas conductas que son consideradas socialmente inadecuadas y negativas (Para Valles y Valles, 2006, p. 34). Por tal motivo, se da la necesidad de que estas habilidades formen parte de los procesos de evaluación

integral y puedan seguir un proceso de mejora en sus conductas y, al igual que los componentes cognitivos del aprendizaje, estas tengan también un acompañamiento y retroalimentación constante.

Dentro del enfoque curricular del Ministerio de Educación, el área de Personal Social prioriza dos competencias básicas que son el desarrollo personal y la ciudadanía activa (MINEDU, 2016, p. 65). El primer componente permite la interacción a través de la reflexión, la crítica y la ética. El segundo propone el conocimiento de los derechos y deberes como ciudadano. El desarrollo de estos componentes del desarrollo de la persona como un agente social, permite un correcto desarrollo de la personalidad desde las relaciones familiares y sociales. Así mismo, encontramos en el componente ciudadano una oportunidad para generar la base de un comportamiento enfocado al respeto de los vínculos sociales establecidos.

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

A. RESULTADOS PARA LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Tabla 4. *Porcentajes para la variable juego simbólico*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	12%
Medio	6	38%
Bajo	7	50%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

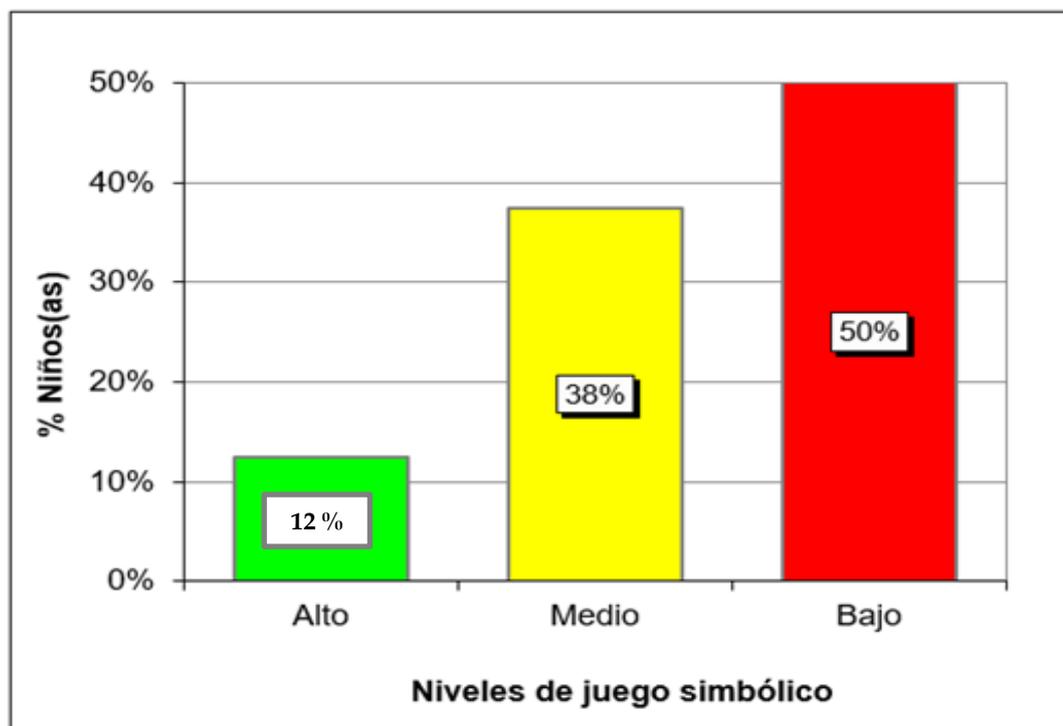


Figura 1: Variable juego simbólico

El análisis descriptivo de la variable juego simbólico muestra un porcentaje mayoritario de 50% en el nivel bajo. El 38% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 12% alcanzó el nivel alto.

Tabla 5. Porcentajes para la dimensión descentración

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	12%
Medio	10	69%
Bajo	3	19%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

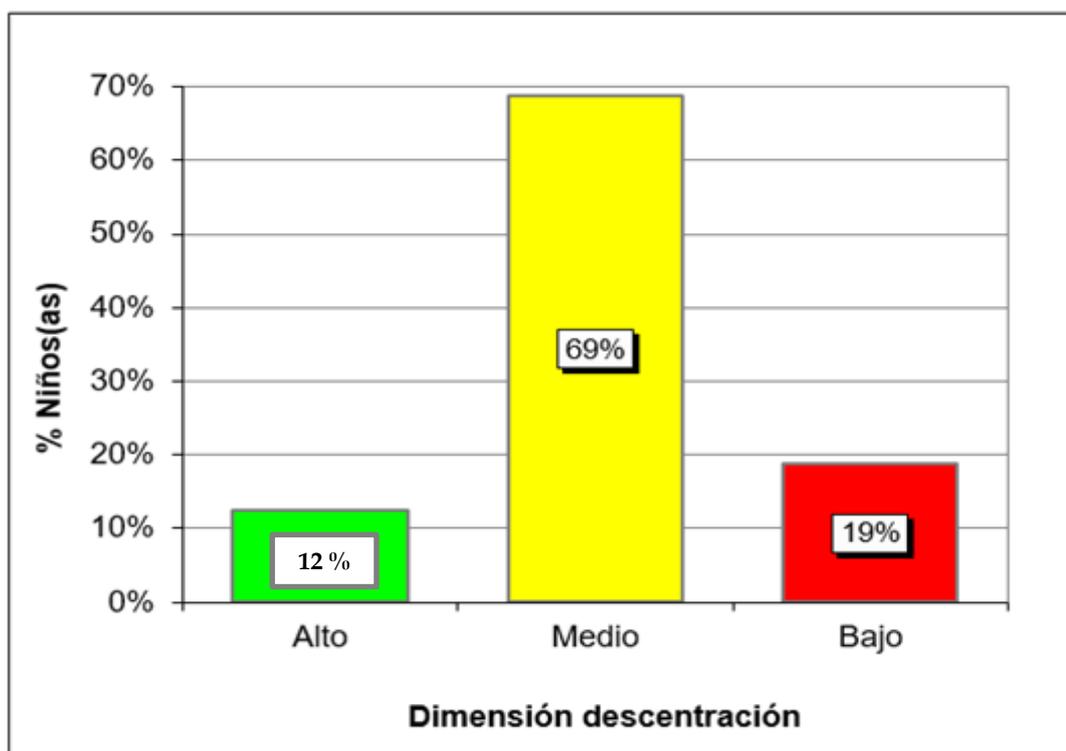


Figura 2. Dimensión descentración

El análisis descriptivo de la dimensión descentración en el juego simbólico muestra un porcentaje mayoritario de 69% en el nivel medio. El 19% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel bajo, mientras que un 12% alcanzó el nivel alto.

Tabla 6. Porcentajes para la dimensión sustitución

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	12%
Medio	6	38%
Bajo	7	50%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

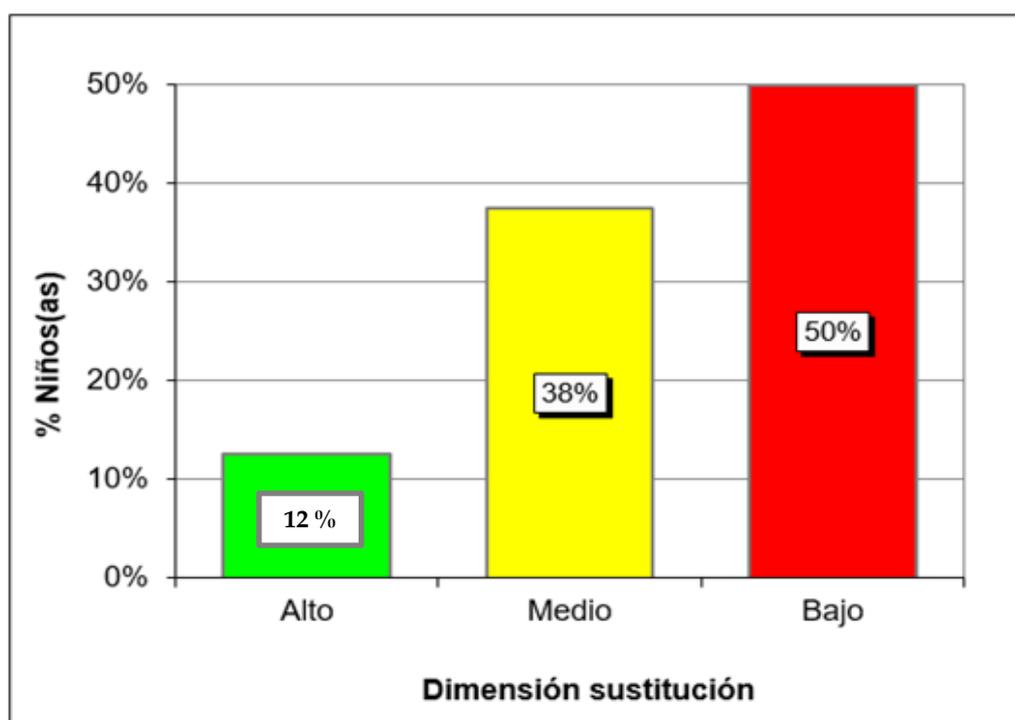


Figura 3. Dimensión sustitución

El análisis descriptivo de la dimensión sustitución en el juego simbólico muestra un porcentaje mayoritario de 50% en el nivel bajo. El 38% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 12% alcanzó el nivel alto.

Tabla 7. Porcentajes para la dimensión integración

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	1	6%
Medio	8	50%
Bajo	6	44%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

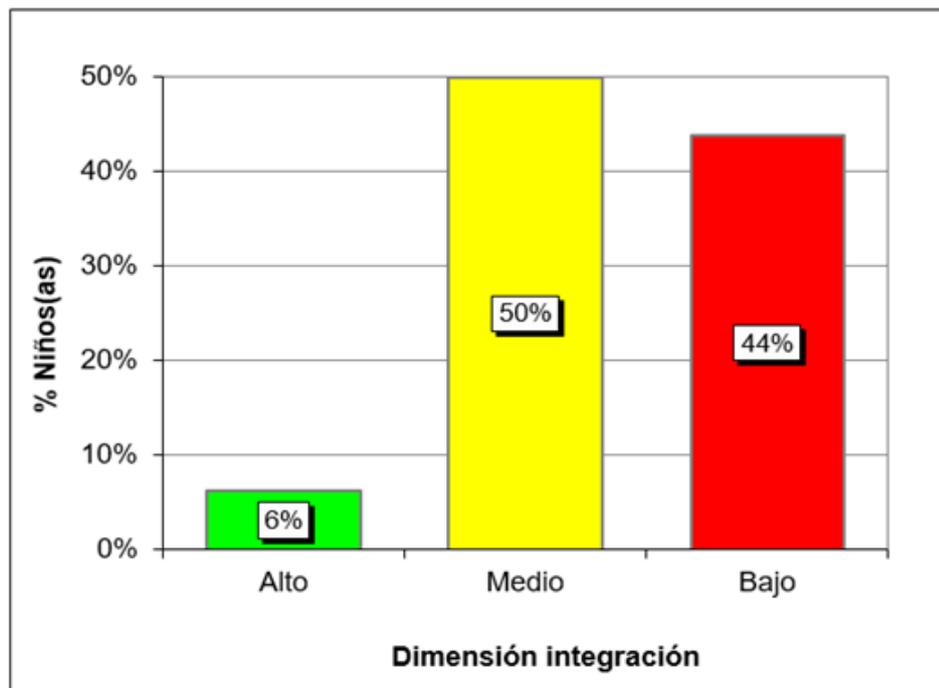


Figura 4. Dimensión integración

El análisis descriptivo de la dimensión integración en el juego simbólico muestra un porcentaje mayoritario de 50% en el nivel medio. El 44% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel bajo, mientras que un 6% alcanzó el nivel alto.

Tabla 8. Porcentajes para la dimensión planificación

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	4	31%
Medio	4	31%
Bajo	7	38%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

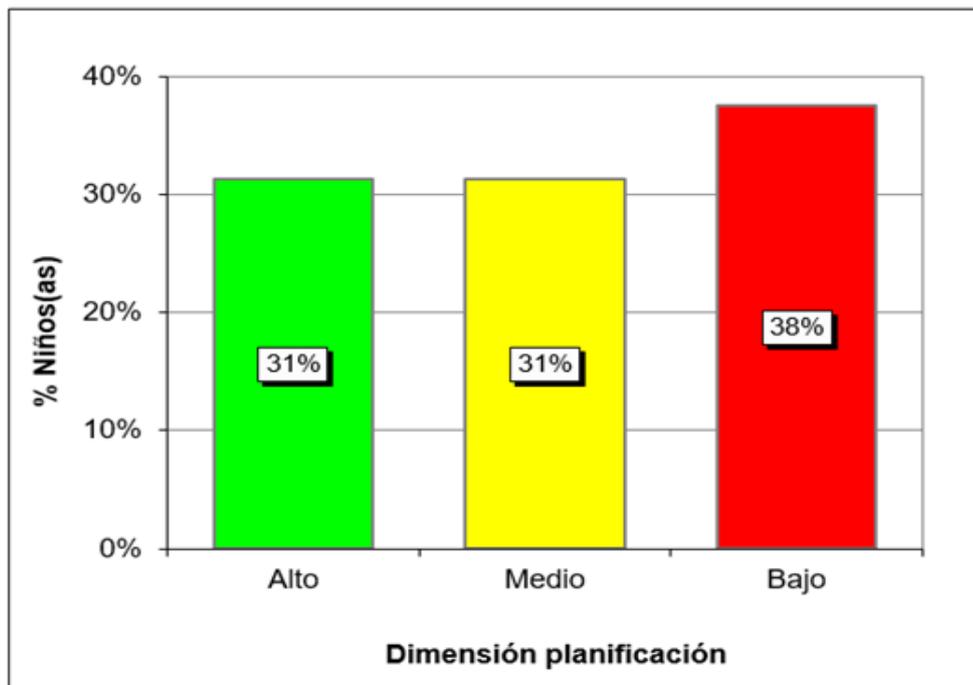


Figura 4. Dimensión planificación

El análisis descriptivo de la dimensión planificación en el juego simbólico muestra un porcentaje mayoritario de 38% en el nivel bajo. En los niveles alto y medio se muestran un porcentaje igual de 31%.

B. RESULTADOS PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Tabla 9. Porcentajes para la variable habilidades sociales

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	1	6%
Medio	4	31%
Bajo	10	63%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

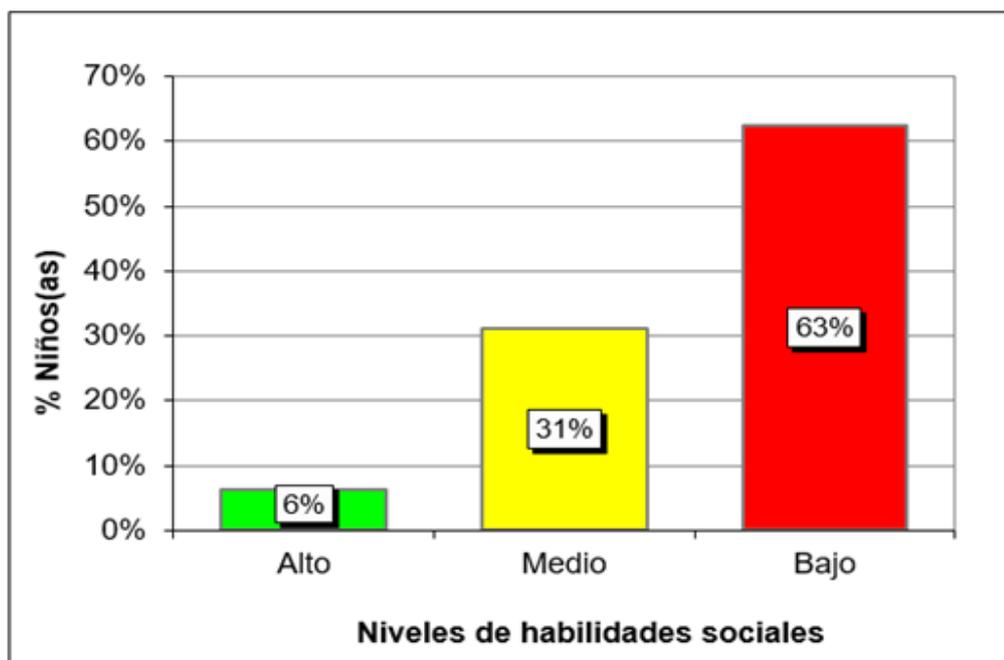


Figura 6. Variable habilidades sociales

El análisis descriptivo de la variable habilidades sociales muestra un porcentaje mayoritario de 63% en el nivel bajo. El 31% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 6% alcanzó el nivel alto.

Tabla 10. Porcentajes para la dimensión habilidades de autoestima

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	12%
Medio	6	38%
Bajo	7	50%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

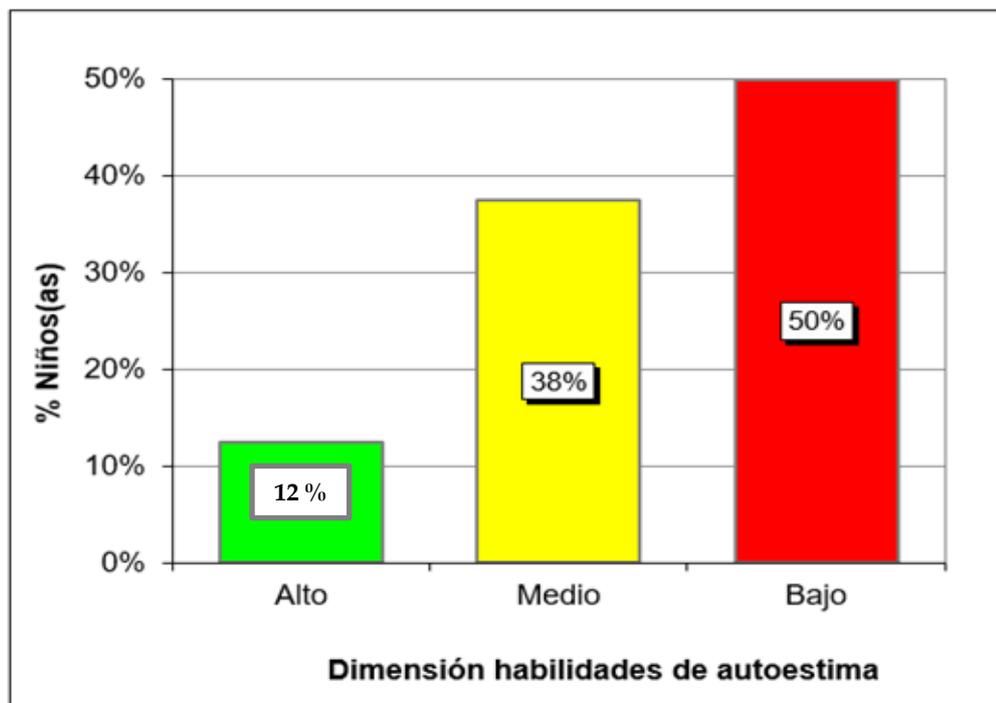


Figura 7. Dimensión habilidades de autoestima

El análisis descriptivo de la dimensión habilidades de autoestima de las habilidades sociales muestra un porcentaje mayoritario de 50% en el nivel bajo. El 38% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 12% alcanzó el nivel alto.

Tabla 11. Porcentajes para la dimensión habilidades de autonomía

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	1	6%
Medio	5	31%
Bajo	9	63%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

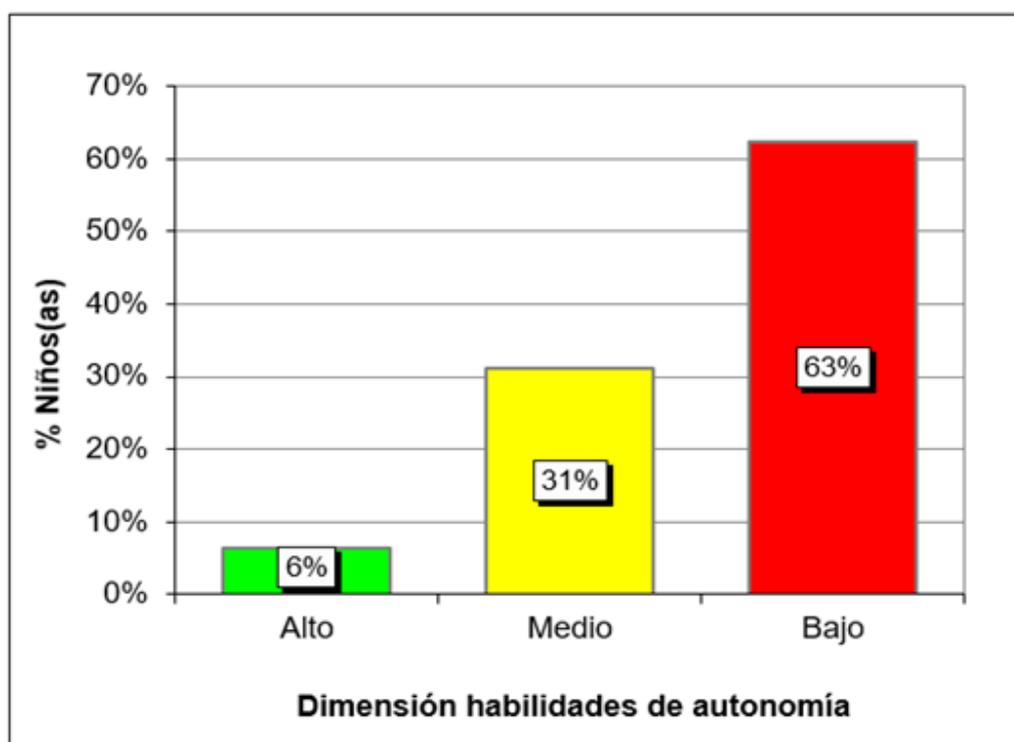


Figura 8. Dimensión habilidades de autonomía

El análisis descriptivo de la dimensión habilidades de autonomía de las habilidades sociales muestra un porcentaje mayoritario de 63% en el nivel bajo. El 31% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 6% alcanzó el nivel alto.

Tabla 12. Porcentajes para la dimensión relaciones sociales

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	12%
Medio	4	25%
Bajo	9	63%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

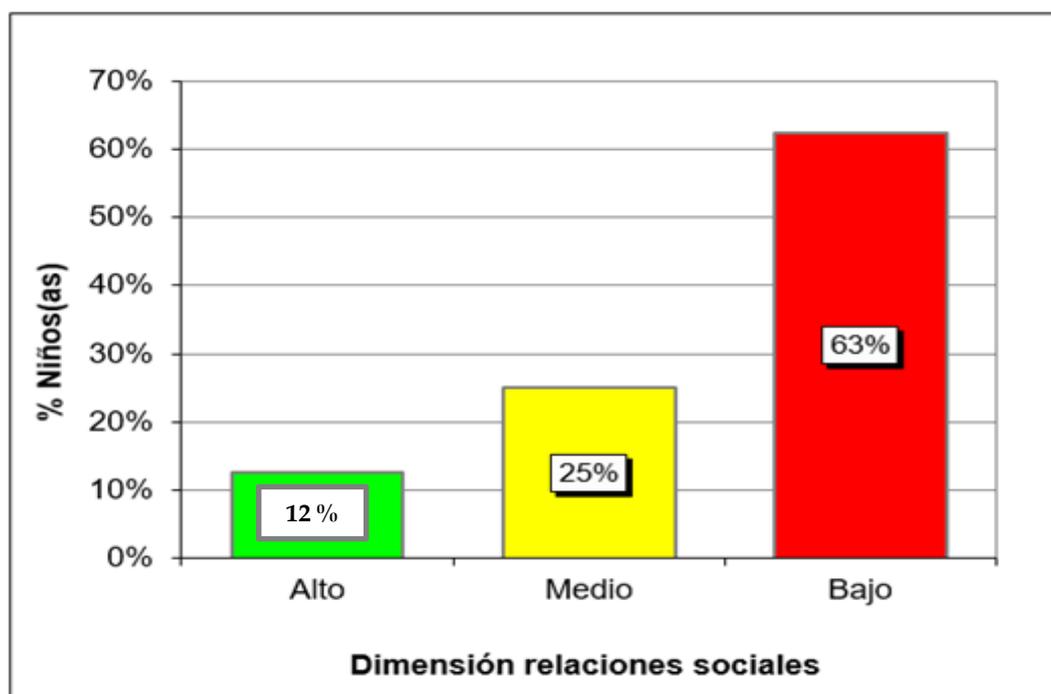


Figura 9. Dimensión relaciones sociales

El análisis descriptivo de la dimensión relaciones sociales de las habilidades sociales muestra un porcentaje mayoritario de 63% en el nivel bajo. El 25% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 12% alcanzó el nivel alto.

Tabla 13. Porcentajes para la dimensión lenguaje y comunicación

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	2	13%
Medio	5	31%
Bajo	8	56%
Total	15	100%

Fuente: Base de datos de la Investigación

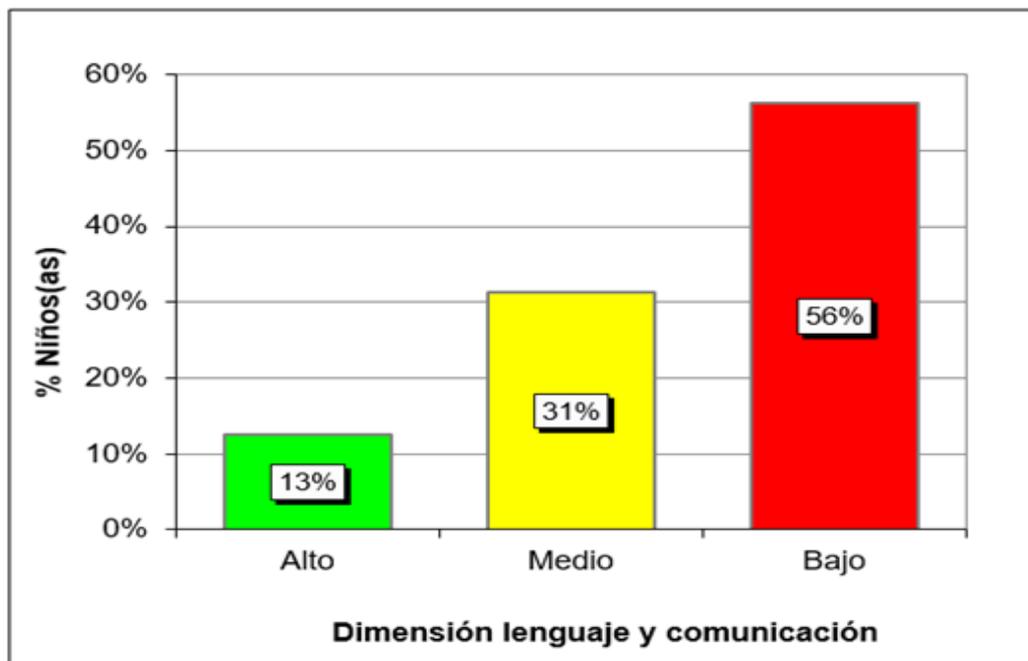


Figura 9. Dimensión lenguaje y comunicación

El análisis descriptivo de la dimensión lenguaje y comunicación de las habilidades sociales muestra un porcentaje mayoritario de 56% en el nivel bajo. El 31% de las unidades de análisis evaluadas se ubican en el nivel medio, mientras que un 13% alcanzó el nivel alto.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

A. Hipótesis General

Ho No existe una relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Hi Existe una relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 14. *Correlación entre las variables de investigación*

		Juego Simbólico	Habilidades Sociales	
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,759
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,759	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	15	15

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,759 y la significancia estimada de 0,000 < 0,05, muestran una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis general del estudio.

B. Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Hi Existe una relación entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 15. *Correlación entre la dimensión descentración y habilidades sociales*

			Dimensión Descentración	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dimensión descentración	Coefficiente de correlación	1,000	,632
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,632	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	15	15

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,632 y la significancia estimada de 0,003 < 0,05, muestran una relación positiva entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis específica (H_1).

C. Hipótesis Específica 2

H_0 No existe una relación entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

H_1 Existe una relación entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 16. *Correlación entre la dimensión sustitución y habilidades sociales*

			Dimensión Sustitución	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dimensión sustitución	Coeficiente de correlación	1,000	,705
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,705	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	15	15

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,705 y la significancia estimada de $0,001 < 0,05$, muestran una relación positiva entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis específica (H_2).

D. Hipótesis Específica 3

H_0 No existe una relación entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

H_i Existe una relación entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 17. *Correlación entre la dimensión integración y habilidades sociales*

			Dimensión Integración	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dimensión integración	Coeficiente de correlación	1,000	,598
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,598	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	15	15

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,598 y la significancia estimada de 0,004 < 0,05, muestran una relación positiva entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis específica (H_3).

E. Hipótesis Específica 4

Ho No existe una relación entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Hi Existe una relación entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 18. *Correlación entre la dimensión planificación y habilidades sociales*

			Dimensión Planificación	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dimensión planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,712
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,712	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	15	15

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,712 y la significancia estimada de $0,001 < 0,05$, muestran una relación positiva entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis específica (H_4).

CONCLUSIONES

- Primera.** La prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,759 y una significancia estimada de $0,000 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Segunda.** La prueba de hipótesis específica (H1) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,632 y una significancia estimada de $0,003 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Tercera.** La prueba de hipótesis específica (H2) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,705 y una significancia estimada de $0,001 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

- Cuarta.** La prueba de hipótesis específica (H3) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,598 y una significancia estimada de $0,004 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Quinta.** La prueba de hipótesis específica (H4) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,712 y una significancia estimada de $0,001 < 0,05$. Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

RECOMENDACIONES

- Primera.** A la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, se le recomienda que, en coordinación con las estancias de gobierno locales, se planifiquen programas educativos enfocados al desarrollo de innovaciones pedagógicas que ayuden a estimular las habilidades sociales a través del juego simbólico.
- Segunda.** A las instancias locales del Ministerio de Educación se le recomienda organizar talleres formativos enfocados a mejorar los niveles de habilidades sociales en la región Loreto. Así mismo, organizar jornadas y capacitaciones integrales de innovaciones metodológicas e intercambio de experiencias.
- Tercera.** A los docentes y administrativos de la institución se les recomienda organizar encuentros con docentes de otras instituciones de la región para formular en conjunto reformas curriculares que permitan un desempeño libre de las metodologías de enseñanza aprendizaje y se logre impulsar la adecuada aplicación de los juegos simbólicos y el desarrollo de las habilidades sociales en los primeros años de la escolaridad y en los niveles mayores.
- Cuarta.** A las asociaciones y organizaciones de padres de familia se les recomienda organizar mesas de diálogo con los administrativos del colegio para el desarrollo de capacitaciones que les permita tener un mayor conocimiento sobre la necesidad de estimular las habilidades sociales en los niños y puedan contribuir de forma activa al proceso de aprendizaje de sus hijos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- MINEDU (21 de noviembre, 2017) PISA 2015: se dieron a conocer los resultados de la evaluación sobre Resolución colaborativa de problemas. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2015-se-dieron-a-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-sobre-resolucion-colaborativa-de-problemas/>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Ocharima, E. y Vilcahuamán, F. (2013) Habilidades sociales y niveles de interacción grupal en alumnos del sexto grado de primaria de instituciones educativas estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo.
- ONU (2016) *Habilidades para el progreso social El poder de las habilidades sociales y emocionales*. Madrid, UNESCO - UIS
- Picardo, O. (2005) Diccionario pedagógico. San Salvador, Colegio García Flamenco. Recuperado de <https://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>
- Prieto, M. (2015) Las habilidades sociales como estrategia para mejorar la convivencia escolar de un grupo de estudiantes de ciclo 3 y 4 del Colegio Usminia de la ciudad de Bogotá. (Tesis de especialización) Universidad de la Sabana, Colombia.
- Prieto, M. y Medina, R. (2005) *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid, UNED.
- Peñafiel, E. (2011) *habilidades sociales*. Madrid, Editext.
- Piaget, J. (1983) *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México DF, Fondo de Cultura Económica.

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

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

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

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

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA G.N.E. SAN MARCOS EN EL DISTRITO DE IQUITOS, PROVINCIA DE MAYNAS, REGIÓN LORETO, AÑO 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?	Determinar qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.	Existe una relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.	Variable 1: Juego simbólico	Diseño: No experimental y transversal.
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>PE 4. ¿Qué relación existe entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>OE 4. Determinar qué relación existe entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>HE 1. Existe una relación entre la dimensión descentración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>HE 2. Existe una relación entre la dimensión sustitución en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>HE 3. Existe una relación entre la dimensión integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>HE 4. Existe una relación entre la dimensión planificación en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p>Dimensiones:</p> <p>Descentración</p> <p>Sustitución</p> <p>Integración</p> <p>Planificación</p> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Habilidades de autoestima</p> <p>Habilidades de autonomía</p> <p>Relaciones sociales</p> <p>Lenguaje y comunicación</p>	<p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Nivel de Investigación: Descriptivo correlacional</p> <p>Método: Hipotético Deductivo Enfoque cuantitativo</p> <p>Población: 15 niños de 5 años de la Institución Educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población. N = n</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de observación para el juego simbólico - Ficha de observación para las habilidades sociales</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA
EL JUEGO SIMBÓLICO

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____

N°	ÍTEMS	Casi siempre	A veces	Nunca
DIMENSIÓN 1: DESCENTRACIÓN		3	2	1
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			
DIMENSIÓN 2: SUSTITUCIÓN		3	2	1
6	Sustituye intencionalmente el objeto real			
7	Utiliza el juguete elegido			
8	Realiza representaciones mentales			
9	Asume y desarrolla roles ficticios			
DIMENSIÓN 3: INTEGRACIÓN		3	2	1
10	Demuestra iniciativa en el juego			
11	Elije 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			
DIMENSIÓN 4: PLANIFICACIÓN		3	2	1
15	Elije a lo que va a jugar			
16	Elije el objeto a usar			
17	Elije a sus compañeros de juego			
18	Elabora un plan para el juego			

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LAS HABILIDADES SOCIALES

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Nº	ÍTEMS	SIEMPRE	A veces	NUNCA
DIMENSIÓN 1: HABILIDADES DE AUTOESTIMA		3	2	1
1	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.			
2	Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.			
3	Es solidario con sus compañeros.			
4	Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.			
5	Expresa comentarios positivos de sí mismo.			
6	Sonríe cuando recibe un cumplido.			
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES DE AUTONOMÍA		3	2	1
7	Recoge los materiales que utilizo en el juego.			
8	Guarda los materiales de clase.			
9	Realiza nudos para asegurar las cosas.			
10	Ata los cordones de sus zapatos.			
11	Participa en las actividades.			
12	Cuida las cosas.			
DIMENSIÓN 3: RELACIONES SOCIALES		3	2	1
13	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.			
14	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.			
15	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.			
16	Pide ayuda o favor cuando necesita.			
17	Explica cuando ha ganado en un juego.			
18	Explica cuando ha perdido en un juego.			

DIMENSIÓN 4: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN		3	2	1
19	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
20	Mantiene una conversación durante un tiempo determinado			
21	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.			
22	Respeto los turnos de palabra en una conversación.			
23	Apoya las iniciativas de los otros en el juego.			
24	Se despide adecuadamente al terminar una conversación.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

MATRIZ PARA LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

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

MATRIZ PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

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