



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

**TESIS:**

**JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HOGAR INFANTIL”, DISTRITO DE  
CHANCAY - HUARAL, 2019**

**PRESENTADO POR:**

**CASTRO ABRIGO, MABEL ANGELICA**

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

**LIMA - PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mis hijos Sammy y Carolina, ustedes nacieron en todo el transcurso de mi carrera, y no fue fácil seguir pero se portaron súper bien en mi pancita y en casa cuando muchas veces los deje por seguir estudiando y aunque tuve que dejar un par de siglos por el bienestar de ustedes, siempre fue clara mi meta de terminar y ser lo que siempre quise de niña y hoy es una escala que subo y lograre alcanzar mi meta por ustedes que son mi fuente de inspiración y motivación, también a ti hermanito Isaías que te lleno de alegría mi esfuerzo, gracias por tu motivación.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, mi agradecimiento es a ti amado Dios que por tu gracia y misericordia me das la vida para cumplir uno de mis mayores sueños. A mi madre, por su constante apoyo en todo el proceso de mis estudios y por la confianza y motivación de verme una futura maestra, a mi esposo por su amor, paciencia y esfuerzo por impulsarme a continuar sin rendirme, a mis hermanos que con palabras me motivaron a seguir adelante, gracias a toda mi familia.

## RESUMEN

El juego simbólico es una destreza natural, satisfactoria conforme la vida del niño, porque se expresan evidencias ocurridas en su vida cotidiana, así mismo es una de las estrategias que se utiliza para el progreso integral del infante. Por lo expuesto, se planteó como objetivo general: Establecer de qué manera el juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales en los niños de cuatro años del colegio referenciado.

La coyuntura metodológica se desarrolló con un respaldo en teorías y enfoques teóricos de tipo básica, se expresa numéricamente de enfoque cuantitativo, con un diseño de orden no experimental de carácter transversal, correlacional y descriptivo como niveles investigativos. Se trabajó con 16 infantes de cuatro años, con un muestreo de línea no probabilística. Para poder recabar datos se empleó la estrategia de la observación contando con las herramientas: Ficha de observación del juego simbólico y Ficha de observación de habilidades sociales con valores Likert.

Se tuvo como resultados que predominan los niveles bajos con un 56% en el instrumento de la V1 y V2. Para validar las hipótesis se contó con el método de Spearman ( $r_s = 0,367^{**}$ ,  $p\_valor = 0,008 < 0,05$ ) con una correlación baja positiva y un margen de equivocación  $< 0,05$ . Concluyéndose que hay relación positiva de la V1 = juego simbólico con la V2 = habilidades sociales.

**Palabras Claves:** Juego simbólico, habilidades sociales, autoafirmación, control de emociones, habilidades para relacionarse.

## ABSTRACT

The symbolic game is a natural skill, satisfactory according to the child's life, because evidences occurred in its daily life are expressed, it is also one of the strategies used for the integral progress of the infant. For these reasons, the general objective was to establish: To establish how symbolic play is related to social skills in the four-year-old children of the referenced school.

The methodological conjuncture was developed with a support in theories and theoretical approaches of the basic type, it is expressed numerically from a quantitative approach, with a non-experimental design of a transversal, correlational and descriptive nature as research levels. We worked with 16 four-year-old infants, with a non-probabilistic line sampling. In order to collect data, the observation strategy was used with the tools: Observation card of the symbolic game and Observation card of social skills with Likert values.

The results were that low levels predominate with 56% in the instrument of V1 and V2. The Spearman method ( $r_s = 0,367^{**}$ ,  $p\_value = 0,008 < 0,05$ ) was used to validate the hypotheses, with a low positive correlation and a margin of error  $< 0,05$ . Concluding that there is a positive relationship between V1 = symbolic play with V2 = social skills.

**Key Words:** Symbolic play, social skills, self-assertion, emotion control, relationship skills.

# ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO</b>	<b>11</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la investigación	15
1.2.1. Delimitación social	15
1.2.2. Delimitación temporal	15
1.2.3. Delimitación espacial	15
1.3. Problemas de investigación	15
1.3.1. Problema general	15
1.3.2. Problemas específicos	16
1.4. Objetivos de la investigación	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos específicos	16
1.5. Hipótesis de la investigación	17
1.5.1. Hipótesis general	17
1.5.2. Hipótesis específicas	17
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	18
1.6. Diseño de la investigación	20
1.6.1. Tipo de investigación	20
1.6.2. Nivel de investigación	21
1.6.3. Método	21

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	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	22
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	22
1.9.1.	Justificación teórica	22
1.9.2.	Justificación práctica	23
1.9.3.	Justificación social	23
1.9.4.	Justificación legal	23
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>		<b>24</b>
2.1.	Antecedentes de la investigación	24
2.1.1.	Estudios previos	24
2.1.2.	Tesis nacionales	25
2.1.3.	Tesis internacionales	27
2.2.	Bases teóricas	28
2.2.1.	Juego simbólico	28
2.2.2.	Habilidades sociales	40
2.3.	Definición de términos básicos	50
<b>CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>		<b>53</b>
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	53
3.2.	Contrastación de hipótesis	63
<b>CONCLUSIONES</b>		<b>68</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>		<b>70</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>		<b>72</b>

## **ANEXOS**

**77**

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los Instrumentos
4. Fotos de los niños de 4 años del nivel inicial I.E. "Hogar Infantil", distrito de Chancay - Huaral

# INTRODUCCIÓN

El juego y el aprendizaje son importantes para formar el cerebro y las habilidades que los infantes necesitarán más tarde en la vida, mediante el juego, los niños exploran y ponen a prueba el mundo que los rodea, experimentan nuevas ideas, roles y vivencias, mientras lo hacen, aprenden a comprender mejor y construir su propia posición social dentro de dicho espacio.

En el mundo de hoy, las instituciones educativas tienen como principal propósito garantizar una educación de calidad y eso sólo se logra estando a la vanguardia de las innovaciones tecnológicas de la sociedad actual, para ello, es importante incluir el juego simbólico ya que invita a la interacción social, permitiendo que los infantes comuniquen sus ideas y comprendan a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento que sea significativo con relaciones sólidas.

No obstante, la familia y colegio tienen la responsabilidad social y oportuna de procurar ambientes solicitados para contribuir al desarrollo de habilidades sociales pertinentes en los educandos que les permita mejoras en su proceso académico y desempeño social, en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelven a diario. Es así que, si los infantes desarrollan una apropiada habilidad social, conseguirán una óptima convivencia con mucha naturalidad y confianza, y podrán relacionarse sin ningún problema con los demás.

El estudio tiene como propósito dar a conocer lo importante que es el juego simbólico como estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, ya que es un proceso muy importante que debe fomentarse en los infantes desde la primera infancia en el hogar, escuela y sociedad.

El trabajo investigativo será estructurado en tres apartados:

Apartado 1: Planteamiento Metodológico, se desarrolla la descripción de la realidad del problema, tomando en cuenta la delimitación investigativa, los problemas a investigar, objetivos, hipótesis, diseño, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como la justificación e importancia de investigación.

Apartado 2: Marco Teórico, comprende los estudios de estudios antecedentes, bases teóricas, y la definición de términos básicos.

Apartado 3: Análisis y la interpretación de los resultados, se han elaborado tablas y gráficos aplicando los instrumentos empleados.

Para finalizar, se presentaron las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información considerando las normas de redacción APA (6ta edición).

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA**

En el ámbito mundial, el trabajo lúdico es una herramienta indispensable del crecimiento en infantes que impulsa la destreza mental de los pequeños y beneficia su progreso integral en lo social, intelectual, afectivo y físico. No sólo mediante lo que experimenta jugando, los alumnos potencian las aptitudes requeridas para transformarse en elementos productores de cambios con la capacidad de hacer frente a los inmensos desafíos que emergen en el entorno social del siglo XXI.

Una investigación actual aplicada a “La cooperación del juego infantil al avance de habilidades para la transformación social activa”, llevado a cabo por el Grupo de Investigación Cultural Cívica y Políticas Educativas de la Universidad Complutense de Madrid con la colaboración de la fundación Ashoka, UNICEF e IKEA, establecieron que estas dinámicas de forma individual y en equipo son elemento esencial en el constructo de la formación personal y de su trascendencia para el crecimiento humano y la manera en que aprende, el trabajo da revisión a la implementación de las destrezas lúdicas en España y su aporte al impulso facultativo para la modificación en la sociedad (UNICEF, 2018).

La contribución familiar y comunitaria en el espacio de los programas educacionales en la etapa inicial corresponde a un factor de gran significancia. En el momento que los hogares funcionan como colaboradores activos en la formación y el progreso de los infantes emergiendo una visión común del rol del juego en los programas educacionales de la etapa inicial. Es decir, al igual que en el contexto alimenticio, para que se dé una dieta balanceada de juego tiene que estar incorporado de todo un poco en sus proporciones adecuadas, con mayor relevancia de los juegos de trabajo y actividades lúdicas, y con mayor dosificación de aquellos que son solitarios y videojuegos. (UNICEF, 2018)

En la actualidad familia ha modificado su forma de vivir, donde la globalización y las redes tecnológicas han emergido como invasores de la privacidad en el seno parental ocasionando el deterioro en los valores fundamentales, en los cuales el rango de desadecuación se hace notorio en diferentes entornos de socialización siendo esto la consecuencia de que progreso de sus destrezas sociales sea deficiente. Es por ello, que estas aptitudes están tomando cada día un rol esencial, tanto para el beneficio y la plenitud personal, como para el de la sociedad en general. Hace poco tiempo la OCDE alza la voz en referencia a este requerimiento y asegura que los elementos socializadores están vinculados en la capacidad del individuo para adaptarse a su ambiente y los logros alcanzados en sus vidas. El fortalecimiento de la interacción con los demás no solo es de gran relevancia para el bienestar de las personas, sino que de igual forma para las comunidades y las sociedades en conjunto. La habilidad de adaptación de las personas, su ingenio, respeto y trabajo de calidad con otros, el tomar la responsabilidad personal y del conglomerado al pasar del tiempo se está transformando en el sello que distingue una sociedad que posee un correcto funcionamiento. (Chernyshenko, Kankaraš & Drasgow, 2018)

Por lo antes mencionado, en el hogar y la escuela es necesario considerar la significancia del juego por representación en las actividades

diarias, para dar equipamiento a los alumnos de modo equitativo de estas destrezas, los cuales les provea de herramientas para lograr exitosos resultados de vida. La Unesco, establece que la actividad lúdica es una ejecución propia del pequeño y su manera de experimentar el mundo. Este elemento es fundamental para el crecimiento intelectual, psíquico, y social del infante (Unesco, 2016)

Asegurar la inclusión de indicadores en cuanto a la escala de medición de proceso en las normas de calidad que respectan a la formación inicial incorporando los rasgos del aprendizaje mediante el trabajo lúdico. Los métodos de seguimiento tendrían que tomar evidencia de si se tienen los implementos y otro equipamiento para llevarlo a cabo, y de si el programa diario cuenta con momentos para la ejecución de las actividades en los espacios para jugar o en el colegio. Al momento de que se haga una revisión de las condiciones del aula o estructura física, contando también con las inspecciones, igualmente se puede hacer una autoevaluación de los maestros y programas de la etapa educacional preescolar con instrumentos sin complejidad, haciendo un registro de sus propios puntos de vista con respecto tanto a los factores más imponentes como a aquellos elementos en los cuales debe darse un fortalecimiento.

Razón por la cual, los maestros tienen que ser garantes de que haya oportunidades para que los educandos logrando que se involucren en interacciones representativas espontáneas, pues el simbolismo de estos coopera en su desempeño intelectual y social, ya que el plantel es un espacio para la enseñar-aprender, por lo tanto, se requieren acciones concretas que establezcan de manera divertida la socialización.

Un entorno ideal que favorezca contribuirá a que sobresalga la significancia de la formación mediante el juego, y puede dar refuerzo con más empuje a dicho énfasis impulsando la asociación con otros entes como la salud, la nutrición y la protección social, que en unidad darán pase

a una voz unificada en beneficio del trabajo lúdico en la vida de los educandos.

En el contexto nacional, la falta de aptitudes de socialización se ha visto desfavorecida por el alto índice de violencia, la cual se ha incrementado de manera abismal en el entorno familiar, educacional y social. Los infantes evidencian muchos casos de escolares que se definen por presentar conductas inapropiadas y careciendo de capacidades comunicacionales (INEI, 2015).

Lo lúdico de acuerdo al MINSA está presente en todos los acontecimientos culturales, debe ser un elemento irrenunciable de la categoría por representación del individuo que modifica su ambiente según lo que se imagina, desea y aspira con otros como forma de habitar, jugando con las herramientas físicas que proporciona el entorno para acoplarse a él y adaptarlo a sí; es decir, que desde sus primeros años de vida el ser humano, antes de instalarse el espacio, lo percibe y lo vive. (MINSA, 2019)

Por ello, el Minedu, hace una propuesta de que, en la etapa inicial, se considere en los diferentes sectores como el lugar de juegos para motivar la actividad lúdica, suministrando espacios planificados para el mejoramiento del crecimiento integral de los alumnos y disminuyendo la intervención del maestro (Minedu, 2019).

En la IE en mención, se ha evidenciado la ausencia de socialización por parte de los infantes de 4 años, ya que presentan gran dificultad al momento de interactuar espontáneamente en este tipo de dinámicas, manifiestan timidez en la participación grupal, al mismo tiempo la falta de inventiva del educador no da lugar a que los preescolares expongan sus capacidades. Los papás no les dan relevancia a los espacios de juego, teniéndolos como un modo de perder el tiempo y lo que quieren es que sus hijos aprendan la lectoescritura.

Por esta razón, la finalidad del estudio es comprender que el juego por representación cooperará para que los infantes fortalezcan sus aptitudes de socialización en diversos espacios, fomentar situaciones de formación social, enfatizar los roles que asumen, y cómo interactúan con sus pares, proporcionando soluciones a corto plazo. Por lo cual, la aplicación del uso continuo de las actividades lúdicas en los ambientes para jugar y otros rincones dentro o fuera del colegio son esenciales para los educandos, ya que los ayuda a potenciar sus destrezas y aptitudes sociales.

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

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

El grupo muestral lo han conformado los infantes de cuatro años (Sección Capullos), de género mixto.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

Los meses de marzo a diciembre del año 2019 han servido como periodo de ejecución para desarrollar el trabajo investigativo.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Se ha realizado en la IE “Hogar Infantil”, ubicada en la Calle Jorge Chávez Nro. 438, distrito de Chancay, provincia de Huaral, departamento de Lima, Región Lima; el plantel pertenece a la UGEL N° 10 Huaral, y está a cargo del director Edilberto Ballen Granadino.

## **1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Hogar Infantil”, distrito de Chancay – Huaral, año 2019?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿De qué manera el componente descentración del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?
- ¿De qué manera el componente sustitución del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?
- ¿De qué manera el componente integración del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?
- ¿De qué manera el componente planificación del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?

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

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación del juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Hogar Infantil”, distrito de Chancay – Huaral, año 2019.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar la relación del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.
- Identificar la relación del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.
- Identificar la relación del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.
- Identificar la relación del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

## **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe relación positiva del juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Hogar Infantil”, distrito de Chancay – Huaral, año 2019.

### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- Existe relación positiva del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.
  
- Existe relación positiva del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.
  
- Existe relación positiva del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.
  
- Existe relación positiva del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

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

Tabla 1. Operacionalizar la V1 y V2

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
			Nº	Total	
<b>Variable Relacional 1:</b>  Juego simbólico	Descentración	- Reconoce - Juguete - Uso del objeto - Representa la realidad - Asume roles	1 2 3 4 5	5	<b>Ordinal</b>  <b>Valoración: Likert</b> Siempre..... ( 3 ) A veces..... ( 2 ) Nunca..... ( 1 )  <b>Niveles:</b> Alto 43 - 54 Medio 31 - 42 Bajo 18 - 30
	Sustitución	- Sustituye el objeto real - Objeto elegido - Representaciones mentales - Roles ficticios	6 7 8 9	4	
	Integración	- Iniciativa - Material - Vida cotidiana - Interés - Disfruta	10 11 12 13 14	5	
	Planificación	- Elige el juego - Elige el objeto - Elige a sus compañeros - Plantea	15 16 17 18	4	
<b>Variable Relacional 2:</b>  Habilidades sociales	Habilidades para relacionarse	- Interrelación - Trabajo en equipo - Compañerismo	1 2, 3 4, 5, 6	6	<b>Ordinal</b>  <b>Valoración: Likert</b> Siempre..... ( 3 ) A veces..... ( 2 ) Nunca..... ( 1 )
	Autoafirmación	- Preferencia al elegir un juego - Sabe expresarse - Opina libremente	7 8, 9, 10 11, 12, 13, 14	10	

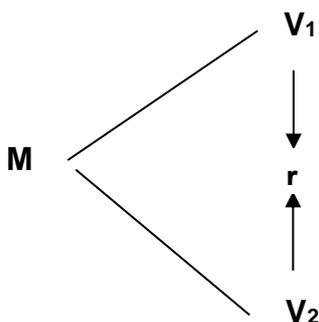
		- Conversador	15, 16		<b>Niveles:</b> Alto 57 - 72 Medio 41 - 56 Bajo 24 - 40
	Control de emociones	- Afecto a los demás - Cariñoso - Alegre	17, 18, 19 20, 21 22, 23, 24	8	

Fuente: Elaboración propia.

## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo al criterio de no manipular las categorías, se ajustó a un diseño de características no experimentales de orden transversal. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), “esta investigación se encarga de observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos y proponer soluciones” (p. 235).

Su gráfica es:



**Donde:**

M : Muestra

V<sub>1</sub> : Juego simbólico

V<sub>2</sub> : Habilidades sociales

r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### 1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para profundizar el estudio, se respaldó en teorías científicas de un lineamiento tipo básica, su propósito es la obtención y recopilación de datos para ir construyendo una base de conocimiento que le permita al investigador mejorarlo.

Se expresó en números la cual le corresponde un enfoque cuantitativo, donde los resultados obtenidos se expresan numéricamente en tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y su análisis en base a la estadística descriptiva e inferencial.

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Hernández, et al (2014), plantean niveles, que para la ejecución del estudio se ajusta al descriptivo y correlacional. El primero es para realizar un análisis en respuesta a los fenómenos que suceden en la institución y poder plantear alternativas de mejora. Y el segundo, busca conocer el grado de relación de la V1 y V2, y especificar las propiedades relevantes del objeto de investigación.

### **1.6.3. MÉTODO**

Para dar respuesta a la problemática se plantean supuestos en carácter de hipótesis, por la cual el método toma un orden hipotético deductivo, porque parte de unas proposiciones teóricas dadas que son confrontadas con los resultados para llegar a conclusiones finales.

## **1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1. POBLACIÓN**

El grupo de participantes lo conformaron 16 infantes de 4 años (Sección Capullos) del nivel inicial, de género mixto de la IE “Hogar Infantil”, distrito de Chancay – Huaral, durante el año 2019.

### **1.7.2. MUESTRA**

Estuvo constituida por una población no significativa, la cual obedece a un muestreo de tipo no probabilística, donde ambas son iguales ( $N = n$ ), compuesta por 16 niños de cuatro años.

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

### **1.8.1. TÉCNICAS**

Para una adecuada planificación de recolección de datos, se utilizó la estrategia de observación mediante el apoyo de la evaluadora. Al respecto, Hernández, et al. (2014), refiere que “esta técnica consiste en un registro sistemático y confiable de conductas de una muestra, para obtener información precisa de cómo se expresan en diversas situaciones” (p. 309).

### **1.8.2. INSTRUMENTOS**

Para ejecutar la estrategia, se contó con el apoyo de la ficha de observación, donde se registró los detalles observados por la evaluadora en el aula motivo de estudio. Las herramientas empleadas son: Ficha de observación del juego simbólico y Ficha de observación de habilidades sociales dirigidos a los infantes con una valoración Likert (Siempre, a veces y nunca) para ser medidos en tres niveles: Alto, medio y bajo.

Ambos instrumentos son validados a nivel nacional, información adjunta en la Ficha Técnica (Anexo 2), y para medir la confiabilidad, se empleó la prueba de Alfa de Cronbach, con valores de niveles altos de viabilidad (Anexo 3).

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

El presente trabajo investigativo se realizó porque en nuestro país, docentes y padres de familia van dejando de lado el juego simbólico es por eso que los infantes carecen de socialización con los demás. La finalidad es dar a conocer lo esencial que es el juego en el infante de inicial, ya que es importante en el individuo, no solo por su desarrollo en el ámbito cognitivo sino también en el socio afectivo, lo cual, es una herramienta indispensable para afrontar los desafíos que le espera en el futuro.

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Es justificable en lo teórico, porque se pretende profundizar el sustento teórico acerca de la importancia del juego simbólico y las habilidades sociales, a partir de su comprensión sustentada pedagógicamente en infantes de inicial, considerando que la educación inicial la etapa básica para el desarrollo de la personalidad del futuro ciudadano.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Es de gran relevancia, se busca proponer alternativas que permitan solucionar problemas relacionados con el desarrollo de habilidades sociales, principalmente en infantes del nivel inicial. Consecuentemente, se propone el empleo del juego simbólico que admita una mejora valiosa en las habilidades sociales de los niños, cuyos resultados ayudarán al progreso y mejora de la calidad educativa en educandos de este contexto.

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

La ejecución del estudio es de gran beneficio a los agentes educativos: institución, maestros, padres e infantes, ya que las recomendaciones sugeridas conllevarán a una mejora en las habilidades sociales y otras capacidades fundamentales que requieran los educandos que conforman el grupo muestral.

### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

Se respaldó en la **Ley Gral. de Educación Nro. 28044 (Año 2003)**, en el artículo 13°, referido a la calidad educativa, donde se remarca que es el nivel ideal de formación que deben lograr los individuos para enfrentarse a los retos del desarrollo humano, ejercer su ciudadanía y continuar aprendiendo durante toda la vida, para lo cual, se tiene que abarcar diversos factores que deben interactuar para el logro de la misma.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

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

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

Montalvo (2019), elaboró el artículo “Actitudes de socialización en educandos de 5 años de una IE Pública de San Juan de Lurigancho”, Lima. El trabajo tuvo como finalidad identificar el rango de las competencias sociales en los infantes estudiados. El tipo de investigación es de carácter básica, descriptiva porque desglosa los acontecimientos, no experimental de corte transeccional. Se llevó a cabo con sesenta alumnos, aplicándole como instrumento un Test de Habilidades de Interacción Social. Dando como resultados que la muestra tomada está en mediana escala de progreso de interacciones entre los demás. Sobresaliendo del rango alto observándose en la habilidad de asociarse; el modo regular en autoafirmación y preocupante bajo índice en manifestación de emociones. Concluyéndose que la gran mayoría los educandos evidencian baja socialización y solamente un alumno muestra elevado grado con respecto al desenvolvimiento de aptitudes de interrelación.

Puaquiza (2017), ejecutó el artículo “El juego por representación en el progreso del lenguaje en preescolares de la primera etapa del centro LEMCIS, Ambato”. Ecuador. La investigación tuvo como propósito precisar si el jugar simbólicamente beneficia el avance del lenguaje en pequeños de tres a cuatro años; esta investigación es cualicuantitativa, de tipo descriptivo, cualitativo y cuantitativo. Se crearon los instrumentos apropiados para el recojo de información, utilizando la técnica de observación y aplicado la Escala de evaluación el Instrumento de medida psicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, a una muestra de veinticinco participantes. Inicialmente se llevó a cabo un pre-test para detectar el grado de progreso que presentaba los educandos, y seguidamente se utilizó un post-test. Los resultados obtenidos y su asociación con el propósito general ponen en manifiesto la necesidad de instaurar la actividad lúdica para fortalecer el avance del lenguaje.

Montero (2017), publicó en su estudio “Utilización de juegos pedagógicos como metodología para enseñar”. El mundo en el que nos relacionamos ha evolucionado y de igual manera el entorno educacional, los métodos tradicionales (conductistas) han dejado de producir pasión por aprender por el contrario les resulta aburrido y sienten desmotivación, por esta razón surge la necesidad de nuevos y mejores procedimientos para ejecutar el transitar pedagógico, una de esas estrategias es a través de la ejecución de juegos didácticos en el aula. Esta investigación proporciona una revisión de los diversos temas asociados con el acto lúdico en la forma de aprender generando que se haga una aproximación y se comprenda el rol que son capaces de ejercer cuando los entes en los que se aplican estas formas de enseñar son numerosos.

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Loayza y Vines (2019), elaboraron la tesis “Juego por representación en alumnos de 5 años de la IEl Niño Jesús de Praga - Puente Piedra”, Lima. Teniendo como finalidad recopilar información directa para la toma de decisiones en una manera más sencilla y

elemental en la variable. Se utilizó el método cuantitativo, la metodología fue de tipo descriptiva simple, dentro de los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo con una guía de observación. Para dar revisión a los datos se ha implementado el programa SPS 19. La muestra fue constituida por veintinueve participantes. La estadística exhibió la presencia de correlación significativa entre las categorías progreso cognitivo y acto lúdico simulado, del mismo modo la significancia bilateral de  $p = 0.04 < 0.05$ , verificándose la probabilidad general. Concluyéndose que hay relevante asociación entre la V1 y la V2.

Mamani y Paja (2018), ejecutaron el trabajo investigativo “Juego de roles para fortalecer el crecimiento de las destrezas sociales de los preescolares de 5 años de la IEI 322”, Puno. Teniendo como objeto principal identificar como la V1 se asocia con la V2, para este estudio la investigación fue experimental y de diseño cuasi experimental. Para el recojo de datos se aplicó del pre y post test en ambos grupos, adecuándose seis sesiones, al ejecutar la prueba Wilcoxon obteniéndose un rango significativo de la prueba de 0.000, por lo tanto, se rechaza la probabilidad nula y se aprueba la alternativa que señala que si hay distinciones bien marcadas entre el pre-test y post-test de las capacidades de interacción en el grupo experimental. Concluyéndose que el taller de jugando por representación ha incidido en gran significancia para promover la V2 en sus tres componentes.

Laura y Arenas (2018), desarrollaron la investigación “Actividades lúdicas para motivar la socialización en pequeños de 5 años de la IE Alto La Punta, Mollendo”, Arequipa. Tuvo como finalidad proponer los efectos que tiene la V1 para la estimulación de la V2. Es un estudio empírico deductivo, experimental, de diseño pre experimental, integrada por veinte infantes como grupo poblacional censal, a los cuales como instrumento se aplicaron la lista de cotejo. Los resultados de la actual investigación aseveran que las actividades lúdicas por representación han elaborado un efectivo estímulo para fortalecer la socialización, se dan cifras estimadas

en las que un 32% que están en alternativa si y 68 % en no, cuando se puso el programa en ejecución la mayoría de infantes alcanzó el grado esperado con el puntaje de  $t=12.720$ . Concluyéndose que con la aplicación de la V1 para incentivar la socialización tuvo un impacto positivo, por su metodología basada en la V2 lográndose el 100% que obtenga una medida apropiada.

Quispe (2017), ejecutó el trabajo “El juego por representación en el progreso de las destrezas sociales en los infantes de 5 años de los colegios de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga”, Ayacucho. Teniendo como verificar la interrelación de la V1 para fomentar la socialización en el plantel en mención. Para el establecimiento del estudio se aplicó el diseño cuasi experimental. Para el recojo de información se hicieron mediante la ficha de observación el mismo que ha dado lugar a la proyección de la escala de interrelación que hay entre las variables abordadas. Obteniendo como resultante la comprobación utilizando los datos que se recopilaron en el post test entre los grupos experimental y control. Generando la conclusión que la V1 incide de modo positivo en la V2.

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019), elaboraron la tesis “La actividad lúdica como alternativa didáctica para fortalecer la manifestación corporal en infantes de seis a ocho años”, Colombia. Teniendo como propósito precisar las implicaciones de la V1 en el progreso de la V2. La investigación ha sido de corte cualitativo descriptivo, con una muestra de cincuenta participantes, a los cuales se aplicaron como técnica la observación, diario de campo y encuesta, y el cuestionario como instrumento. Dando como resultados que el 46% de los alumnos vinculan las funciones del cuerpo con la motricidad, lo cual es un apuntador que este ejercicio motor es indispensable para ellos. Del mismo modo, el 29% vincula el funcionamiento del cuerpo con momentos del juego, el cual es puntual para procesos socializadores. Concluyéndose que el educando

mediante ambas variables puede cooperar mutuamente a derribar la barrera del miedo, tomando posición de espacios, afianzando la confianza y de igual forma reducir la vergüenza promoviendo mejores esquemas comunicacionales.

Soliz (2016), desarrolló la tesis “Formación del pensamiento creativo por medio del juego por representación en infantes de 3 años del plantel Pedro Vicente Maldonado”, periodo 2014-2015”, Ecuador. La tesis ha tenido como objeto identificar la V1 y su incidencia en la V2. La investigación se llevó a cabo con infantes de tres años con un muestreo de ochenta y cinco participantes. El trabajo investigativo por su naturaleza es cuanti-cualitativo, de tipo descriptiva, explicativa, de acuerdo a los propósitos, modalidad de campo y bibliográfica. Se aplicaron como técnicas la encuesta y ficha de observación. Resultados: De los tomados para encuestar el 47% nunca crea ideas auténticas, el 28 % lo hacen a veces, un 13 % siempre, y el 12 % casi todo el tiempo, Concluyéndose que luego de la ejecución de la actividad lúdica en el aula, el preescolar potenciará su capacidad inventiva de modo espontaneo, dinámico y libre.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. JUEGO SIMBÓLICO**

#### **2.2.1.1. TEORÍAS DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Desde el marco teórico surge diferentes posturas en referencia al jugar representando, los enfoques a tomar en cuenta en el presente estudio son los siguientes:

##### **a) Teoría de Lev Vigotsky**

Propone una mirada socio cultural. Vigotsky, establece que el juego simbólico es un requerimiento psicológico para el infante. Al mismo tiempo, resaltan de manera crítica un aporte del modelo de Piaget, alegando que la simbología en lo lúdico da respuesta a las necesidades del educando que no han sido sustentadas y le funciona como estímulo

ante la frustración que pueda poseer hacia la sociedad que le rodea y que no comprende.

Vigotsky (1998) Según su enfoque los juegos se conciben gracias a la necesidad de escapar de situaciones algo estresantes: es entonces cuando el juego pasa a ser una especie de película donde cada educando interpreta un papel según su necesidad de expresar momentos que entonces son imposibles de lograr. La imaginación constituye otra función del saber, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales” (p. 120).

Cuando algún alumno juega todo lo material pierde su significado esto es porque cuando se está jugando los educandos tratan de prescindir de elementos físicos para así no entorpecer lo que en el momento actúan ya que para ellos en ese instante se convierte en una realidad. Este tipo de juego puede llevar el estado mental del que buscan a transformar su percepción de un algún objeto real para verlo de manera significativa.

Del mismo modo, afirma que dicha actividad es un componente elemental del crecimiento tanto desde lo cognitivo como desde lo social. Acerca de este último punto el mismo Vigotsky (1998), refiere que jugando “el individuo adopta la línea de menor resistencia, ejecuta lo que lo hace sentir más cómodo, ya que el juego está asociado con la satisfacción y al mismo tiempo logra seguir la línea de mayor resistencia a la cual le corresponde obedecer ciertos reglamentos y renunciar a lo que desea” (p. 75).

Aplicándolo desde lo intelectual, demuestra que el trabajo lúdico establece una Zona de Desarrollo Próximo: mientras el infante juega se mantendrá por encima de su habitual desempeño, resultando esta dinámica un marco facilitador para transformaciones con variabilidad progresiva. En estos planteamientos, se propone una actividad ejecutada:

Por voluntad del pequeño, la cual se rige por su propia organización intelectual, asociada con factores afectivos, sociales y creativos. Estas particularidades no son aplicables al entorno de la instrucción, en el cual las dinámicas emergen, a partir de la postura del maestro, y estas se estructuran por él, y en las que los componentes emocionales tienen que quedar subordinados al trabajo escolar, esto indica que el infante administra y avanza en el pensamiento creativo.

#### **b) El juego simbólico desde el enfoque de Jerome Bruner**

Según Bruner, en el momento en el que el educando juega se abre un nuevo mundo donde la imaginación se hace presente sin importar todos los factores que lo rodean, combinando los pensamientos, diferentes lenguajes y el proceso imaginativo.

Prieto y Medina afirman (2005), la significancia del juego es que forma al educando por medio de simulaciones elaboradas por los que juegan de personas adultas, esto lleva a practicar posiciones que tienen en ellas valores de la etapa de la adultez.” (p. 21), una de las ventajas es que maximiza la inteligencia afianzándose la habilidad de culminar con conflictos de la vida diaria además de incrementar la habilidad del habla.

Esta mejora y ayuda a comprender e interactuar con la etapa adulta además le abre la comprensión del ambiente que lo rodea. Sabemos que el hombre nace para vivir en sociedad y es por esto que se debe tomar en cuenta dicho trabajo como prácticas para los alumnos.

Dicho todo esto hemos visto la significancia de las actividades representativas por lo que queremos trabajar en esta investigación su alcance ya que vemos en ellos un aporte de gran relevancia en el crecimiento cognitivo, lingüístico y social de los educandos para formar valores que serán fundamental en su etapa adulta dentro de la sociedad.

Debe de entender que es complejo para el infante discernir todo el ambiente por el que está rodeado. Recordemos que ha vivido poco y a que su pensamiento no es muy amplio como el de una persona mayor.

#### **2.2.1.2. DEFINICIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Este se manifiesta cuando el preescolar imita a otros adultos para esto el imita roles que ha visto en casa o en ámbitos familiares este tipo comienza a temprana edad desde los dos años volviéndose más complejo a medida que los educandos van creciendo y es a partir de los siete años cuando se han fortalecido ciertas habilidades motrices, lingüísticas, intelectuales y sociales donde se acrecienta y vuelve más complejo.

El Minedu sostiene (2019), que los juegos por representación son llamados simulaciones a esto es porque los alumnos tratan de simular experiencias ya llevadas a cabo las cuales les permite expresar quienes son, lo que ser esto no dejando a un lado como son.” (p. 4)

Por otra parte, Rodríguez (2016), Nos enseña que Podemos nombrar a las destrezas lúdicas como la potencialidad que tienen los infantes para poder imaginar algunas situaciones de la vida cotidiana para poder jugar y ser feliz. Una parte esencial de estos momentos es que siempre hay uno o varios lenguajes mientras se juega”. (p. 3 9e4)

Prieto y Medina (2005), Exponen el siguiente aporte:

Para estos dos investigadores el juego es un acto que se lleva a cabo en un mundo mental irreal ya que se cambian la practicidad de diferentes elementos tanto físicos como Mentales y alteran la realidad social de los educandos que participan en ellos. Es por esto que se toma este avance como un preámbulo de los que se vivirá por parte de los alumnos para socializar además de los nuevos estados mentales que irán alcanzando hasta que sean unos adultos para luego ejecutarlos. (p. 57)

Entendido lo expuesto se concluye que los actos lúdicos preparan a los educandos para ser un futuro adulto esto es porque se simula esa etapa y se aprenden algunos valores presentes en fase de adultez porque se ordenan cognitivamente. Para socializar de manera correcta según los principios de la sociedad.

### **2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DE JUEGO SIMBÓLICO**

Son valorados y observados así lo define Puerto (2012), Nos muestra una diversidad de elementos con base en la investigación sumándose también un fitbak que tienen como fin que los educandos participen. Podemos definir y describirlos de esta manera:

- **Juego distraído:** Los alumnos al estar distraídos juegan con partes de su cuerpo mientras están distraídos.
- **Juego observado:** Este tipo de actividad lúdica se trata de los educandos miran a otros compañeros y de manera espontánea participan e interactúan con los que juegan.
- **Juego independiente solitario:** Esta variante de jugar se trata de que el que ejecuta se independiza de los otros participantes y lo hacen de manera solitaria.
- **Juego paralelo:** Este tipo de dinámica se manifiesta cuando hay varios participantes y con similitud de juguetes ellos no interactúan de manera directa, pero si se establece entre ellos una interacción.
- **Juego asociativo:** Este tiene como patrón la interacción entre los que estudian ellos, aunque no sea siempre una participación continua de los que ejecutan el trabajo ya que no posee un patrón organizado para que se dé la dinámica.
- **Juego suplementario:** Este patrón se base en organizar la actividad para luego asignar un rol dentro de este a cada infante de esta manera se hace un sistema de interacción para que se cumplan las metas y propósitos planteados mientras se juega.
- **Juego libre y espontáneo:** Este se manifiesta cuando el alumno quiere recrearse de manera espontánea y sin ninguna planificación ya

que es placentero, sobre todo cuando se está en aula de clase ya que se da más en la primera etapa de estudio.

- **Juego de recreación y de deporte:** Busca conseguir un valor o premio deportivo está reglamentado.

Según los criterios de la disciplina o deporte que se practique se da diversidad de estas actividades. (p.63)

#### **2.2.1.4. DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Su crecimiento tiene como base en los criterios del investigador Salas (2014), tienen como principio las siguientes:

##### **Dimensión 1: Descentración**

Salas (2014), Esta comienza con un educando que con el pasar de los minutos se hace centro de atención de los demás compañeros los cuales se empiezan a dejar dirigir por este que inicio el juego. “(p. 36).

Si es bien sabido estos infantes son agentes con pasividad, pero muy necesarios para futuros momentos de la dinámica ya que sean parte de cada etapa. Es por esto que se manipula cada agente que se encuentre dentro del ambiente escolar para que este de paso a la imitación de acciones diarias de su entorno de la escuela y del hogar por lo tanto el habla y las funciones sociales son protagonistas de este tipo de juego.

##### **Dimensión 2: Sustitución**

Salas (2014), Esta constituido mediante la confusión de algunos objetos que se presentan con diferencia a simbólicas dando por parte del educando un simbolismo diferente del que realmente tienen los juguetes” (p. 36)

Esto da como resultado que se asigne significados diferentes a los objetos basado en intereses del momento del juego por parte de los alumnos.

### **Dimensión 3: Integración**

Salas expone “En esta dimensión existe una estructura que se hace presente desde un juego individual hasta en los juegos grupales donde hay pasos a seguir para que se manifieste. (p. 36).

Los resultados cuando se integra de manera progresiva se comienzan a tomar en cuenta las opiniones de los pares.

### **Dimensión 4: Planificación**

Salas (2014), Cuando el educando llega a estos grados es porque ha alcanzado madures para poder coordinar las distintas dinámicas lúdicas según su edad, se entiende así que está en la capacidad de prepararse para entender las indicaciones de los juegos (p. 36).

Es en la edad de dos años cuando el pequeño da pie a la coordinación y capta reglas de los actos recreativos que se le indican. Esto trata de entender la planificación y se anticipe la etapa del momento lúdico donde se deba ordenar los materiales a utilizar esto es preámbulo para la edad adulta.

#### **2.2.1.5. CAPACIDADES QUE DESARROLLA EL INFANTE EMPLEANDO EL JUEGO SIMBÓLICO.**

Cada educando trata de divertirse, también aumentan su imaginación, conocimiento y aprenden a realizar. En el proceso de los juegos cuando simulan ser mamá, papá y dan alimento a un muñeco trabajan con herramientas de juguete o simulan a que las son solo se están preparando para funciones de relevancia que los preparara para vivir en sociedad.

#### **- Capacidades sociales y emocionales**

Cuando hablamos de las dinámicas representativas nos referimos a la experiencia que vive el educando asumiendo de forma simulada varios aspectos de la vida social de las personas mayores. Una ventaja de

ello es que enseña a respetar los derechos de los demás alumnos de manera responsable y trata de buscar soluciones si se presenta alguna problemática. En él se interpreta la simulación de otras personas por lo tanto entiende lo que vive el que interpreta, creciendo su carisma y su moralidad con los otros infantes sumergidos en la actividad creciendo de esta manera su confianza en sí mismo y llegar al nivel de vivir lo que está jugando en un futuro.

- **Capacidades del lenguaje**

Se trata de enseñar al alumno para poder organizar situaciones ficticias y ser más efectivo al momento de participar en historias que la misma cuenta. Un ejemplo claro de todo esto es cuando el educando le da de comer a un juguete usando palabras organizadas por parte del que juega, repitiendo las mismas oraciones para este tipo de situación. Si este tipo de manifestaciones se da de manera verbal y ya no se da solo con una acción entonces el preescolar ha llegado a una etapa donde ya usa su imaginación esto es esencial porque se incrementa su vocabulario y su crecimiento cognitivo. Es relevante saber que al continuar jugando y haciendo uso de su pensamiento llegara a la creación de diversas historias donde tiene como repertorio párrafos escuchados con anteriormente.

- **Capacidades del pensamiento**

Esta cualidad se basa en la resolución de conflictos de manera práctica, para esto se juega que con otro infante o simplemente se utilizan implementos lúdicos para ilustrar una situación. El alumno revive casi en todos los casos historias contadas por sus papás o vividas por él, repitiéndolas con gran emoción. Durante este momento se acrecentará la seguridad apaciguando el miedo y temor que pueda poseer el educando por algunos temas, es durante la etapa inicial donde se dejara explorar a los pequeños mediante la recreación y el maestro y los miembros del entorno familiar deberán ser partícipe de ellos, siendo esto parten de su formación como futuro adulto.

### **2.2.1.6. RINCÓN DE JUEGOS SIMBÓLICOS**

Este tipo de dinámica es llevada a cabo por medio de imitaciones representativas partiendo de recuerdos de anécdotas de lo que viven o algunas imaginativas, en este tipo de situaciones se imita diferentes profesiones como policía, veterinario, bombero, profesor etc... Lo que permite que su capacidad inventiva crezca acompañada de un espíritu creativo, siempre que el infante imite dará paso a que aprenda a resolver conflictos que serán presentados en su adultez pero que gracias a este tipo de expresiones habrá un inocente planteamiento para resolverlos.

El rincón de juegos donde se encuentren objetos que simulen partes de una casa y un escenario donde se puede dar vida a una dramatización de una situación familiar es indispensable en el aula de preescolar ya que en ellos los alumnos comienzan a explorar roles que son llamativos para ellos lo que también suma al incremento de su creatividad y maximiza las ideas propias para mediar en cualquier circunstancia.

Otra cosa fundamental para el crecimiento de este espacio de juego es que los progenitores o familiares de los educandos aporten objetos para el provecho del rincón de los infantes más si hay variedad de profesionales entre los grupos parentales para dar varios modelos a seguir a los alumnos.

Hay rincones que destacan el más significativo el de la casa donde se ejecuta la dinámica familiar este no debería faltar en el salón de clases.

El siguiente el de la enfermería donde los que estudian aprenden y practican el valor de la solidaridad y apoyo mutuo.

- La Casita: Este sitio es el más significativo que se tiene que colocar en el salón los juegos que están vinculados con los trabajos del hogar y la integración de todo el núcleo familiar.

- Rincón del Hospital: En este entorno los infantes imitan las tareas que ejecutan todos los integrantes de un centro de salud.
- Rincón de la tienda: En esta área los alumnos emplean y simulan didácticas de compra y venta
- Rincón del Castillo: Este espacio es donde los preescolares simulan ser de la monarquía y se consigue elevar su imaginación.

#### **2.2.1.7. ACTIVIDADES PARA EL TRABAJO DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Como maestro es conveniente utilizar las siguientes tareas:

##### **- CAJA MÁGICA**

**Propósito:** Alcanzar el valor del trabajo grupal.

**Desarrollo:**

El docente encargado de llevar a cabo el juego deberá pedir la formación de círculo para luego en medio del círculo dejar reposar una caja con objetos para hacer magia.

Después se le pedirá a cada estudiante que retire del interior de la caja algún objeto y jugar con el mismo.

Todos deben tratar de adivinar de que se trata la mímica que está haciendo el alumno del centro con el juguete y el que dé con lo que se esté imitando tendrá el turno para el también hacer una mímica estas pueden ser el comer algo imitar a un compañero o una profesión.

El fin de la recreación llega cuando el líder reúne a los educandos para conocer sus inquietudes sobre la dinámica es siempre bueno saber que sintieron mientras se juega y que aprendieron de mismos ya que siempre se aprende a conocer debilidades y fortalezas que se muestran a través de la imaginación de ellos.

- **ABRAZOS MUSICALES**

**Objetivo:** Cooperar y socializarse con los demás.

**Desarrollo:**

La estrategia tiene como base ir al ritmo de una canción produciéndose así algunos abrazos suaves intensificándose y llegando un abrazo conclusivo.

Todos deben de bailar por el aula y cada pausa de la canción se debe de dar un abrazo y se incrementa la cantidad de participantes que se abraza cada vez que se detenga el tema musical hasta llegar al final de la actividad

Hay que tener la precaución de no dejar ningún educando sin abrazo. Para finalizar el dirigente pregunta a todos que les pareció la dinámica y como se sintieron.

- **SONIDOS DE ANIMALES**

**Propósito:** Organizar, identificar y entender que el planeta es casa de todos y se debe proteger.

**Progreso:**

Con anterioridad la maestra hará dibujos en las cartillas de tantos animales, como equipos requiera crear. Por ejemplo, leones, gatos, elefantes etc.

El dibujo de cada uno se repetirá de acuerdo a la cantidad de participantes que conformaran los grupos.

Deberá introducir en la bolsa las cartillas y revolverlas (caja o canasta). Seguidamente convoca a los infantes que están parados en una rueda a sacar una y les solicita no revelar su contenido hasta recibir que se le indique.

En el momento que todos los pequeños tengan lo que les corresponde se les informa que, al escuchar la señal, todos al mismo tiempo con voz fuerte emitirán los sonidos de los animales seleccionados, de tal forma que logren encontrar a los pares que ejecutan el mismo sonido y se integren.

Minutos más tarde preguntará, por ejemplo: ¿en qué lugar están los educandos que representan a los leones, los gatos, etc.

Se les solicita a los equipos, posicionarse en un espacio del salón y esperar las instrucciones para elaborar un trabajo grupal.

## - **LA RULETA DE LA SUERTE**

### **Propósito:**

Fortalecer los conceptos de: forma, tamaño y color.

Beneficiar la interpretación de pensamientos.

Fomentar la cooperación al jugar.

**Nº de jugadores:** dos o cuatro.

### **Material:**

- Una ruleta circular elaborada en madera con 3 casillas radiales y sus respectivas manillas. En cada compartimento se ha incluido un círculo con una perforación geométrica (triángulo, cuadrado, círculo), que guardan vínculo con los tres círculos centrales de la rueda.
- Un cajón de 8 cajetines en colores: verde, rosa, azul y blanco para los equipos de piezas de colores iguales.
- Cuarenta y ocho piezas circulares por la parte trasera con un pivote central, correspondiente a las perforaciones mencionadas. En los pedazos se ha dibujado –en duplicado- imágenes de formas, tamaños, colores, así como aquellas para la agrupación de ideas.
- Doce con verde de fondo, incorporando las imágenes de una manzana y un plátano en 3 tamaños: grande, mediano y pequeño.
- 12 piezas en rosa, conteniendo aquellas de seis animales y sus dibujos correspondientes para la asimilación de lo que piensan.
- Otras doce en azul, duplicando las imágenes de flores de color distinto.
- 12 en color azulito y fondo blanco, conteniendo por duplicado elementos geométricos: estrella, círculo, cruz, cuadrado, triángulo y hexágono.

- Diecisiete cromos en acetato, representando: juguetes, golosinas y objetos de clase.

Las piezas en su totalidad poseen un pivote central o saliente por detrás con forma distinta: círculo, triángulo y cuadrado, que se acopla perfectamente con la misma forma del perforado de la ruleta.

### **Progreso:**

Se inicia la jugada acomodando seis de las piezas escogidas de cualquier distribución de la caja en el lugar de la rueda señalado a través de la perforación.

Seguidamente, el jugador N° 1 hará que las manecillas de la ruleta den vueltas y así evidenciar en qué lugar se ha detenido ésta. Si no coincide ninguna imagen, perderá y continuará el turno al jugador que sigue. Si una imagen se acopla con su finalidad, es decir: forma, tamaño con su par. El ganador elegirá un premio, que es uno de los cromos. El segundo jugador dará inicio al mismo procedimiento y así sucesivamente hasta que se acaben los cromos.

## **2.2.2. HABILIDADES SOCIALES**

### **2.2.2.1. ENFOQUES TEÓRICOS DE HABILIDADES SOCIALES**

#### **a) Teoría de la Inteligencia Social de Daniel Goleman**

Comprender en enfoque de cómo se da lugar al mundo social nace de la mentalidad del sujeto, la manera de cómo aceptamos y creemos nuestro entorno social tienen que ver mucho sobre cómo nos desenvolvemos en el mismo. Pensar de esta manera según Goleman (2006), tiene una gran importancia el hacer relaciones socioculturales con alumnos de una cultura no parecida a la nuestra en las que las costumbres son dadas de otra manera de las que aprendimos en nuestra tierra” (p. 13).

El investigador manifiesta que la inteligencia de una sociedad se puede englobar de varias maneras, una de ellas por el estrés ya que el

mismo no solo se da de manera emoción si no que se presenta por una sociedad llena de preocupaciones y a las reacciones hacia diferentes temas que cambian nuestro estado de ánimo.

El autor presenta un nuevo enfoque que nos da luz para entender la identificada como inteligencia de la sociedad. El mismo biológicamente nos enseña como el cerebro de un infante puede conectarse con el de su par, es entonces que se manifiesta un circuito que da como consecuencia la recompensa por así llamarla de una buena interacción.

Este don que permite interactuar a educandos y maestros ha sido desde el principio la clave de las relaciones sociales. Existen muchos enfoques que dan su aprobación sobre que la inteligencia de una sociedad está dada de manera cognitiva gracias a las relaciones sociales y a esta llaman inteligencia de la sociedad. Lamentablemente entendemos esto de manera más interna cuando hay un vínculo social por esto que se han hecho estudios que demuestran la ignorancia sobre cualquier situación social que no asocia la manera de cómo nos desenvolvemos dentro del entorno.

Aquellos que son más hábiles en las interacciones sociales pero que son torpes en las interpersonales tienden a ser algo inestables en la conexión interna. El sostén de las vinculaciones sociales este punto deriva del balance que se tenga de ellas cuando se estudia esto comprendemos que los escuchamos es importante y que hay que aprender a escuchar ya que hay que comprenderlo.

#### **b) Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura**

Esta mirada propuesta por el autor antes mencionado incluye el elemento conductual e intelectual, dos factores sin los cuales no pueden comprenderse las asociaciones en sociedad.

El aprender conlleva un trabajo de procesamiento de información en donde los datos del esquema de conductas y los acontecimientos del ambiente se modifican en manifestaciones simbólicas que funcionan como parámetros para la acción.

El autor enmarca su trabajo sobre los procedimientos de formación en la interacción entre el aprendiz y el medio. Mientras que los psicólogos defensores del conductismo explican la adquisición de nuevas destrezas y saberes por medio de un acercamiento progresivo fundamentado en varios ensayos con reforzamiento, Bandura (1987), busco dar explicación diciendo “los individuos que aprenden unos de otros, su grado cognitivo da al mismo tiempo un salto cualitativo, sin necesidad de muchas repeticiones; el punto central está en la palabra “social”, inmersa en la Teoría de Aprendizaje Social (TAS)” (p. 282).

A partir de ello, se precisa que un factor crucial del enfoque cognoscitivo y sociedad es el modelamiento, el cual tiene las siguientes funciones:

- Aprender por observación: este se clasifica en retención, atención, motivación y producción.
- Facilidad de la respuesta: los impulsos sociales crean ilusiones para que los que evidencian imiten las acciones.
- Inhibición y desinhibición: los comportamientos modelados crean en los observadores expectativas de que pasarían las mismas consecuencias si representan las acciones.

Kelly citado por Ballena (2010) establece que se fortalecen nuevas capacidades de la infancia para hacer gestión en situaciones que observan cómo viven quienes modelen en su entorno: papás, hermanos, amigos, compañeros, y está en esa observación de cómo un saber inicial sin experiencia previa de destrezas sociales de formación en circunstancias significativas.

Durante los primeros años son los papás y hermanos mayores que se convierten en sujetos modelos para ser observados. Entonces, el elemento más crítico en el aprendizaje social parece ser modelado. Los educandos observan a los suyos que interactúan con ellos, así como con otros sujetos y aprenden su forma de hacerlo. Conducta tanto verbal como no verbal puede aprenderse de este modo. La cantidad de las aptitudes de observación del patrón son un componente fundamental incorporando capacidades de sociabilización.

Este autor afirma que el aprender socialmente emerge de la imitación a otros sujetos, por ello es fundamental que el infante se asocie con individuos que le traspasen comportamientos adecuados permitiéndole actuar de forma prudente y coherente frente a las circunstancias que se le presenten.

#### **2.2.2.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES**

García (2005), refiere que “son comportamientos necesarios para interactuar y vincularse con los pares y con los mayores de manera efectiva y satisfactoria para ambos”. (p. 64)

Peñafiel (2011), sostiene que las capacidades sociales “son destrezas conectadas con el comportamiento social haciendo manifiesto por la interacción en el medio mostrándonos respuestas específicas a los estímulos transformándolos en instrucción” (p.10).

Fernández (2008), señala que son el “conducta interpersonal y acción interactiva, en donde el sujeto necesita de una cantidad de actos de versatilidad y flexibilización, adecuándose a sus propias habilidades y requerimientos del entorno, dando pase a fortalecer una visión más extensa de su ámbito social” (p.23).

De acuerdo a los autores, las destrezas de socialización generan que el educando sea un individuo hábil socialmente, contengan un

conjunto de comportamientos que le proporcionen herramientas a interactuar con otros efectivamente. Es decir, son conductas que se van adquiriendo en el transcurrir de la vida y son aplicadas en diferentes momentos, por lo tanto, se le pueden dar reforzamiento según el impacto social que produzcan.

### **2.2.2.3. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

La socialización brinda el conocer a las personas y cómo se mueve el mundo, se adquieren aptitudes sociales y se familiarizan con las expectativas y los valores de la sociedad donde se ha bita. Es cierto que nunca se deja de aprender, las vivencias de la infancia en el entorno de la infancia se fundamentan sobre las que se edifican las futuras relaciones humanas, sino que facilitan la transformación social, en una más democrática, justa y verdaderamente humanística.

Por esta razón, los maestros son individuos que intervienen de forma definitiva en el progreso social, lo hacen cuando actúan de manera diversa en la sociedad, entre ellas: instauran vínculos con el infante, son transmisores de valores, enseñan, modelan comportamientos y actitudes sociales, elaboran estrategias centradas en saberes y destrezas propicias, brindándole la posibilidad de ponerlos en ejecución, planifican el entorno físico, preparan ejercicios rutinarios para el educando, le plantean la normas, establecen las consecuencias positivas o negativa para apoyarles con el cumplimiento de las expectativas de la sociedad.

Para Valles y Valles (2006), la competencia social beneficia el progreso futuro, sus interacciones con los pares, maestros y papás y en el acoplamiento de labores y reglamentos sociales (p. 22). La capacidad para dar inicio y mantener la socialización positiva con otros es producto del avance de las aptitudes sociales que inciden con mucho ímpetu en la adecuación afectiva, social y pedagógica del individuo.

#### **2.2.2.4. DIMENSIONES DE HABILIDADES SOCIALES**

Para la presente investigación se hace indispensable programar una serie de aptitudes, y para la capacidad de que el infante pueda interactuar socialmente se tendrá en consideración los siguientes componentes:

##### **Dimensión 1: Habilidades para relacionarse**

Comprende en seguir instrucciones, seguir escuchar, sin prestar atención a los agentes distractores, hacer uso de conversaciones gratas y estimulantes. Al respecto Abugattas (2016), expone:

Esta destreza es evidenciada, mediante la capacidad lúdica en los educandos, a la postura de iniciativa, actuación entre pares y la manera de pedir prestado lo que se requiera creando vínculos amigables de modo sencillo y con aptitud para obedecer órdenes y directrices (p.22).

##### **Dimensión 2: Habilidades para autoafirmación**

Identificada generalmente por el alumno al encontrarse en situaciones frente a los desprecios, acusaciones, la presión de grupo. Para Abugattas (2016), establece generalmente “el hacer defensa para sí mismo y defender a otros, expresando sus quejas, capaz de manifestar incógnitas sobre lo que es desconocido” (p. 25). Esto señala que esta destreza, necesita una delimitación y precisar puntualmente el conflicto, emitiendo interrogantes y en la resolución de problemas propuesta.

##### **Dimensión 3: Habilidades de control de emociones**

En las que se dan a conocer la expresión de tristeza, alegría y enfado. Para Abugattas (2016), comprende “las actitudes de simpatía y agrado, que junto con la manifestación gestual y de palabras exprese emociones” (p.25).

Como resultado, se puede deducir que las conductas representadas por los infantes por medio de sus interacciones con otros

educandos, demuestran implícitamente una carga emocional como resultante a las transformaciones psicosociales que ocurren en cada etapa evolutiva. Es allí, cuando el maestro y hogar como agentes mediadores de dichos comportamientos, deben fomentar entre sus integrantes trabajos caracterizados por la visualización de la asertividad como base comunicacional que da garantía en los seres humanos una forma de actuar de acuerdo a las asociaciones que se den mutuamente.

En consecuencia, el seno familiar y colegio son agentes socializadores del alumno por lo que mediante ellos se apropian de los primeros principios morales, éticos, afectivos y un patrón que les será útil para la formación de su conducta. De allí, que las actuaciones a implementar en el marco de estos dos entes (hogar- escuela -sociedad inmediata) fueren estos garantizados, brindándole la posibilidad al alumno de adquirir hábitos, actitudes y valores observados a fin de establecer su personalidad.

#### **2.2.2.5. HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO ESCOLAR**

Los entes educacionales son responsables de la formación de estas capacidades y debe ser de constante atención el proporcionar a los infantes de conductas y actitudes aceptados socialmente, lo que conlleva a expresar la urgencia de incluir proyectos de instrucción acerca de las destrezas socialmente dentro de ellas. Por otro lado, la infancia es el momento de la vida más significativa para el progreso de las actitudes interpersonales, estas interrelaciones de gran relevancia es un proceso de vínculos y con muchos lazos afectivos, donde los infantes aprenden con el otro.

Cabe señalar, que dentro del Currículo Nacional (2016) se estima que, partiendo del proceso de individualización que se inicia en los primeros años de vida, los infantes de 4 años pudieron diferenciarse de otros, y comienzan afirmándose en su identidad, a partir del conocer de sus particularidades individuales y la estimación de sí mismos. En este

proceso, dan continuidad logrando el progreso de su autonomía, aprenden a identificar y manifestar con más seguridad emocional, y a dosificarlas regularmente con el acompañamiento del maestro. A medida que establecen fortalezas estos factores afirman sus capacidades de socialización, logran aprender a convivir con sus pares y a cuidar los ambientes y recursos comunes que aplican. De igual forma, saben respetar y a establecer acuerdos y normas de convivencia.

Para Valles y Valles (2006), las capacidades de socialización “son nuevos comportamientos adquiridos que dan perfección las que ya hay y anulan las que no favorecen o son inadecuadas” (p. 34). En este aspecto educacional los maestros en la escuela tienen la finalidad de identificar el grado de capacidades que muestran los educandos, para reforzar las acciones que ejecutan y disminuir los actos antisociales mediante las intervenciones que afianzan y aportan conductas en edad escolar.

La manera de organización el grado educacional de los primeros años permite que el maestro conozca y genere un acompañamiento continuo de forma grupal e individual para fortalecer las interacciones en los infantes; por lo tanto, permite que tenga más oportunidad de ofrecerles constante compañía de acuerdo a sus requerimientos. Es de gran relevancia instaurar una convivencia de compañerismo que afiance el sentido de pertenencia y la búsqueda del bien común, de manera puntual, busca fomentar el progreso de las interrelaciones como método de prevención de situaciones de riesgo.

#### **2.2.2.6. ACTIVIDADES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES SOCIALES EN EL NIVEL INICIAL**

En la etapa inicial los infantes requieren variedad de dinámicas y técnicas sobre socializar, las cuales se nombran a continuación:

- **LAZARILLO**

Es una actividad lúdica de confianza donde un lazarillo llevará a un invidente a un lugar planteado con anterioridad.

**Propósito:**

Que los infantes se incorporen, que sepan que sus pares tiene tanta confianza en ellos que se arriesgan a que los guíen, que produzcan expresión no solo oral, ya que naturalmente les cuesta mantenerse callados aun cuando se les instruya, que puedan imaginarse lo que es ser invidente y de esta manera se pongan en el lugar de quienes poseen distintas habilidades.

**Participantes:**

Trabajo en parejas.

**Material:**

Puede ejecutarse dentro o fuera del aula, se requieren las vendas o mascadas para tapar los ojos y el recurso a retornar o papeles que señalen que llegó a la meta o lugar planteado.

El lazarillo no se puede quitar la venda hasta que esté de regreso con el material o papelillo, o hasta que alcance su asiento, la persona que lo dirige debe permanecer en silencio y no permitir de ninguna manera que caiga su invidente.

**Progreso:**

En un equipo de cualquier tamaño se utiliza el separar a los participantes por parejas, se vendan los ojos de uno del equipo y el otro lo tiene que llevar a un espacio sin decir nada, el infante con los ojos tapados puede darle la mano a su guía o solo colocarla encima de su hombro, como se sienta más cómodo, así que solo tomándole el brazo o llevándole de la mano lo puede llevar, preferiblemente que sea fuera del salón hacia ella o al aula directiva, se puede solicitar que regresen con algo para verificar la llegada al sitio, por ejemplo, un papel o un objeto de un área del espacio. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un preciso lugar donde se puede pedir que el lazarillo intercambie su rol.

Comentarios en el equipo acerca de las sensaciones, incidencias, si se obtuvo lo esperado, conocer la sensación de ser invidentes y cómo actuar en presencia de uno.

## - **TELÉFONO TÁCTIL**

### **Propósito:**

Este significativo ejercicio provee unión al equipo, despierta la conciencia palpable y visual, y enfoca nuevamente la atención de los infantes.

### **Participantes:**

Desde cuatro años en adelante.

### **Progreso:**

El maestro indicará a todos los educandos que podrán tener todos en conjunto la función de un teléfono.

Permanecer sentados en el piso creando una larga fila, de modo que cada infante mire la espalda del otro.

La llamada telefónica se hará de la siguiente forma: El educador trazará un dibujo simple en una hoja de papel.

Seguidamente lo pondrá al revés y dibujará lo mismo en la espalda del último alumno.

Ese infante deberá graficar a su vez lo mismo en la espalda del compañero que tiene delante, quien hará otro tanto con el que sigue.

El último en una hoja de papel lo dibujará.

Así se podrá evidenciar si el teléfono ha funcionado correctamente.

¿Será el mismo dibujo que se elaboró inicialmente?

¿Se ha comprendido como se ejecuta el juego?...

(Iniciar de la manera más sencilla que se pueda haciendo pruebas con gráficos como triángulos, círculos, o una cantidad sencilla. Al momento que los infantes hayan tomado confianza con la actividad interactiva, pueden dar inicio ellos mismos y proyectar cualquier tipo de dibujo correspondiente a sus requerimientos).

- **COOPERACIÓN: CUIDADOSAMENTE**

**Propósito:**

Estimular la habilidad manual.

Fortalecer la cooperación.

Se busca de movilizar un globo por el aire, implementando diversos medios.

**Participantes**

A partir de 4 años.

**Material:**

Globos, plumones para cada participante.

No se saltará ningún jugador/a en cada vuelta.

**Progreso:**

En la rueda se ha de pasar el globo de uno a otro integrante sin que caiga, ni explote. En la primera ronda se puede pasar manualmente.

En la segunda, con la palma de una mano. A la tercera, con la cabeza.

La cuarta vez con el dedito. En la quinta con la punta del plumón, hasta que logre llegar a la recta final y no se rompa o caiga en el andar.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Asertividad:** Son comportamientos de autoafirmación y manifestación emocional. Capacidad para expresar acciones que afirmen o ratifiquen la propia opinión, sin aplicar la violencia, ni la imposición con otros.

**Autonomía:** Habilidad del ser humano de gobernarse así mismo exponiendo sus propias actuaciones, tomando decisiones y expresándose libremente.

**Comunicación:** Es una emisión de señales mediante de un código común del que expresa al que recibe el mensaje.

**Desarrollo social:** Transformaciones que se evidencian a medida que el tiempo avanza y la manera en que nos asociamos con otros se modifica.

**Descentración:** Definido lapso sensorio motor, pre operacional y operacional. Es un momento del pensamiento donde se coordina de diferente perspectiva o elementos de una situación.

**Dinámicas de habilidades sociales:** Conjunto de destrezas guiadas al aumento o disminución de comportamiento favoreciéndose uno mismo y de los sujetos que están en el entorno del usuario, con el propósito de educar en emociones y conductas que benefician una correcta incorporación grupal e imagen propia del individuo, y le ayude a afrontar momentos de dificultad.

**Empatía:** Es una habilidad humana, la cual permite ponerse en el lugar de otros, y se pongan en manifiesto las diversas perspectivas, sin adaptarse a la forma de pensar de ese otro, pero si atendiendo sus necesidades.

**Habilidades sociales:** Conglomerado de actos y destrezas que brindan la facilidad al ser humano de desenvolverse en un ámbito individual o comunitario manifestando actitudes, deseos, sentimientos, derechos u opiniones de una forma acorde a la situación.

**Integración:** capacidad de acoplamiento, coordinación de los trabajos de varios entes para alcanzar un desempeño armonioso, abordados por diversos estímulos nerviosos.

**Juego simbólico:** Es la representación de la función que expresa el progreso de la inteligencia sensorio motriz y da paso a la simbología, que conforma la base de la capacidad abstracta, y al mismo tiempo, es un instrumento comunicacional y que posibilita que aparezca el lenguaje.

**Juego:** Actividad satisfactoria, que produce placer, gozo. Es una necesidad de la vida o un impulso natural, en cualquier edad, en distintas circunstancias, que en ambientes seguros provee al infante aprender

todas esas destrezas que brindan la supervivencia y la adecuación al medio.

**Sentimientos:** Estado emocional que se ocasiona por factores que lo producen, es decir, surge como resultado de una emoción que permite que el individuo sea consciente de sus percepciones.

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

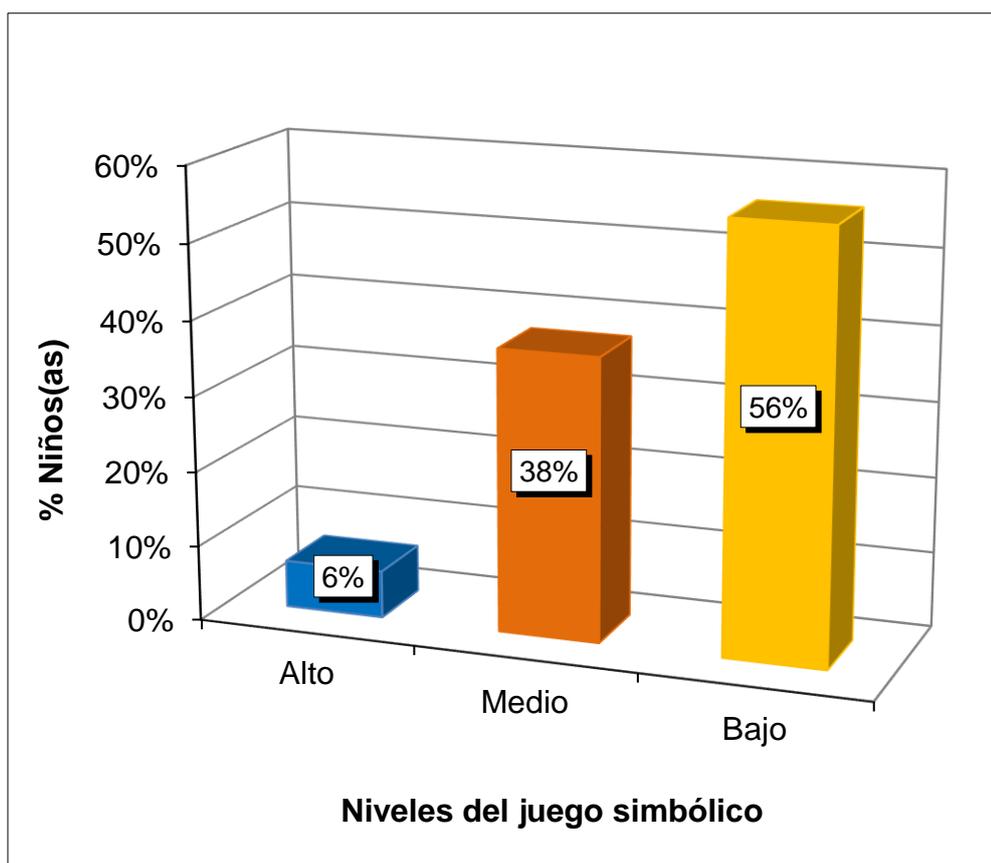
#### 3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

##### RESULTADOS DE LA HERRAMIENTA DE LA V1

Tabla 2. *Niveles del juego simbólico*

<b>Niveles</b>	<b>Puntaje</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	43 - 54	1	6%
Medio	31 - 42	6	38%
Bajo	18 - 30	9	56%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.



*Gráfico 1. Niveles del juego simbólico*

En el instrumento de la Variable 1, se observa que de una muestra de 16 infantes de 4 años del nivel inicial representados por el 100%, el 6% obtuvieron niveles altos, el 38% rangos medios y el 56% tendencia baja, reflejándose una mayor inclinación por la tendencia baja, según lo apreciado por la evaluadora.

Tabla 3. *Dimensión descentración*

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 15	2	13%
Medio	9 - 12	5	31%
Bajo	5 - 8	9	56%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

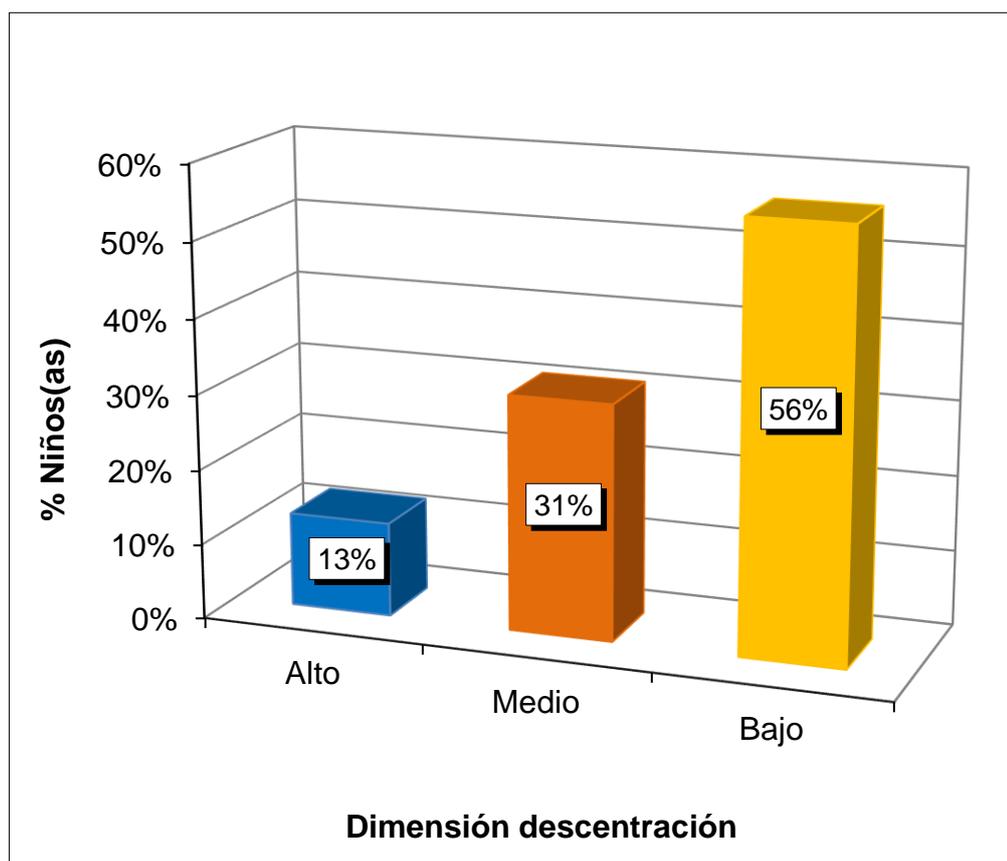


Gráfico 2. Dimensión descentración

Se aprecia que de un grupo muestral de 16 niños de cuatro años del nivel inicial reflejados por el 100%, que el 13% alcanzaron tendencia alta, el 31% índices medios y el 56% rangos bajos, evidenciándose una mayor inclinación por los niveles bajos en esta categoría de la V1.

Tabla 4. *Dimensión sustitución*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	1	6%
Medio	7 - 9	7	44%
Bajo	4 - 6	8	50%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

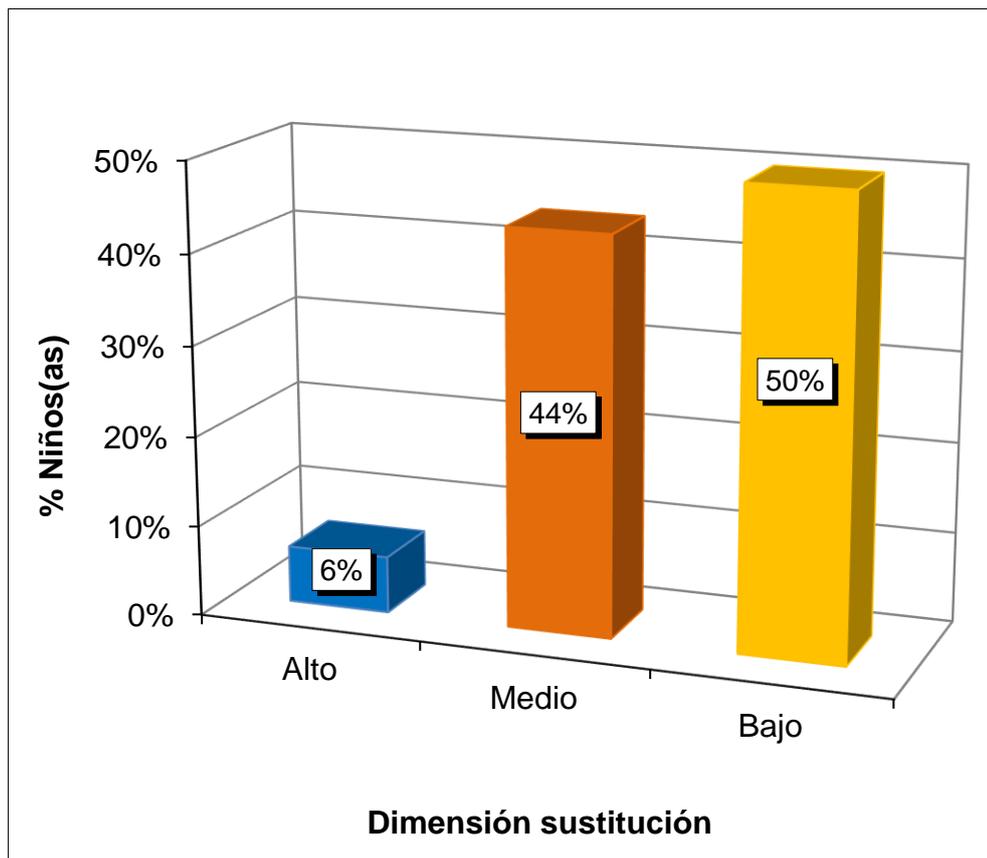


Gráfico 3. Dimensión sustitución

En este componente de la V1, se visualiza que de una muestra representativa de 16 infantes de 4 años del nivel inicial conformado por el 100%, el 6% mostraron niveles altos, el 44% tendencia media y el 50% rangos bajos reflejándose un mayor porcentaje por los índices bajos.

Tabla 5. *Dimensión integración*

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 15	2	13%
Medio	9 - 12	4	25%
Bajo	5 - 8	10	63%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

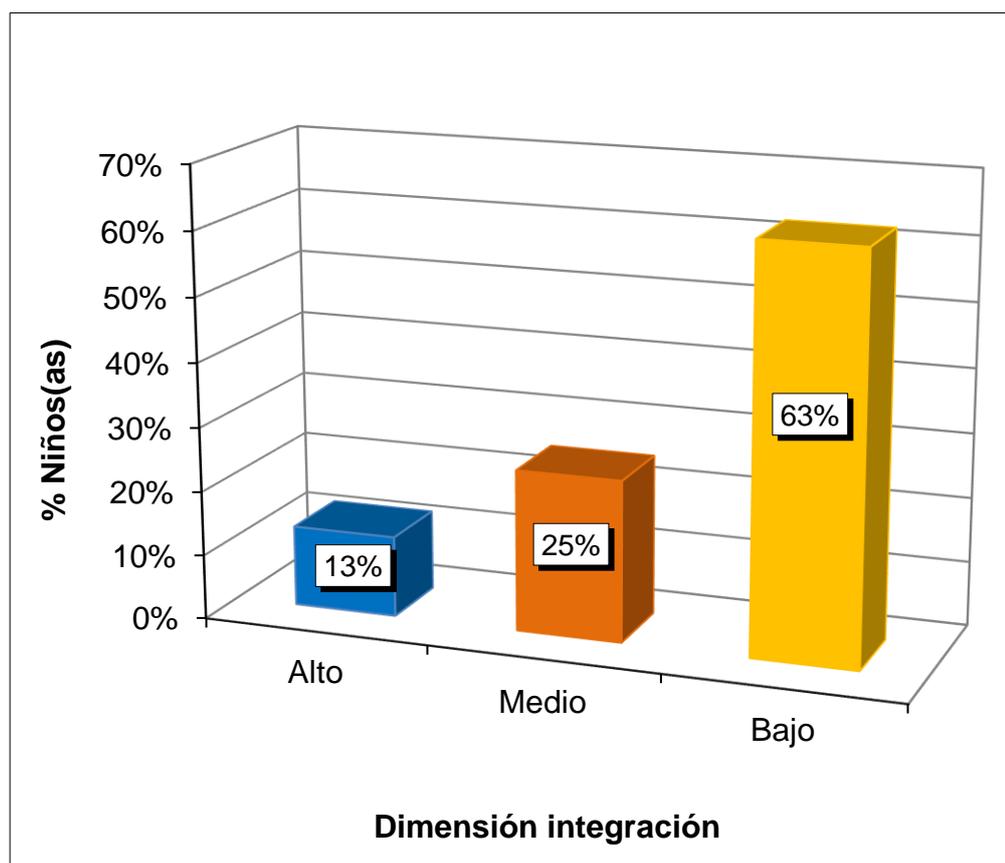


Gráfico 4. Dimensión integración

Se observa que de un grupo muestral de 16 niños de 4 años del nivel inicial representado por el 100%, el 13% alcanzaron índices altos, el 25% tendencia media y el 63% niveles bajos, mostrándose una mayor inclinación por los rangos bajos en esta dimensión de la V1.

Tabla 6. *Dimensión planificación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	2	13%
Medio	7 - 9	6	38%
Bajo	4 - 6	8	50%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

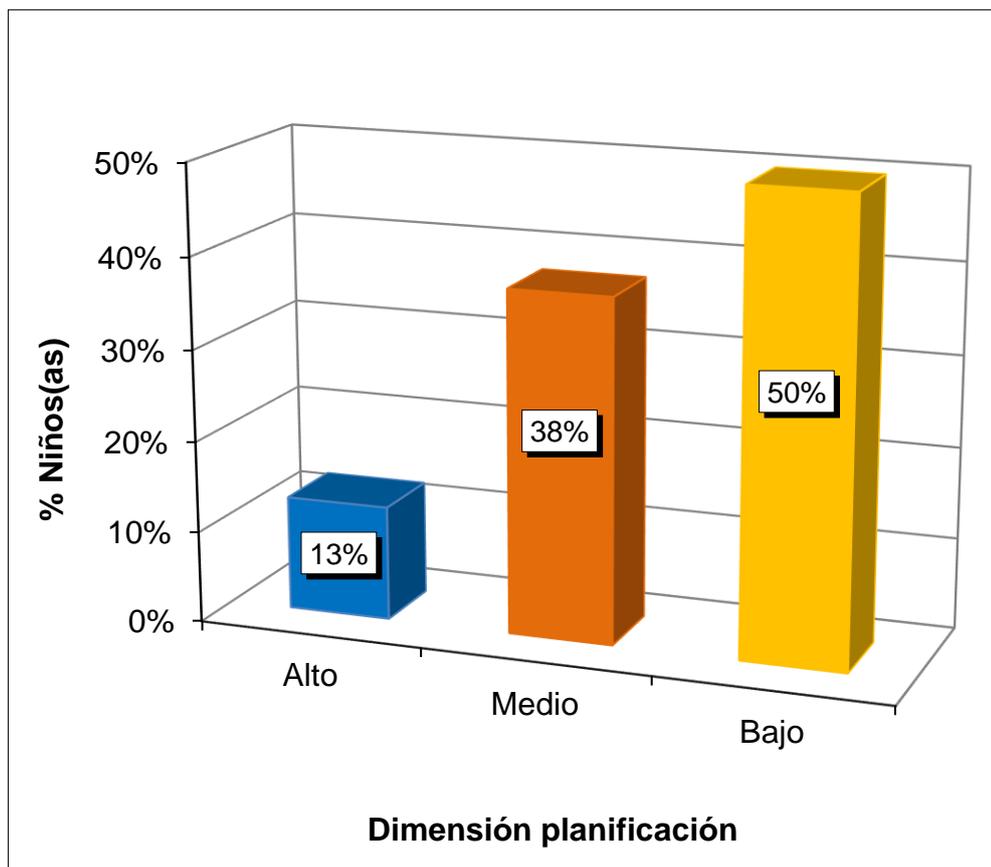


Gráfico 5. Dimensión planificación

En esta categoría de la V1, se aprecia que de una muestra conformada por 16 infantes de cuatro años del nivel inicial reflejados por el 100%, el 13% obtuvieron rangos altos, el 38% índices medios y el 50% tendencia baja, evidenciándose una mayor cantidad por los niveles bajos.

## RESULTADOS DEL INSTRUMENTO DE LA V2

Tabla 7. Niveles de habilidades sociales

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	57 - 72	0	0%
Medio	41 - 56	7	44%
Bajo	24 - 40	9	56%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

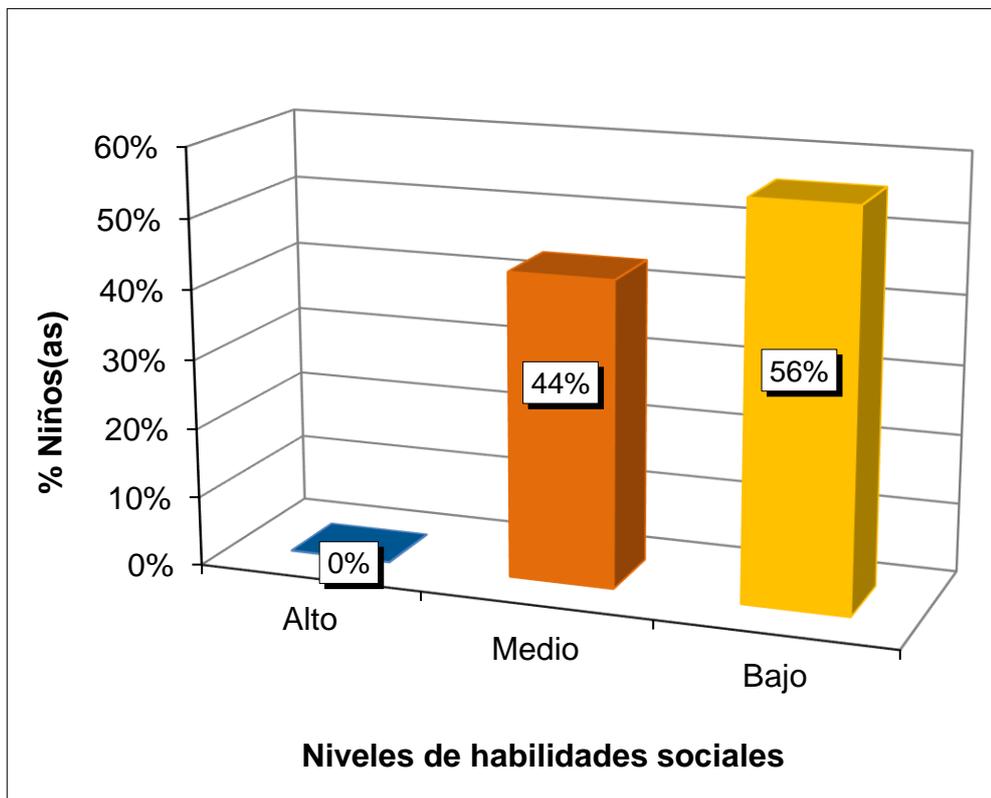


Gráfico 6. Niveles de habilidades sociales

En la herramienta de la Variable 2 se observa que de un grupo muestral conformado por 16 niños de 4 años del nivel inicial representados por el 100%, el 0% alcanzaron niveles altos, el 44% rangos medios y el 56% tendencia baja, evidenciándose una mayor inclinación por la tendencia baja, de acuerdo a lo apreciado por la evaluadora.

Tabla 8. *Dimensión habilidades para relacionarse*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	15 - 18	1	6%
Medio	11 - 14	6	38%
Bajo	6 - 10	9	56%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

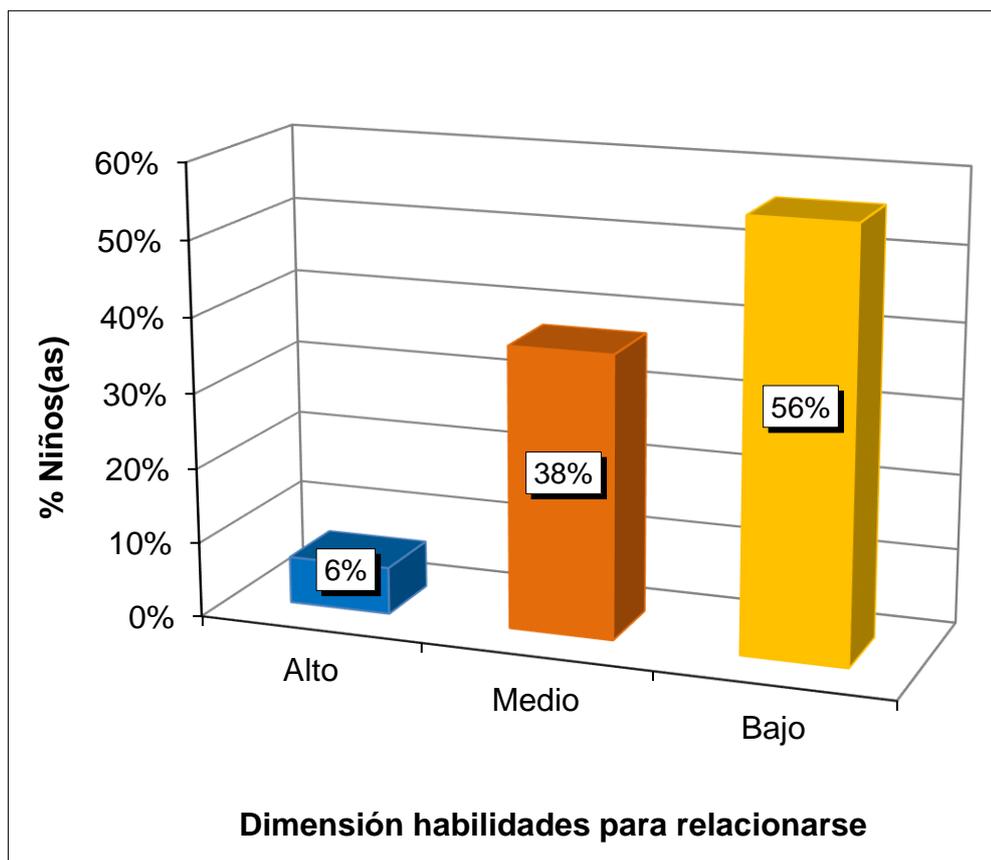


Gráfico 7. Dimensión habilidades para relacionarse

Se aprecia que de una muestra representativa conformada por 16 infantes de cuatro años del nivel inicial reflejados por el 100%, el 6% obtuvieron tendencia alta, el 38% niveles medios y el 56% rangos bajos, mostrándose un mayor porcentaje por los índices bajos en esta dimensión de la V2.

Tabla 9. *Dimensión autoafirmación*

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	24 - 30	1	6%
Medio	17 - 23	7	44%
Bajo	10 - 16	8	50%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

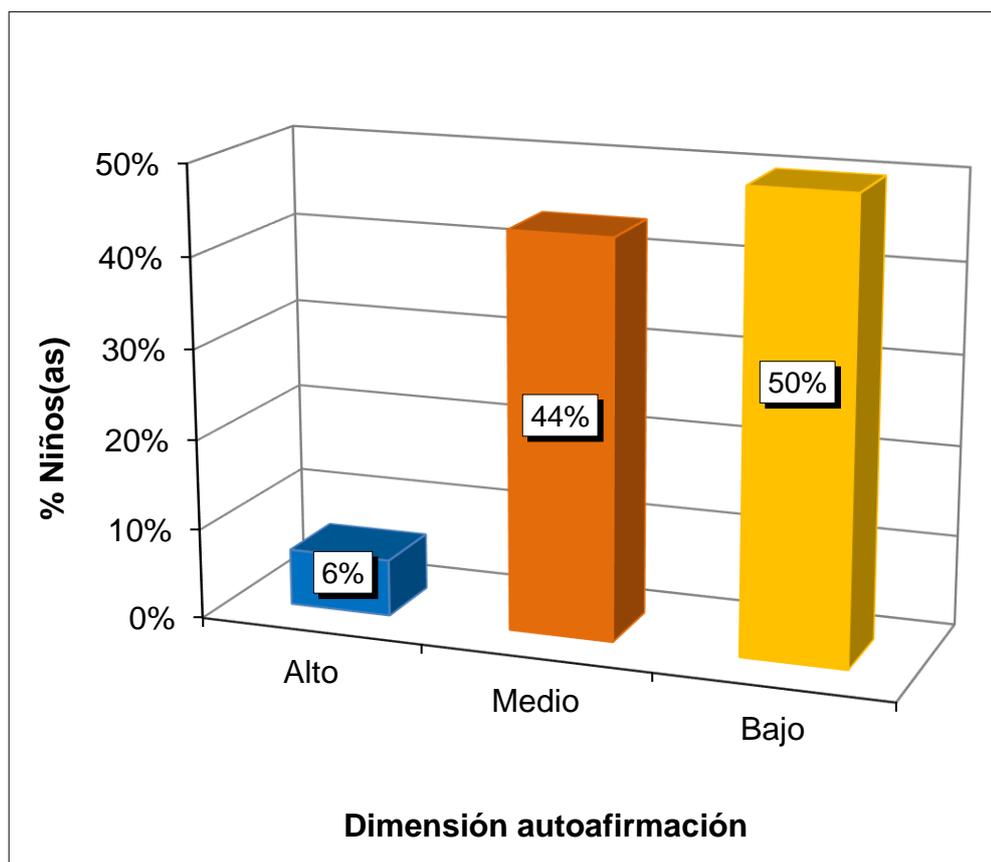


Gráfico 8. Dimensión autoafirmación

En esta categoría de la V2, se observa que de un grupo muestral de 16 niños de 4 años del nivel inicial representados por el 100%, el 6% alcanzaron índices altos, el 44% tendencia media y el 50% niveles bajos, evidenciándose un mayor porcentaje por los rangos bajos.

Tabla 10. *Dimensión control de emociones*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	20 - 24	2	13%
Medio	14 - 19	5	31%
Bajo	8 - 13	9	56%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

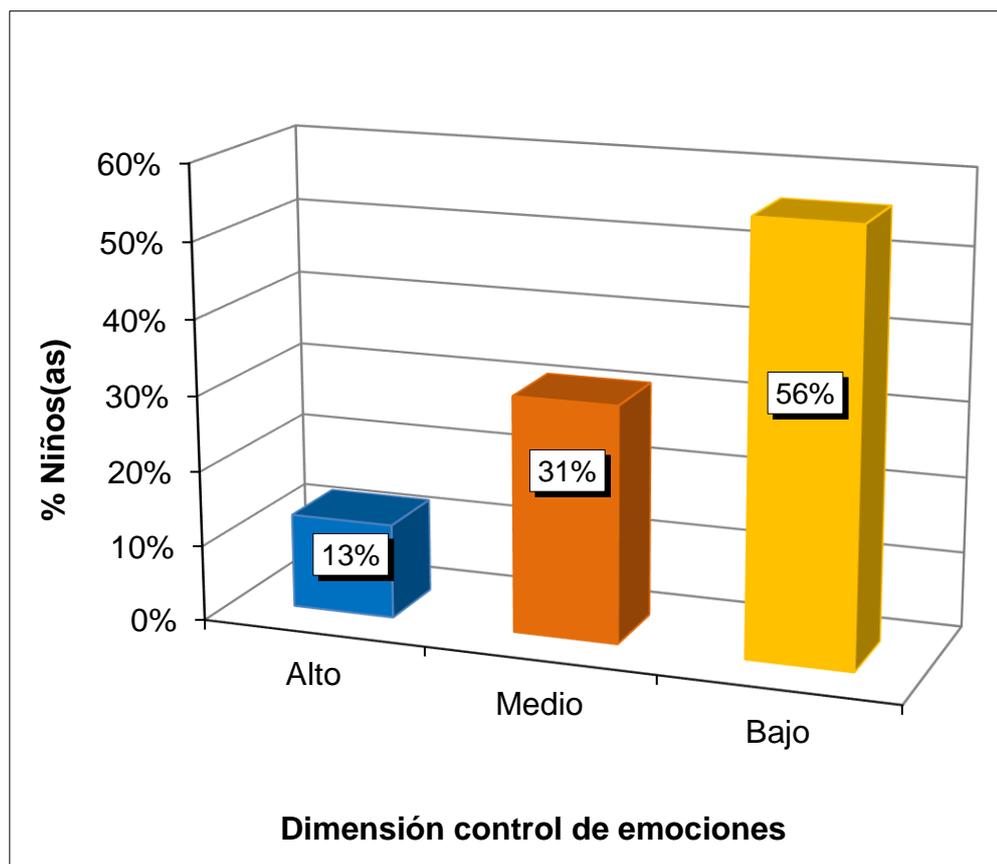


Gráfico 9. Dimensión control de emociones

Se visualiza que de una muestra representativa de 16 infantes de 4 años del nivel inicial manifestado por el 100%, el 13% mostraron rangos altos, el 31% tendencia media y el 56% índices bajos, reflejándose una mayor inclinación por los niveles bajos en este componente de la Variable 2.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### a) Hipótesis General

Ho: No existe relación positiva del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva del juego simbólico con las habilidades sociales.

Nivel de confianza 95%

Margen de error  $5\% \div 100 = 0,05$

#### Regla de decisión:

Si p\_valor es menor que 0,05 se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Si p\_valor es mayor que 0,05 se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Tabla 11. *Correlación de la V1 y V2*

			Juego simbólico	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,367**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	16	16
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,367**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	16	16

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

Fuente: Software SPSS\_V\_24.

Se aplicó el estadígrafo de Spearman ( $r_s = 0,367^{**}$ ,  $p\_valor = 0,008 < 0,05$ ) reflejándose correlación baja positiva y un margen de error  $< 0,05$ . Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula; concluyéndose que hay relación directa de la V1 = juego simbólico con la V2 = habilidades sociales.

## b) Hipótesis Específica 1

Ho: No existe relación positiva del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Nivel de confianza 95%

Margen de error  $5\% \div 100 = 0,05$

### Regla de decisión:

Si p\_valor es mayor que 0,05 se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Si p\_valor es menor que 0,05 se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Tabla 12. *Correlación de las variables componente descentración de la Variable 1 y Variable 2*

			Descentración	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Descentración	Coefficiente correlativo	1,000	,419**
		Sig. (bil.)	.	,006
		N	16	16
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente correlativo	,419**	1,000
		Sig. (bil.)	,006	.
		N	16	16

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

Fuente: Programa SPSS V\_24.

Se empleó el método de Spearman ( $Rho = 0,419^{**}$ ,  $p\_valor = 0,006 < 0,05$ ) evidenciándose correlación moderada positiva y un margen de equivocación  $< 0,05$ . Por lo cual, se rechaza la Ho y se acepta la Ha; concluyéndose que hay relación positiva del componente descentración de la V1 con la V2.

### c) Hipótesis Específica 2

Ho: No existe relación positiva del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.

Nivel de confianza 95%

Margen de error  $5\% \div 100 = 0,05$

#### Regla de decisión:

Si p\_valor es menor que 0,05 se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Si p\_valor es mayor que 0,05 se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Tabla 13. *Correlación de las variables componente sustitución de la V1 y V2*

			Sustitución	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Sustitución	Coefficiente de correlación	1,000	,423**
		Sig. (bilateral)	.	,006
		N	16	16
Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,423**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	16	16

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

Fuente: Software SPSS\_V\_24.

Se utilizó el estadístico de Spearman ( $r_s = 0,423^{**}$ ,  $p\_valor = 0,006 < 0,05$ ) mostrándose correlación moderada positiva y un índice de significancia  $< 0,05$ . Por lo tanto, se acepta la Ha y se rechaza la Ho; concluyéndose que hay relación positiva del componente sustitución de la Variable 1 con la Variable 2.

**d) Hipótesis Específica 3**

Ho: No existe relación positiva del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.

Nivel de confianza 95%                      Margen de error  $5\% \div 100 = 0,05$

**Regla de decisión:**

Si p\_valor es mayor que 0,05 se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Si p\_valor es menor que 0,05 se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Tabla 14. *Correlación de las variables componente integración de la Variable 1 y Variable 2*

			Integración	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Integración	Coefficiente correlativo	1,000	,507**
		Sig. (bil.)	.	,004
		N	16	16
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente correlativo	,507**	1,000
		Sig. (bil.)	,004	.
		N	16	16

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

Fuente: Programa SPSS V\_24.

Se manipuló la prueba de Spearman ( $r_s = 0,507^{**}$ ,  $p\_valor = 0,004 < 0,05$ ) manifestándose correlación moderada positiva y un margen de error  $< 0,05$ . Por la cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; concluyéndose que hay relación positiva del componente integración de la V1 con la V2.

**e) Hipótesis Específica 4**

Ho: No existe relación positiva del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.

Nivel de confianza 95%

Margen de error  $5\% \div 100 = 0,05$

**Regla de decisión:**

Si p\_valor es mayor que 0,05 se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Si p\_valor es menor que 0,05 se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Tabla 15. *Correlación de las variables componente planificación de la V1 y V2*

			Planificación	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Planificación	Coefficiente de correlación	1,000	,392**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	16	16
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,392**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	16	16

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

Fuente: Software SPSS\_V\_24.

Se aplicó el coeficiente correlativo de Spearman ( $r_s = 0,392^{**}$ ,  $p\_valor = 0,007 < 0,05$ ) reflejándose correlación baja positiva y una significancia  $< 0,05$ . Por lo tanto, se acepta la Ha y se rechaza la Ho; concluyéndose que hay relación positiva del componente planificación de la Variable 1 con la Variable 2.

## CONCLUSIONES

- Primera.-** Se tuvo como resultado que hay relación positiva del juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial del colegio referenciado, aplicando la prueba de Spearman con una correlación baja positiva y un margen de error menor al 0,05; donde la mayoría de infantes alcanzaron niveles bajos con un 56% en la V1 y V2, con una tendencia directa.
- Segunda.-** Se evidencia que hay relación positiva del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales, empleando el método de Spearman con una correlación moderada positiva y un margen de equivocación menor al 0,05; donde la mayor parte de niños obtuvieron niveles bajos con un 56% en esta dimensión de la V1.

- Tercera.-** Se demuestra que hay relación positiva del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales, utilizando el estadístico de Spearman con una correlación moderada positiva y una significancia bil.  $< 0,05$ ; donde el mayor porcentaje de infantes se inclinaron por los niveles bajos con un 50% en esta categoría de la V1.
- Cuarta.-** Se denota que hay relación positiva del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales, aplicando el estadígrafo de Spearman con una correlación moderada positiva y una significancia menor al 0,05; donde la mayor parte de niños obtuvieron niveles bajos con un 63% en esta dimensión de la V1.
- Quinta.-** Otro resultado comprueba que hay relación positiva del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales, utilizando el coeficiente de Spearman con una correlación baja positiva y un margen de error  $< 0,05$ ; donde la mayor parte de infantes alcanzaron niveles bajos con un 50% en esta categoría de la V1.

## RECOMENDACIONES

- Primera.-** El Minedu debe elaborar estándares que preserven el enfoque centrado en el juego para que la UGEL Nro. 10 e instituciones educativas incluyan en sus planes curriculares talleres basados en el juego simbólico como estrategia pedagógica y así proporcionar servicios educativos de calidad en mejora de las habilidades sociales de los educandos desde la primera etapa escolar.
- Segunda.-** La institución debe asegurar que los docentes tengan acceso a guías de implementación, equipamiento, recursos y materiales prácticos para la incorporación del juego en el proceso de aprendizaje y no solo sea una enseñanza mecánica, esto ayudará a fortalecer en el infante el desarrollo eficaz de sus habilidades cognitivas y sociales.
- Tercera.-** Los docentes en sus sesiones de aprendizaje deben de poner en práctica los rincones de juego utilizando materiales lúdicos para que el infante desarrolle la creatividad reforzando así sus conocimientos sobre el juego simbólico, que lo ayude a interactuar, desenvolverse, expresarse y respetar a los demás.

- Cuarta.-** Los docentes deben ayudar a que los infantes se integren al grupo de manera positiva empleando actividades de juego simbólico, considerando que cada uno presenta necesidades diferentes como estado de ánimo, emociones; es decir, realizar dinámicas innovadoras para ayudarlos a mejorar su capacidad socializadora con los demás.
- Quinta.-** Los padres deben de participar en las actividades educativas, que comprendan el valor del juego simbólico en el proceso de aprendizaje de sus hijos, darles a conocer que deben ser ejemplo de conductas positivas y demuestren un desempeño adecuado en habilidades sociales, para que los pequeños desarrollen un aprendizaje social por imitación positivo, es decir, buscar su bienestar presente y futuro.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test "Habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima*. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú: Universidad de Lima.
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED Nª 4 del distrito Callao*. Lima-Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Bandura, A. (1987). *Teoría de Aprendizaje Social S.L.U.* ESPASA. Madrid: CERESO.
- Baquero, S., Rodríguez, S. y Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en infantes de 6 a 8 años*. (Tesis de Licenciatura). Bogotá, Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de: <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/7830>
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid, España: Muralla.

- Chernyshenko, O., Kankaraš, M. & Drasgow, F. (2018). Social and emotional skills for student success and well-being: Conceptual framework for the OECD study on social and emotional skills. *OECD Education Working Papers*, No. 173. Recuperado de: <https://doi.org/10.1787/db1d8e59>
- Fernández M. (2008). *Habilidades Sociales en el Contexto Educativo*. Santiago de Chile: Universidad del Bío-Bío.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *La pirámide del juego infantil (o cómo una dieta lúdica equilibrada contribuye a la transformación social)*. *Derecho al juego, Derechos de la Infancia*. Recuperado de: <https://ciudadesamigas.org/la-piramide-del-juego-infantil-o-como-una-dieta-ludica-equilibrada-contribuye-a-la-transformacion-social/>
- García, C. (2005). Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 11: 63-74.
- Goleman, D. (2006). *Inteligencia social*. Barcelona, España: Kairós
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (5º Ed.). México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática en Perú (2015). *La socialización de niños en edades tempranas de las Escuelas Peruanas*. Lima: INEI
- Laura, C. y Arenas, G. (2018). *Juegos simbólicos para estimular la socialización en infantes de cinco años de la IE Alto La Punta, Mollendo*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Loayza, A. y Vincés, B. (2019). *El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I/EI "Niño Jesús de Praga" - Puente Piedra*. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30115/Loayza\\_AAJ-Vincés\\_TBM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30115/Loayza_AAJ-Vincés_TBM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mamani, Y. y Paja, L. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los infantes de cinco años de la I/EI 322*. (Tesis de Licenciatura). Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de: [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani\\_Yanneth\\_Paja\\_Luz\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Recuperado de: [http://www.minedu.gob.pe/p/ley\\_general\\_de\\_educacion\\_28044.pdf](http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf)

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

Ministerio de Salud (2019). *Guía técnica de implementación y funcionamiento de espacios públicos saludables de juego para niñas y niños de 0 a 5 años y sus familias*. Lima, Perú: MINDIS. Recuperado de: [http://www.midis.gob.pe/sello\\_municipal/wp-content/uploads/2019/08/P5B\\_Guia-Minsa-EPSJ-diagramada.pdf](http://www.midis.gob.pe/sello_municipal/wp-content/uploads/2019/08/P5B_Guia-Minsa-EPSJ-diagramada.pdf)

Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad san Ignacio de Loyola. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019\\_Montalvo-Suarez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf)

- Montero, B. (2018) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*. Volumen VII (1), 17.
- Organización de las Naciones Unidas (2016). *Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales*. Madrid: UNESCO – UIS.
- Peñafiel, E. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid: Editext.
- Prieto, M. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid, España: UNED.
- 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 Licenciatura). Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Recuerdo de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25679/2/Tesis%20Mayra%20Puaquiza.pdf>
- Puerto, A. (2012). *Características del área de desempeño ocupacional de un juego en niños con trastornos mentales*, Colombia, Bogotá: UMBRAL
- Quispe, T. (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga*. (Tesis de Licenciatura). Ayacucho, Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI39\\_QUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI39_QUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, D. (2016). *Cosas de la infancia*. Recuperado de: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>:

Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de 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 Licenciatura). Sangolqui, Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/8408/T-ESPE-047937-R.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Soliz, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes Pedro Vicente Maldonado del cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo 2014-2015*". (Tesis de Licenciatura). Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>

Valles, A. y Valles, T. (2006). *Las Habilidades Sociales en la escuela*. Madrid: EO

Vigotsky, L. (1998). *Pensamiento y lenguaje*. México DF., México: Grijalbo.

# **A N E X O S**

**Anexo 1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TÍTULO: JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HOGAR INFANTIL”, DISTRITO DE CHANCA Y - HUARAL, 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General:</b> ¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE referenciada?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Establecer la relación del juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial del colegio antes mencionado.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Existe relación positiva del juego simbólico con las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE descrita.</p>	<p><b>Variable Relacional 1 (X):</b>  Juego simbólico</p> <p><b>Dimensiones:</b></p>	<p><b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal</p> <p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo y correlacional</p> <p><b>Método:</b> Hipotético - deductivo</p> <p><b>Población:</b> Estuvo conformada por 16 infantes de 4 años (Sección capullos) del nivel inicial.</p> <p><b>Muestra:</b> De tipo No Probabilística.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Ficha de observación del juego simbólico Ficha de observación de habilidades sociales</p>
<p><b>Problemas Específicos:</b> ¿De qué manera el componente descentración del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?  ¿De qué manera el componente sustitución del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?  ¿De qué manera el componente integración del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?  ¿De qué manera el componente planificación del juego simbólico se relaciona con las habilidades sociales?</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> Identificar la relación del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.  Identificar la relación del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.  Identificar la relación del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.  Identificar la relación del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.</p>	<p><b>Hipótesis Específicas:</b> Existe relación positiva del componente descentración del juego simbólico con las habilidades sociales.  Existe relación positiva del componente sustitución del juego simbólico con las habilidades sociales.  Existe relación positiva del componente integración del juego simbólico con las habilidades sociales.  Existe relación positiva del componente planificación del juego simbólico con las habilidades sociales.</p>	<p>- Descentración - Sustitución - Integración - Planificación</p> <p><b>Variable Relacional 2 (Y):</b>  Habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones:</b> - Habilidades para relacionarse - Autoafirmación - Control de emociones</p>	

**Anexo 2**  
**INSTRUMENTOS**

**FICHA TÉCNICA V1: JUEGO SIMBÓLICO**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de observación del juego simbólico

**Autores:** Frida Justo Cosi y Luz Adelia Azaño Accarapi

**Año:** 2018

**Procedencia:** Universidad Peruana Unión (Juliaca)

**Adaptado por:** Castro Abrigo, Mabel Angelica

**Año:** 2019

**Ámbito de aplicación:** Niños de 4 a 5 años del nivel inicial.

**Validez:** Mediante juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Peruana Unión, dando resultado que es aplicable.

**Confiabilidad:** Método Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,957$ ) con una alta confiabilidad.

**Tiempo:** 25 minutos aproximadamente.

**Ítems:** 18

**Dimensiones:**

Descentración: Se formularon 5 ítems (1,2,3,4,5).

Sustitución: Se formularon 4 ítems (6,7,8,9).

Integración: Se formularon 5 ítems (10,11,12,13,14).

Planificación: Se formularon 4 ítems (15,16,17,18).

**Valoración:** Likert

Siempre..... ( 3 )

A veces..... ( 2 )

Nunca..... ( 1 )

**Baremos:**

Alto      43 - 54

Medio    31 - 42

Bajo      18 - 30

## FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

**Nombre del niño(a):** .....

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

**Evaluadora:** .....

N°	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Descentración</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1.	Reconoce el objeto.			
2.	Utiliza el juguete elegido.			
3.	Conoce el uso del objeto.			
4.	Juega representado la realidad.			
5.	Asume y desarrolla roles diversos.			
<b>Dimensión 2: Sustitución</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
6.	Sustituye intencionalmente el objeto real.			
7.	Utiliza el juguete elegido.			
8.	Realiza representaciones mentales.			
9.	Asume y desarrolla roles ficticios.			
<b>Dimensión 3: Integración</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
10.	Demuestra iniciativa en el juego.			
11.	Elije el material que va a usar.			
12.	Secuencia acciones de la vida cotidiana.			
13.	Muestra interés a la hora de realizar el juego.			
14.	Disfruta el juego en el momento.			
<b>Dimensión 4: Planificación</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
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 TÉCNICA V2: HABILIDADES SOCIALES

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de observación de habilidades sociales

**Autor:** María Elena Montalvo Suárez

**Año:** 2019

**Procedencia:** Universidad San Ignacio de Loyola

**Adaptado por:** Castro Abrigo, Mabel Angelica

**Año:** 2019

**Ámbito de aplicación:** Niños del II ciclo de inicial.

**Validez:** Sometido a juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de USIL, dando resultado que es aplicable.

**Confiabilidad:** Método Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,864$ ) con una alta confiabilidad.

**Tiempo:** 25 minutos aproximadamente.

**Ítems:** 24

**Dimensiones:**

Habilidades para relacionarse: Se formularon 6 ítems (1,2,3,4,5,6).

Autoafirmación: Se formularon 10 ítems (7,8,9,10,11,12,13,14,15,16).

Control de emociones: Se formularon 8 ítems (17,18,19,20,21,22,23,24).

**Valoración:** Likert

Siempre..... ( 3 )

A veces..... ( 2 )

Nunca..... ( 1 )

**Baremos:**

Alto 57 - 72

Medio 41 - 56

Bajo 24 - 40

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a): .....

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

Evaluadora: .....

Nº	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Habilidad para relacionarse</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1.	Mantiene una buena relación con sus compañeros.			
2.	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.			
3.	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.			
4.	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.			
5.	Mantiene la mirada cuando se le habla.			
6.	Es invitado por otros niños para jugar.			
<b>Dimensión 2: Autoafirmación</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
7.	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.			
8.	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.			
9.	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.			
10.	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.			
11.	Le interesa saber el porqué de las situaciones.			
12.	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo.			

13.	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.			
14.	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia.			
15.	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.			
16.	Es capaz de iniciar conversaciones.			
<b>Dimensión 3: Relaciones sociales</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
17.	Le hace cumplidos a sus amigos.			
18.	Demuestra cariño por sus compañeros.			
19.	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.			
20.	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores.			
21.	Reconoce el estado de ánimos de los profesores.			
22.	Sonríe de manera espontánea.			
23.	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.			
24.	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Evaluada: MABEL CASTRO ABRIGO

4 años (Sección Capullos)

Nº	Nombres	ÍTEMS																		Puntaje	Nivel	DIMENSIONES			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			D1	D2	D3	D4
1	Sujeto_1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	24	Bajo	7	5	6	6
2	Sujeto_2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	41	Medio	12	8	11	10
3	Sujeto_3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	41	Medio	13	9	10	9
4	Sujeto_4	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	25	Bajo	6	7	6	6
5	Sujeto_5	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	25	Bajo	8	5	7	5
6	Sujeto_6	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51	Alto	14	11	15	11
7	Sujeto_7	2	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2	2	32	Medio	9	7	8	8
8	Sujeto_8	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	23	Bajo	7	5	6	5
9	Sujeto_9	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	26	Bajo	8	5	7	6
10	Sujeto_10	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	42	Medio	11	9	13	9
11	Sujeto_11	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	26	Bajo	6	6	7	7
12	Sujeto_12	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	40	Medio	11	9	11	9
13	Sujeto_13	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	23	Bajo	7	5	7	4
14	Sujeto_14	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	23	Bajo	7	5	6	5
15	Sujeto_15	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	40	Medio	11	9	11	9
16	Sujeto_16	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	23	Bajo	6	5	7	5
		0.46	0.43	0.36	0.48	0.43	0.46	0.44	0.53	0.36	0.56	0.37	0.50	0.31	0.50	0.61	0.31	0.56	0.44	81.6210					

VARIANZA DE LOS ÍTEMS	VAR. DE LA SUMA
-----------------------	-----------------

8.1210938
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

$$K = 18$$

$$K - 1 = 17$$

$$\sum St^2 = 8$$

$$St^2 = 81.6$$

$$\alpha = 0.953$$

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Evaluadora: MABEL CASTRO ABRIGO

4 años (Sección Capullos)

Nº	ÍTEMS																								Puntaje	Nivel	DIMENSIONES																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			D1	D2	D3																								
1	1	2	3	1	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	44	Medio	11	19	14																								
2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2	52	Medio	15	22	15																								
3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	54	Medio	14	23	17																								
4	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	34	Bajo	8	14	12																								
5	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	32	Bajo	8	14	10																								
6	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	56	Medio	13	26	17																								
7	2	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	39	Bajo	10	18	11																								
8	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	35	Bajo	9	15	11																								
9	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	38	Bajo	9	16	13																								
10	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	56	Medio	14	23	19																								
11	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	34	Bajo	8	14	12																								
12	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	54	Medio	13	23	18																								
13	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	33	Bajo	9	13	11																								
14	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	35	Bajo	9	14	12																								
15	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	54	Medio	13	22	19																								
16	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	35	Bajo	9	14	12																								
	0.37	0.23	0.44	0.48	0.31	0.31	0.50	0.40	0.34	0.43	0.23	0.59	0.31	0.50	0.56	0.34	0.48	0.25	0.50	0.31	0.40	0.56	0.19	0.31	87.402																												
	<b>VARIANZA DE LOS ÍTEMS</b>																									<b>VAR. DE LA SUMA</b>																											
	9.3632813																																																				

SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

$$K = 24$$

$$K - 1 = 23$$

$$\Sigma St^2 = 9$$

$$St^2 = 87.4$$

$$\alpha = 0.932$$

Anexo 4  
FOTOS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL I.E. "HOGAR  
INFANTIL", DISTRITO DE CHANCAY – HUARAL



