



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

**TESIS**

**JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA Y NIVEL DE  
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “HAPPY  
CHILDREN SCHOOL” DEL DISTRITO SAN MIGUEL, PROVINCIA  
LIMA, REGIÓN LIMA, 2019**

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

**PRESENTADA POR:  
BACHILLER NADEHZKA JANICE RAMÍREZ RIVERA**

**ASESORES:**

**MAGISTER TONY SAMUEL SILVERA QUISPE  
DOCTORA ENMA CARRASCO CAMPOS**

**LIMA - PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

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

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

## **AGRADECIMIENTO**

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

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

## RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar qué relación existe entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019. El estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo de las investigaciones y por medio del diseño no experimental transeccional. El nivel fue descriptivo correlacional y se empleó el método hipotético deductivo. La población fue conformada por 43 niños de cinco años de la institución mencionada.

Para el proceso de recolección de datos se hizo uso de la técnica de observación a través de dos fichas de observación, una en cada variable. Los datos recogidos fueron analizados con apoyo del software estadístico SPSS. Dentro del nivel descriptivo los resultados muestran la predominancia del nivel alto para la variable juego simbólico como estrategia con 58%; por otro lado, para la variable nivel de habilidades sociales el porcentaje muestra el predominio del nivel alto con el 49% de la población. En la prueba de hipótesis general se encuentra el coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,531 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$  lo cual confirma estadísticamente la existencia de una relación positiva entre las variables aceptando la hipótesis general del estudio.

**Palabras Claves:** juego simbólico, habilidades sociales.

## **ABSTRACT**

The general objective of this research was to determine what relationship exists between symbolic play as a strategy and the level of social skills in five-year-old children of the Private Educational Institution "HAPPY CHILDREN SCHOOL" of the San Miguel district, Lima province, Lima region, 2019. The study was carried out under the quantitative approach of the investigations and through the non-experimental transectional design. The level was descriptive correlational, and the hypothetical deductive method was used. The population consisted of 43 five-year-old children from the institution.

For the data collection process, the observation technique was used through two observation cards, one for each variable. The collected data were analyzed with the support of the SPSS statistical software. Within the descriptive level, the results show the predominance of the high level for the symbolic game variable as a strategy with 58%; on the other hand, for the variable level of social skills, the percentage shows the predominance of the high level with 49% of the population. In the general hypothesis test, the Spearman Rho correlation coefficient is found with a value of 0.531 and an estimated significance of  $0.004 < 0.05$ , which statistically confirms the existence of a positive relationship between the variables, accepting the general hypothesis of the study.

**Key Words:** symbolic play, social 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	14
1.2.1. Delimitación Social	14
1.2.2. Delimitación Temporal	14
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema Principal	14
1.3.2. Problemas Secundarios	14
1.4. Objetivos de la Investigación	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos	15
1.5. Hipótesis de la Investigación	16
1.5.1. Hipótesis General	16
1.5.2. Hipótesis Específicas	16
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	18
1.6. Diseño de la Investigación	20
1.6.1. Tipo de Investigación	21
1.6.2. Nivel de Investigación	21
1.6.3. Método	21

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	22
1.7.1.	Población	22
1.7.2.	Muestra	22
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	23
1.8.1.	Técnicas	23
1.8.2.	Instrumentos	23
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	26
1.9.1.	Justificación Teórica	26
1.9.2.	Justificación Práctica	26
1.9.3.	Justificación Social	27
1.9.4.	Justificación Legal	27
 <b>CAPITULO II:        MARCO TEÓRICO</b>		 <b>28</b>
2.1.	Antecedentes de la Investigación	28
2.1.1.	Estudios Previos	28
2.1.2.	Tesis Nacionales	30
2.1.3.	Tesis Internacionales	31
2.2.	Bases Teóricas	33
2.2.1.	Variable juego simbólico como estrategia	33
2.2.1.1.	Teorías relacionadas al juego simbólico	33
2.2.1.2.	Definiciones para el juego simbólico	35
2.2.1.3.	Importancia del juego simbólico	36
2.2.1.4.	Características del juego simbólico	36
2.2.1.5.	Dimensiones para el juego simbólico como estrategia	37
2.2.2.	Variable nivel de habilidades sociales	39
2.2.2.1.	Teorías sobre el desarrollo de habilidades sociales	39
2.2.2.2.	Definiciones de habilidades sociales	41
2.2.2.3.	Importancia de las habilidades sociales	41
2.2.2.4.	Dimensiones para el nivel de habilidades sociales	42
2.2.2.5.	La educación y las habilidades sociales	43

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

# INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019” buscó determinar la relación que existe entre las dos variables de estudio. El interés por estas variables se encuentra en su importancia y actualidad en el mundo educativo, sobre todo de nivel inicial.

Es posible observar que en nuestros días existe una mayor orientación del mundo laboral hacia las habilidades sociales. Las nuevas perspectivas de las ciencias muestran la necesidad de estas habilidades para un crecimiento saludable de las personas desde los primeros años de edad en los cuales inicia su proceso de socialización primero en la familia y luego en la sociedad iniciando por su comunidad cercana y la escuela. La capacidad de desarrollar mejores relaciones en la sociedad dependerá en gran medida del nivel de desarrollo de habilidades sociales. Así mismo, dentro de la revisión de la literatura, se puede observar que una gran oportunidad de desarrollo de estas habilidades en la educación inicial es por medio de los juegos simbólicos usados adecuadamente como estrategia de aprendizaje.

Este estudio se hace necesario para obtener un diagnóstico del estado de las variables en la realidad delimitada. Ello debe contribuir al aumento de conocimiento de ellas, así como, el desarrollo de innovaciones pedagógicas relacionadas con el juego simbólico y las habilidades sociales.

El presente informe se estructura en tres capítulos:

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

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

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

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

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

### 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El desarrollo de las ciencias psicológicas en la actualidad ha logrado poner mayor interés en la importancia de las habilidades sociales entre los seres humanos. Dentro de todo espacio de la vida social es determinante un adecuado nivel de desarrollo de estas destrezas que deben desarrollarse desde tempranas edades. Como lo menciona el Banco Mundial “las habilidades más valoradas hoy en día por las organizaciones son la determinación, la proactividad, honestidad y la capacidad de poder trabajar en equipo” (Casma, 2015, Párr. 3). Tal como se menciona, el valor que estas habilidades tienen en la actualidad es grande, sobre todo en los sectores empresariales, se podría decir que el sector económico les toma mucha consideración a estas habilidades como determinantes del proceso productivo y los mercados. Por ejemplo, se muestra que “cerca de un 51% de los empleadores identificaron alguna de estas habilidades como las más importantes y un 42% las identificaron como aquellas en donde hay las mayores brechas a nivel mundial”( Redacción Gestión, 2017, Párr. 4); por otro lado, “en una encuesta reciente a empleadores, el 11% citó las habilidades blandas como una de las razones por las cuales les es difícil llenar una vacante” (Párr. 4).

La realidad que se presenta marca nuevas orientaciones del sistema educativo de los diferentes países, ya que la educación siempre responde a la necesidades de la sociedad. La importancia de las habilidades sociales ha sido considerada, por ejemplo, en la evaluación de las evaluaciones estandarizada e internacionales como PISA. Esta evaluación, desde el año 2015, ha logrado incluir una nueva área evaluativa además de las áreas

clásicas que eran matemática, comprensión de lectura y ciencias; se incluye a partir de esta versión la evaluación de habilidades de cooperación para el trabajo. Frente a ello, la realidad de América Latina muestra que “falta mucho por mejorar en materia educativa, no solo en el ámbito académico, sino también en las habilidades sociales” (Zoido, 2017, Párr. 6-7).

En un plano nacional, el informe del Ministerio de Educación muestra que “los resultados de la evaluación revelan que, si bien la mayoría de los estudiantes peruanos tienen disposición hacia actividades propias del trabajo colaborativo, más de la mitad aún no logran desarrollar un nivel básico de habilidades para trabajar en equipo en base a tareas y objetivos comunes” (MINEDU, 2017, Párr. 3). Así mismo, se debe tomar en cuenta que “el 38,6% de estudiantes evaluados demuestran habilidades para resolver, en forma colaborativa, problemas de dificultad media en base a una buena comunicación y comprensión del otro” (Párr. 3). Del mismo modo, esta referencia muestra también que “existen indicios de un potencial para el desarrollo del trabajo colaborativo, pero en un marco general, falta mucho por desarrollar también este campo de aprendizaje” (MINEDU, 2017, Párr. 4). Se conoce también, según este informe que “los estudiantes de las zonas rurales y grupos desfavorecidos presentan mayor dificultad para el logro de esta capacidad” (Párr. 4).

¿De qué modo se puede lograr desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes? A esta pregunta, el estudio presente busca responderla por medio de una relación con el uso de juegos simbólicos y tomando como referencia las edades más tempranas para este desarrollo.

Para analizar la realidad sobre esta variable de juegos simbólicos se muestra algunas referencias. Por ejemplo, Santamaría (2018) afirma que “a partir de los 6 años también es una herramienta fundamental; hay niños que presentan cierta timidez o dificultad en su expresión, y es través del juego simbólico donde tienen la oportunidad de comunicar mejor, ya que interpretan un papel y no son ellos mismos” (Párr. 8).

Hay una importancia que tiene el desarrollo del juego en las primeras edades cuando se establecen objetivos claros y dentro de una propuesta didáctica relacionada a la formación de habilidades sociales asumiendo lo que menciona García (2019) que “jugar contribuye al desarrollo de habilidades sociales”. Tomando en cuenta las referencias presentadas se puede mencionar que el juego direccionado por los docentes en las primeras edades del niño es vital para desarrollar diferentes competencias que le permitan elevar su rendimiento futuro.

Las referencias anteriores nos han podido mostrar la existencia de una problemática vigente en relación con las variables del estudio. En este objetivo, la investigación ha sido delimitada a la realidad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima donde se ha podido observar indicios de la presencia de las variables mencionadas que permite realizar la presente investigación.

El presente estudio se hace necesario para la profundización en el conocimiento sobre las variables juego simbólico como estrategia y nivel de habilidades sociales con la finalidad de impulsar el desarrollo de los niveles educativos en la región en cuanto a una formación integral que considere las habilidades sociales como elemental desde los primeros años de vida y escolaridad; así mismo, poder desarrollar el trabajo con el juego simbólico como medio para el desarrollo de diferentes destrezas.

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

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

La investigación estuvo delimitada socialmente a los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL”.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

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

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

La investigación estuvo delimitada espacialmente en la realidad de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima.

## **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Qué relación existe entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

**PE 1.** ¿Qué relación existe entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?

**PE 2.** ¿Qué relación existe entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?

**PE 3.** ¿Qué relación existe entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?

**PE 4.** ¿Qué relación existe entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?

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

##### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar qué relación existe entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

##### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE 1.** Determinar qué relación existe entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**OE 2.** Determinar qué relación existe entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**OE 3.** Determinar qué relación existe entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**OE 4.** Determinar qué relación existe entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

## **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

**HE 1.** Existe una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**HE 2.** Existe una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**HE 3.** Existe una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**HE 4.** Existe una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

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

Tabla 1. Operacionalización de la variable juego simbólico como estrategia

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

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 2. Operacionalización de la variable nivel de habilidades sociales**

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

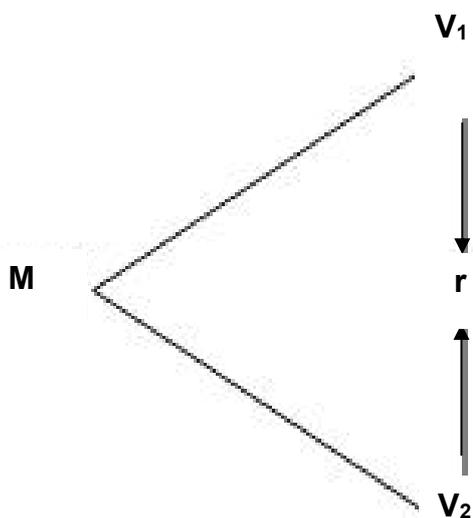
**Fuente:** Elaboración propia

## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

Presenta el siguiente esquema:



**Donde:**

- M : Muestra
- V<sub>1</sub> : Juego simbólico como estrategia
- V<sub>2</sub> : Nivel de habilidades sociales
- r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### **1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

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

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

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

### **1.6.3. MÉTODO**

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

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

## 1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.7.1. POBLACIÓN

La población de un estudio se puede definir como “la totalidad de las unidades de análisis delimitadas por la investigación” (Carrasco, 2009, p.236).

La población en este trabajo estuvo formada por todos los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima matriculados en el año lectivo 2019.

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

<b>5 años</b>	<b>Cantidad</b>	<b>% Población</b>
Niños	23	53,4
Niñas	20	46,6
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración propia

### 1.7.2. MUESTRA

“Cuando la población de un estudio cuenta con una cantidad de unidades de análisis menor a 50, se recomienda hacer uso de toda la población como muestra” (Castro, 2010, p. 69). Asumiendo lo mencionado, se ha considerado una muestra igual a la población de estudio de 43 niños de cinco años de la institución mencionada ( $N = n$ ).

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

### 1.8.1. TÉCNICAS

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

### 1.8.2. INSTRUMENTOS

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

Los instrumentos empleados para las variables fueron los siguientes:

- **Ficha de observación para evaluar el uso de juego simbólico como estrategia.** Este instrumento de observación cuenta con 18 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categoría (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 5 años.
- **Ficha de observación para evaluar el nivel de habilidades sociales.** Este instrumento de observación cuenta con 24 ítems. Los ítems están planteados para respuestas estilo Likert de tres categoría (Siempre – 3; A veces – 2; Nunca – 1). Se encuentra dirigido a niños de 5 años.

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

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de observación para evaluar el uso de juego simbólico como estrategia

**Autor:** Ramirez, N. (UAP, Lima, 2019)

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

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

### **Dimensiones:**

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

**Valoración:** Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca .....(1)

### **Niveles de evaluación para la variable:**

Alto      43 - 54

Medio    31 - 42

Bajo      18 - 30

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

**Técnica:** Observación

**Instrumento:**

Ficha de observación para evaluar el nivel de habilidades sociales.

**Autor:** Ramirez, N. (UAP, Lima, 2019)

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

**Tiempo de aplicación:** Entre 15 y 20 minutos

**Dimensiones:**

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

**Valoración:** Escala ordinal

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca .....(1)

**Niveles de evaluación para la variable:**

Alto	57 - 72
Medio	41 - 56
Bajo	24 - 40

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

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Desde la perspectiva teórica investigación se justifica en el aporte al conocimiento de las variables juego simbólico como estrategia y nivel de habilidades sociales que el informe hace. Esta contribución se logra por el análisis de los datos obtenidos en el proceso de evaluación dentro de la realidad delimitada, la cual ofrece un diagnóstico de la situación que brinda una información complementaria empírica para las nociones y conceptos teóricos sobre las variables. Así mismo, estos datos forman parte de los antecedentes de futuras investigaciones relacionadas.

Por otro lado, el informe de investigación contiene un marco teórico el cual presenta los conceptos y teorías vigentes sobre las variables estudiadas desde una nueva perspectiva de síntesis y orden para interés de los profesionales.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Desde la perspectiva práctica, la investigación se justifica por la utilidad de los recursos de investigación. En primer lugar, los instrumentos empleados para evaluar las variables juego simbólico como estrategia y nivel de habilidades sociales. Estos instrumentos pueden ser utilizados para ser replicados en otros contextos o realidades que puedan contribuir a ampliar el conocimiento de las variables por medio de otros diagnósticos que generen la comparación de resultados.

Así mismo, se debe tomar en cuenta el informe mismo de investigación que puede emplearse como un manual teórico y práctico y un elemento de referencia para todos los interesados en el campo estudiado y de este modo sustentar y generar innovaciones pedagógicas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje integral.

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

Desde la perspectiva social, la investigación se justifica por medio de sus beneficiarios. En primer lugar, se encuentran los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima quienes podrán contar con nuevas metodología pedagógicas por parte de sus docentes quienes pueden referenciarse en los resultados obtenidos en el presente trabajo. Estos niños contarán con una disposición distinta para el desarrollo de sus habilidades sociales y el uso de juegos simbólicos como estrategias de aprendizaje. Por otro lado, se benefician también los propios docentes, autoridades del colegio y padres de familia al seguir las recomendaciones proporcionadas por el presente informe.

### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

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

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

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

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

Es posible observar que en nuestros días existe una mayor orientación del mundo laboral hacia las habilidades sociales. Las nuevas perspectivas de las ciencias muestran la necesidad de estas habilidades para un crecimiento saludable de las personas desde los primeros años de edad en los cuales inicia su proceso de socialización primero en la familia y luego en la sociedad iniciando por su comunidad cercana y la escuela. La capacidad de desarrollar mejores relaciones en la sociedad dependerá en gran medida del nivel de desarrollo de habilidades sociales. Así mismo, dentro de la revisión de la literatura, se puede observar que una gran oportunidad de desarrollo de estas habilidades en la educación inicial es por medio de los juegos simbólicos usados adecuadamente como estrategia de aprendizaje. Los estudios sobre estas variables son diversos.

Por ejemplo, en un estudio realizado en la Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército #3 ubicado en la ciudad de Quito”, Salas (2014) nos dirá en sus conclusiones que “las docentes no se preocupan

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

Para las habilidades sociales puede observarse el estudio elaborado por Ocharima y Vilcahuamán (2013) en la Universidad Nacional del Centro del Perú, titulado “Habilidades sociales y niveles de interacción grupal en alumnos del sexto grado de primaria de instituciones educativas estatales de la zona urbana del distrito de Chilca – Huancayo”, llegó a las siguientes conclusiones. En primer lugar, “no existen diferencias estadísticamente significativas en las habilidades básicas, avanzadas y alternativas a la agresión entre los alumnos del sexto grado” (Ocharima y Vilcahuamán, 2013, p. 94); así mismo, esto indica que “tanto alumnos rechazados como alumnos aislados del salón de clases presentan estas habilidades sociales con similares características” (p. 94).

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

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Justo y Azaño (2018) “Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Peruana Unión, Juliaca”. El

objetivo de estudio fue determinar la relación entre las variables. La muestra estuvo formada por 90 estudiantes.

La principal conclusión del estudio fue que “se determinó una relación significativa alta entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe” (Justo y Azaño, 2018, p. 53).

Matamoros y Corichahua (2017) “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica – 2017”. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. El objetivo de este estudio fue “determinar la influencia del juego simbólico en las habilidades sociales” (p. 10). La muestra estuvo conformada por 30 niños.

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

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

Verano (2017) “El juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra – 2016”. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Universidad César Vallejo, Lima. El objetivo del estudio fue

“determina la existencia de una relación entre las variables” (p. 11). La muestra de la investigación fue conformada por 80 niños.

La principal conclusión fue la siguiente, que “existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años lo que se demuestra con la prueba de Spearman  $Rho= 0.542$ ” (Verano, 2017, p. 63). Por otro lado, se menciona que “existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades de Autoestima en los niños de 5 años con un coeficiente de Spearman de 0.472” (p. 63).

Así mismo, se concluye también que “existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades de Autonomía en los niños de 5 años con coeficiente de Spearman de valor 0.398” (Verano, 2017, p. 63); también se encuentra que “existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Relaciones Sociales en los niños de 5 años con un valor en el coeficiente de Spearman de 0.360” (p. 63); finalmente “existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación en los niños de 5 años con un coeficiente de valor 0.450” (p. 63).

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Puaquiza (2017) “El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis Plus, de la Ciudad de Ambato”. Tesis para optar el título de Licenciada en Estimulación Temprana. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tuvo como objetivo “determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje” (p. 21). Se contó con una población de 25 niños para la aplicación de los instrumentos.

Dentro de las conclusiones, se puede mencionar en primer lugar que “en la aplicación de la evaluación inicial los niños y niñas en edades comprendidas entre 3 y 4 años, no lograron alcanzar ítems en el área de

Audición y Lenguaje correspondientes a su edad cronológica” (Puaquiza, 2017, p. 77), esto se manifiesta en “el 44 % de la población en un nivel de alerta, el 56 % de infantes en un nivel de desarrollo medio, evidenciando un retraso significativo tanto en el lenguaje expresivo como comprensivo” (p. 77).

Se concluye también que “la aplicación del programa de intervención temprana permitió observar cambios graduales en los menores, datos evidenciados a través de la aplicación del post - test, reflejan que el 80% se ubica en un nivel Medio Alto y el 20% se encuentran en nivel Medio” (Puaquiza, 2017, p. 77-78), esto puede indicar “que se logró mejorar la capacidad de memoria lingüística como la no lingüística. Por lo tanto, el juego simbólico es una herramienta eficaz para estimular el lenguaje y la relación con sus pares” (p. 78).

Sánchez, Vizcaya y Zamora (2017) “Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego”. Tesis para obtener el título de Licenciadas en Pedagogía infantil. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. El objetivo central fue “realizar una descripción del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del grado transición” (p. 13). La muestra del estudio fue conformada por 20 estudiantes.

Dentro de las principales conclusiones se puede encontrar que las “observaciones permitieron evidenciar que algunos estudiantes en ocasiones presentan hábitos inadecuados o poco correctos para el contexto educativo en el que se desenvuelven” (Sánchez, Vizcaya y Zamora, 2017, p. 59). Así mismo, se observa que “otros niños tienen muy buenos hábitos a la hora de expresarse o comunicarse con sus demás compañeros, ya que utilizan palabras correctas basadas en el respeto y la amabilidad hacia las personas que los rodean” (p. 59).

González y Mayorga (2016) “El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2015-2016”.

Tesis para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación en Parvularia e Inicial. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Su objetivo fue “determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz” (p. 12). La investigación contó con una población de 30 estudiantes.

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

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

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA**

#### **2.2.1.1. TEORÍAS RELACIONADAS AL JUEGO SIMBÓLICO**

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

el desarrollo del pensamiento del niño y sus habilidades de contacto con el mundo exterior, aunque en este punto aún sea ficticio” (p. 56).

### **A. ENFOQUE PSICOANALÍTICA**

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

Según el enfoque del psicoanálisis, “el impulso de la conducta se encuentra en el placer y el deseo, por lo tanto, dentro del juego simbólico, se hace manifiesto la dimensión socioemocional del desarrollo del niño” (Prieto y Medina, 2005, p. 62). En este medio, el niño muestra su interior dejando de lado los límites del mundo real para crear uno sin limitaciones.

### **B. ENFOQUE DE PIAGET**

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

Para Piaget, el juego simbólico se desarrolla dentro de la dimensión preoperatoria del pensamiento. Este “se muestra a través del pensamiento individualista y mostrando roles como angustia, miedo y arrebatos que sería parte de las primeras acciones simbolizadas en el ambiente” (Piaget, 1983, p. 132).

El juego simbólico “constituye así un espacio para mejorar los escenarios de la realidad provenientes de los sentimientos individuales”

(Piaget,1983, p. 98). Su manifestación puede verse desde los 7 años entre el desarrollo de la convivencia y el proceso de adaptación.

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

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

Por otro lado, “este proceso se desarrolla entre los 2 y 6 años donde se manifiesta expresiones tales como el imitar, hablar y dibujar, así como, se da la reproducción de experiencias ya vividas que pueden ser reestructuradas con sus opiniones y emociones” (Piaget,1983, p. 186). Tomando como referencia a Silva (2015) podemos decir que “el juego simbólico es el nivel de juego simulado donde se muestran capacidades del niño como la creatividad, destrezas físicas, interacción social y consciencia de lo real e irreal” (p. 245). Otro enfoque nos muestra que el acto del juego simbólico “es un acto innato de las personas que se manifiesta desde los primeros meses de vida y que permiten el logro de aprendizajes dando significado a las experiencias vividas” (Salas, 2014, p. 24).

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

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

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

Así mismo, sobre el control del cuerpo, “se puede ver reflejado en la interacción con personas desconocidas que no están acostumbradas a sus comportamientos propios en entornos conocidos como el hogar” (Linaza, 2010, p. 34). De esta forma, el niño va formando una estructura de comportamiento no solo limitado a su entorno familiar, sino también a distintos entornos.

El desarrollo del juego simulado permite también desarrollar la creatividad expresiva de los niños y sobre todo los impulsa a tomar la iniciativa de creación. Esto se puede observar en la “diferencia de niños que proponen los juegos y otros que solo siguen las propuestas” (Linaza, 2010, p. 36). De este modo, habilidades sociales como el desarrollo de autonomía, se ven reflejadas en los juegos simbólicos.

El factor socioemocional también “se hace manifiesto en el juego simbólico al representar las vivencias internas de los niños ante situaciones reales de la familia o el colegio” (Linaza, 2010, p. 37). Estas experiencias, al encontrarse en un medio lúdico donde no hay limitaciones, suelen aflorar y mostrar esas experiencias internalizadas por los niños.

#### **2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO**

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

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

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

Primero, considerando una etapa entre los 18 meses a 3 años, encontramos “acciones de simulación en dormir, llorar, relación de las cosas lejanas y cercanas; poco a poco se realizan simulaciones donde se atribuye características a las cosas como volar un avión con cualquier objeto” (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 64). Por otro lado, la etapa conformada entre los 3 a 4 años, se representan escenas irreales con ayuda de elementos que propicien la creación. “Los roles creativos no son marcados y pueden confundirse o a la vez marcar pautas de conducta. Por ejemplo, se observa castigos impuestos por el grupo” (p. 64).

#### **2.2.1.5. DIMENSIONES PARA EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA**

Para el proceso de operacionalización de la variable juego simbólico se ha seguido el estudio de Salas (2014) en el cual se pueden distinguir cuatro dimensiones para el juego simbólico las cuales hacen referencia a la descentración, la sustitución, la integración y planificación como elementos que constituyen el proceso de los juegos simbólicos.

## **A. DIMENSIÓN DESCENTRACIÓN**

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

Dentro de esta dimensión, “los niños tienen una actitud pasiva al inicio hasta poco a poco inicia a desarrollar sus propios juegos simbólicos y se establecen sus propias normas de juego” (Salas, 2014, p. 37). De esta forma, el niño poco a poco empieza a elegir los modos y los objetos como medios para el desarrollo del juego simulado.

## **B. DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN**

En esta dimensión el niño comprende mejor la relación que existe entre el objeto representado y el símbolo. Por ello “tiene la facultad de tomar cualquier otro objeto y atribuirle un concepto totalmente distinto a la función real” (Salas, 2014, p. 37).

De esta forma se evidencia la sustitución “en el cual el niño emplea diferentes objetos para generar el juego simbólico a pesar de que no cuente con un objeto específico de lo que quiera representar” (Salas, 2014, p. 37). Así, por ejemplo, encontraremos aviones hechos de lapiceros, o animales o personajes hechos haciendo uso de cualquier objeto.

## **C. DIMENSIÓN INTEGRACIÓN**

En esta dimensión “se manifiesta un grado de complejidad en cuanto al juego simbólico y la estructura que se forma desde las acciones y momentos aislados hasta las combinaciones secuenciales de distintas acciones y distintos personajes involucrados” (Salas, 2014, p. 38). De esta forma se observa “el inicio de las capacidades de coordinación por parte de los niños con otras personas de su edad” (p. 38). A demás el enlace de historia que puedan producirse no solo en su mente, sino también en coordinación con los demás.

## **D. DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN**

En esta dimensión se muestra una maduración alcanzada por parte del niño debido a que “la realización de las actividades ya no es solo improvisada, sino que parten una anticipación y preparación previa al desarrollo de los juegos simbólicos” (Salas, 2014, p. 39). De este modo, el niño “es capaz de seleccionar lo que desea jugar y se prepara para ello” (p. 39). Así, por ejemplo, el niño alistarán los recursos a utilizar, ordenará los momentos a desarrollar e incluso los personajes que ingresarán en mundo ficticio.

### **2.2.2. VARIABLE NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES**

#### **2.2.2.1. TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

##### **A. TEORÍA COGNOSCITIVA SOCIAL DE BANDURA**

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

Dentro de esta teoría, la construcción del aprendizaje se desarrolla por la imitación. Por este motivo “el aprendizaje social se desarrolla en la interacción social con el docente quien será modelo de destreza para un aprendizaje que se quiere lograr” (Bandura, 1987, p. 282). En este aspecto, tendrá relevancia con los modelos de conducta que tenga en su contexto.

##### **B. TEORÍA COGNOSCITIVA SOCIAL DE MISCHEL**

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

Las condiciones en las que interactúan las personas “producen comportamientos y modificaciones en la estructura mental, pero estos aprendizajes luego se encuentran en escenarios distintos” (Mischel, 1976, p. 88). Para ello, es necesario contar con las habilidades necesarias que le permitan la flexibilidad de lo que conoce para ser aplicado en distintos escenarios. Estas capacidades, afirma el autor, “pueden ser asimiladas por la persona mediante un aprendizaje por observación; las experiencias indirectas en distintos modelos de imitación o la experiencia directa pueden lograr la adquisición de estas habilidades requeridas” (p. 88).

### **C. MODELOS DE HABILIDADES SOCIALES**

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

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

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

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

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

Para la comprensión de la variable habilidades sociales es necesario revisar algunas definiciones que enmarquen el concepto sobre esta variable de estudio. En primer lugar, podemos decir que las habilidades sociales “son un conjunto de hábito en nuestras conductas, pensamiento y emociones que permiten la comunicación con los demás y el desarrollo de una interrelación personal satisfactoria” (Roca, 2003, p.25). Así mismo, se puede considerar a las habilidades sociales como “un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ejecutan en la interrelación con los demás” (Peñañiel, 2010, p.10).

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

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

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

Las conductas en los niños son determinantes para su desarrollo en la escolaridad y en su proceso de sociabilización. Los niños que manifiestan problemas de conducta o de interrelación social generalmente son excluidos y diferenciados en el grupo. Esto tendrá consecuencia no solo en sus relaciones sociales, sino que afectará en su autoestima y desarrollo de aprendizajes. Las competencias de interrelación social “favorecen al desarrollo posterior de los niños en sus relaciones con compañeros, maestros y padres, así como, la adquisición de roles y normativas de la sociedad” (Valles y Valles, 2006, p. 22).

Por lo dicho, “se puede determinar el impacto del desarrollo de habilidades sociales desde los primeros años para el desarrollo futuro de todas sus dimensiones como persona” (Valles y Valles, 2006, p. 23). Este proceso de adaptación debe ser bien dirigido y contar con diferentes modelos de conducta que le permitan una correcta direccionalidad. Es necesario recordar, como se ha mencionado en apartados anteriores, que “el desarrollo de las habilidades sociales nos solo influirá en el desarrollo escolar de los niños, sino que tendrá implicancias a lo largo de su vida en sus relaciones sociales” (p. 23).

#### **2.2.2.4. DIMENSIONES PARA EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES**

Dentro del proceso de operacionalización de la variable se establecido las siguientes dimensiones para las habilidades sociales.

##### **A. DIMENSIÓN AUTOESTIMA**

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

##### **B. DIMENSIÓN AUTONOMÍA**

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

### **C. DIMENSIÓN RELACIONES SOCIALES**

Las relaciones sociales “inician desde los primeros meses de vida con una interacción con los entornos más cercanos y se refuerzan en la etapa escolar. Esta relación social se entiende como una relación en realidad inmaterial” (Zamorano, 2014, p. 38). En el entorno, el niño “aprende conductas, movimientos, palabras y gestos, de esto proviene los modos de conductas de las personas para la interacción eficaz y satisfactoria en diversos ámbitos sociales” (p. 38).

### **D. DIMENSIÓN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE**

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

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

#### **2.2.2.5. LA EDUCACIÓN Y LAS HABILIDADES SOCIALES**

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

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

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

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

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

#### **Aprendizaje**

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

## **Asimilación**

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

## **Autocontrol**

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

## **Autoestima**

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

## **Capacidad**

“Término genérico para designar la posibilidad y la idoneidad de un sujeto para desarrollar una actividad o para cumplir con una tarea. De ahí que cada definición de capacidad remita a la actividad en la cual ésta se ejerce y a la serie de operaciones que requiere y que no se pueden relacionar con un solo tipo de asunto” (Galimberti, 2002, p. 162)

## **Comunicación**

“En su acepción más amplia el término se usa en el plano biológico, ecológico, etnológico, etológico y humano para indicar ese intercambio de mensajes que abarca desde los organismos unicelulares a los

animales, a las máquinas y al hombre, cuyos modos comunicativos se estudian, según la forma, la función y el destino, por la psicología, la lingüística, la sociología, la teoría de la información y la cibernética” (Galimberti, 2002, p. 218)

### **Estrategia.**

“Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje y facilite el crecimiento personal del estudiante” (Picardo, 2005, p. 162).

### **Evaluación**

“Juicio de valor que encuentra sus principales campos de aplicación en la psicología del trabajo, donde el examen de la productividad y de la eficiencia de cada individuo sirve para la selección, la promoción y el mejor uso del personal, y en la formación escolar, donde atañe al aprovechamiento de un alumno o la eficiencia de una intervención educativa” (Galimberti, 2002, p. 463).

### **Socialización**

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

## **CAPÍTULO III**

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

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

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

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

A. Juego simbólico como estrategia

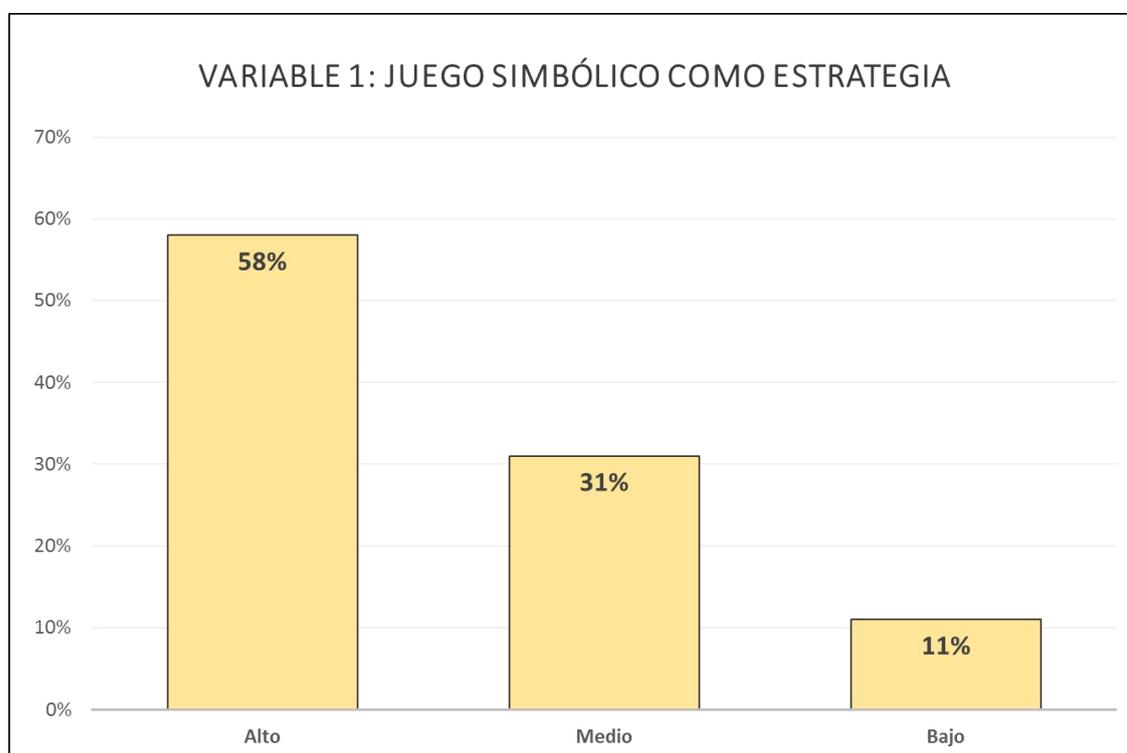
B. Nivel de habilidades sociales

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

**Tabla 4.** Porcentajes para la variable juego simbólico como estrategia

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	25	58
Medio	13	31
Bajo	5	11
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



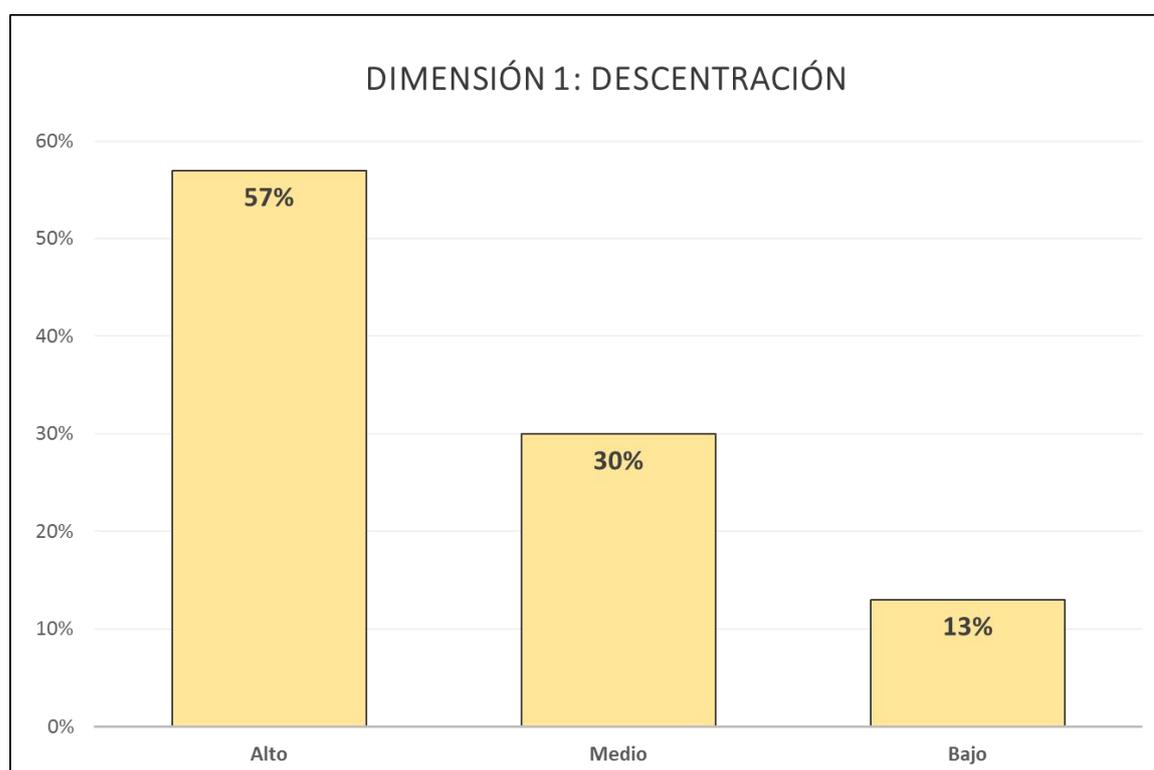
**Gráfico 1:** Variable juego simbólico como estrategia

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la variable juego simbólico como estrategia se encuentra en el nivel alto con 58%. Así mismo, el 31% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 11% alcanzó el nivel bajo.

**Tabla 5.** *Porcentajes para la dimensión descentración*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	24	57
Medio	13	30
Bajo	6	13
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



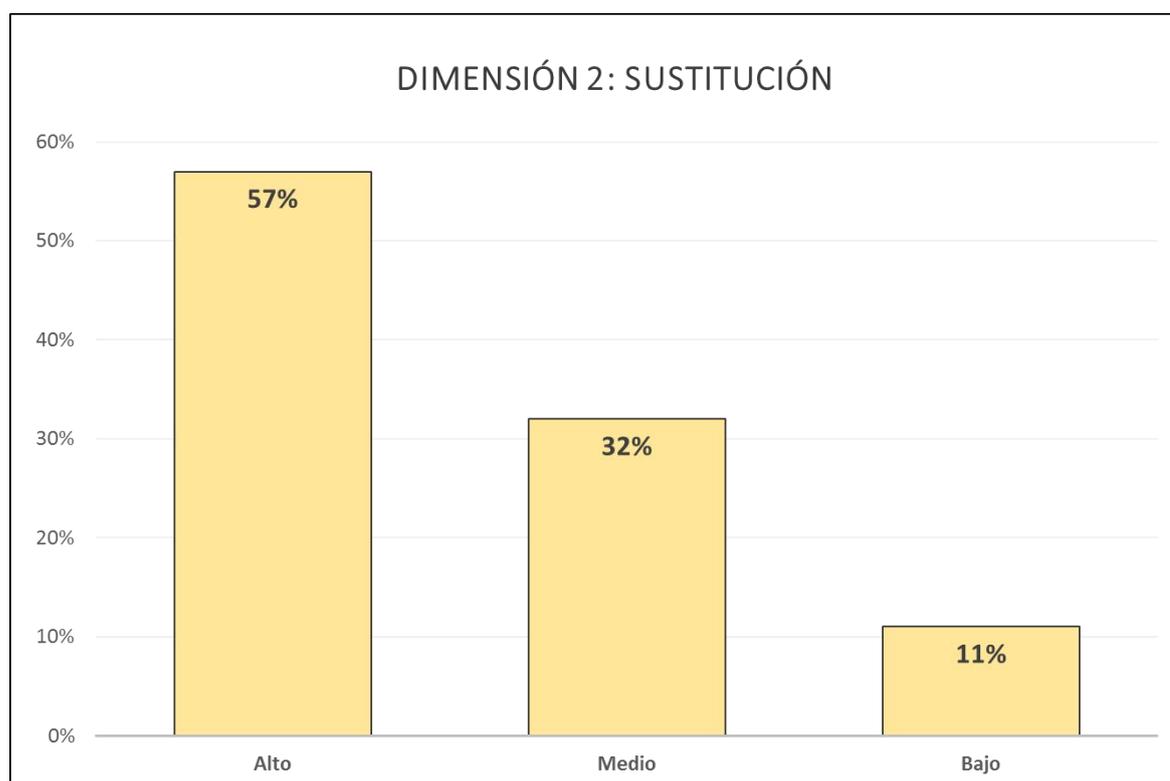
**Gráfico 2:** *Dimensión descentración*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia se encuentra en el nivel alto con 57%. Así mismo, el 30% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 13% alcanzó el nivel bajo.

**Tabla 6.** *Porcentajes para la dimensión sustitución*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	24	57
Medio	14	32
Bajo	5	11
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



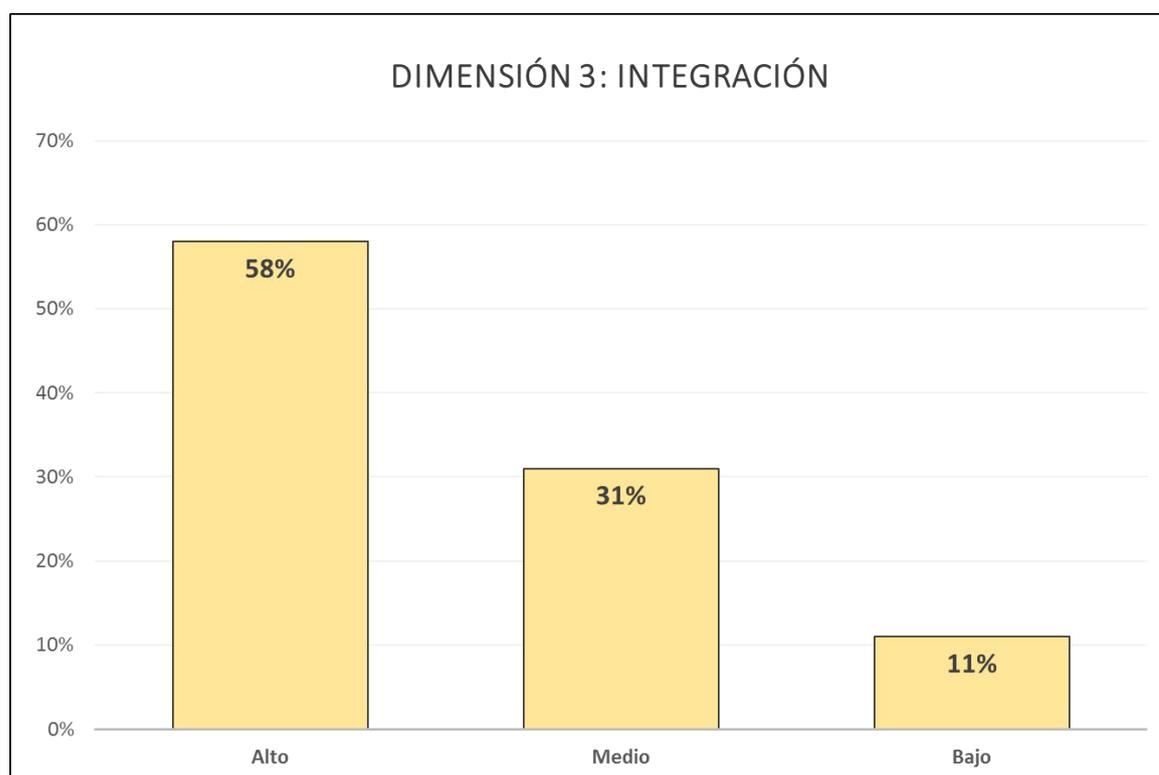
**Gráfico 3:** *Dimensión sustitución*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia se encuentra en el nivel alto con 57%. Así mismo, el 32% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 11% alcanzó el nivel bajo.

**Tabla 7. Porcentajes para la dimensión integración**

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	25	58
Medio	13	31
Bajo	5	11
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



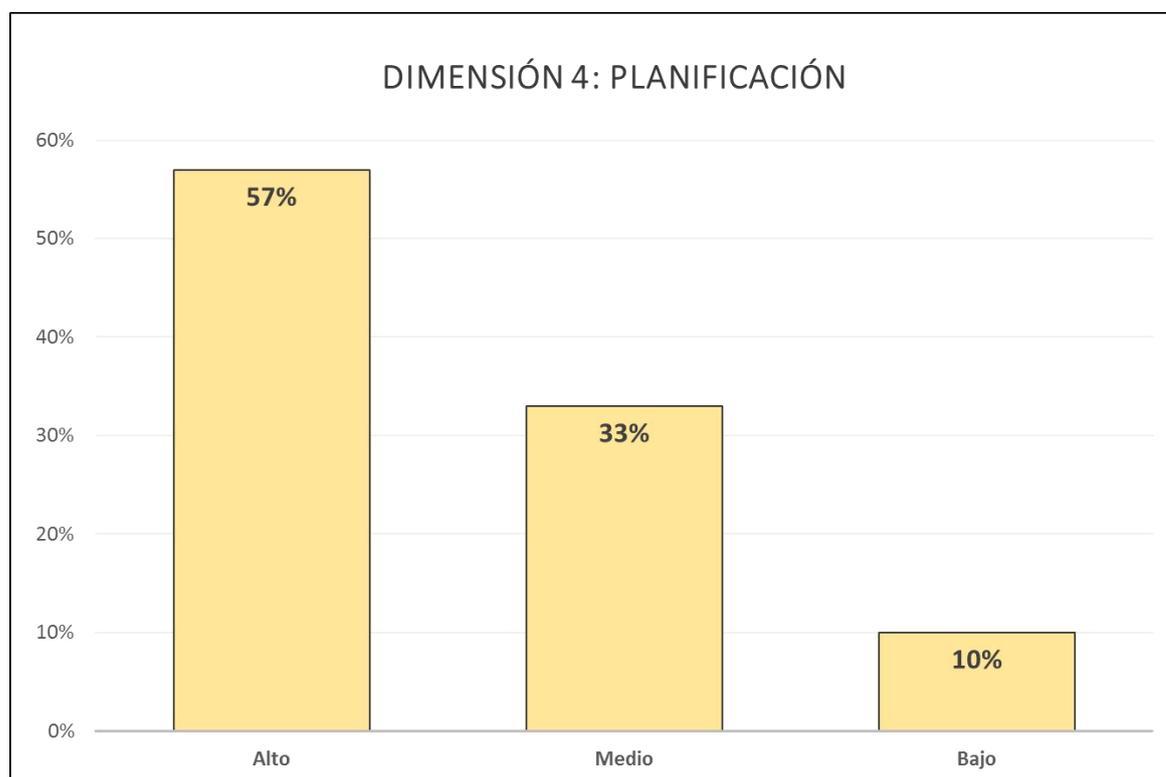
**Gráfico 4: Dimensión integración**

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia se encuentra en el nivel alto con 58%. Así mismo, el 31% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 11% alcanzó el nivel bajo.

**Tabla 8.** Porcentajes para la dimensión planificación

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	24	57
Medio	15	33
Bajo	4	10
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



**Gráfico 5:** Dimensión planificación

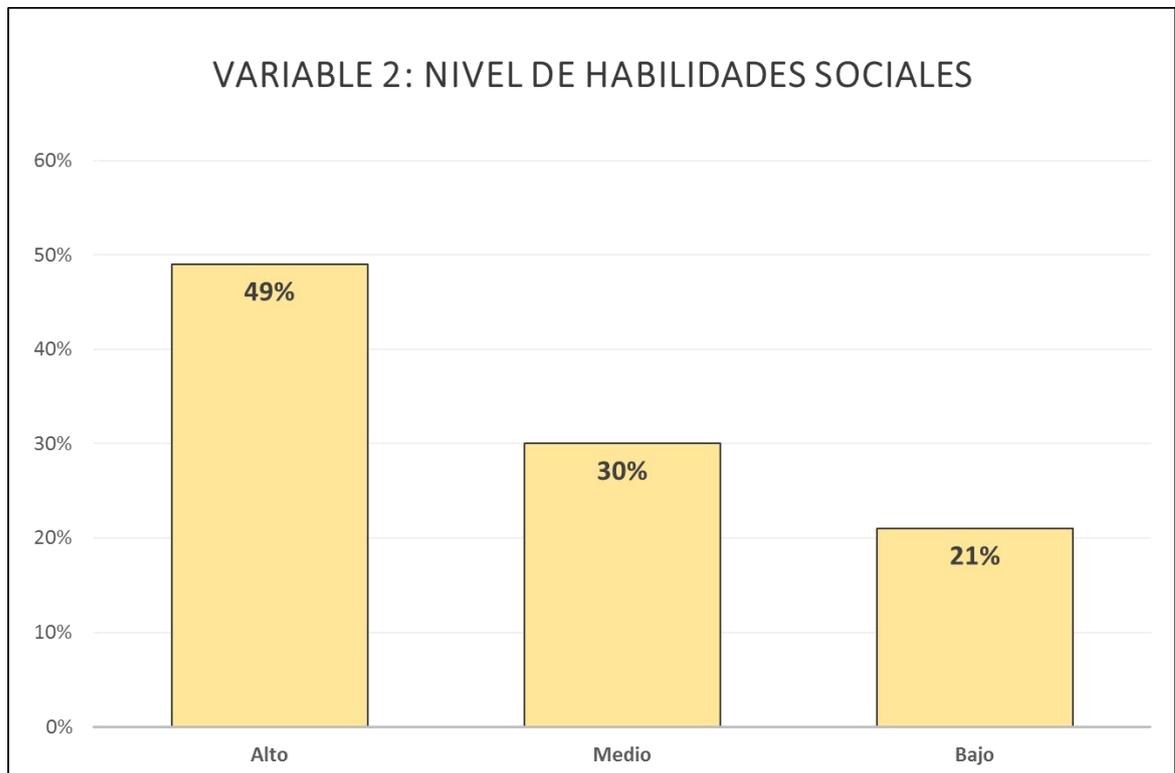
En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia se encuentra en el nivel alto con 57%. Así mismo, el 33% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 10% alcanzó el nivel bajo.

## B. RESULTADOS PARA LA VARIABLE NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES

**Tabla 9.** *Porcentajes para la variable nivel de habilidades sociales*

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	21	49
Medio	13	30
Bajo	9	21
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



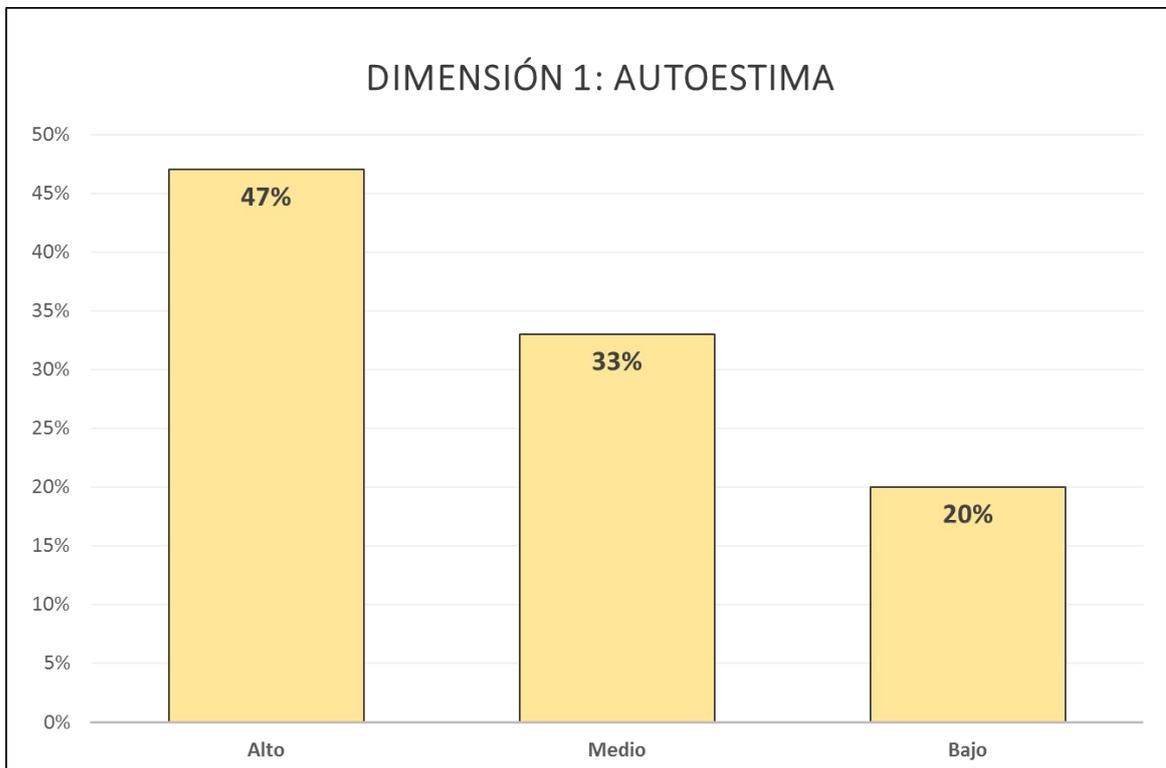
**Gráfico 6:** *Variable nivel de habilidades sociales*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la variable nivel de habilidades sociales se encuentra en el nivel alto con 49%. Así mismo, el 30% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 21% se mostró en el nivel bajo.

**Tabla 10. Porcentajes para la dimensión autoestima**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia Absoluta (f)</b>	<b>Frecuencia Relativa (%)</b>
Alto	20	47
Medio	14	33
Bajo	9	20
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



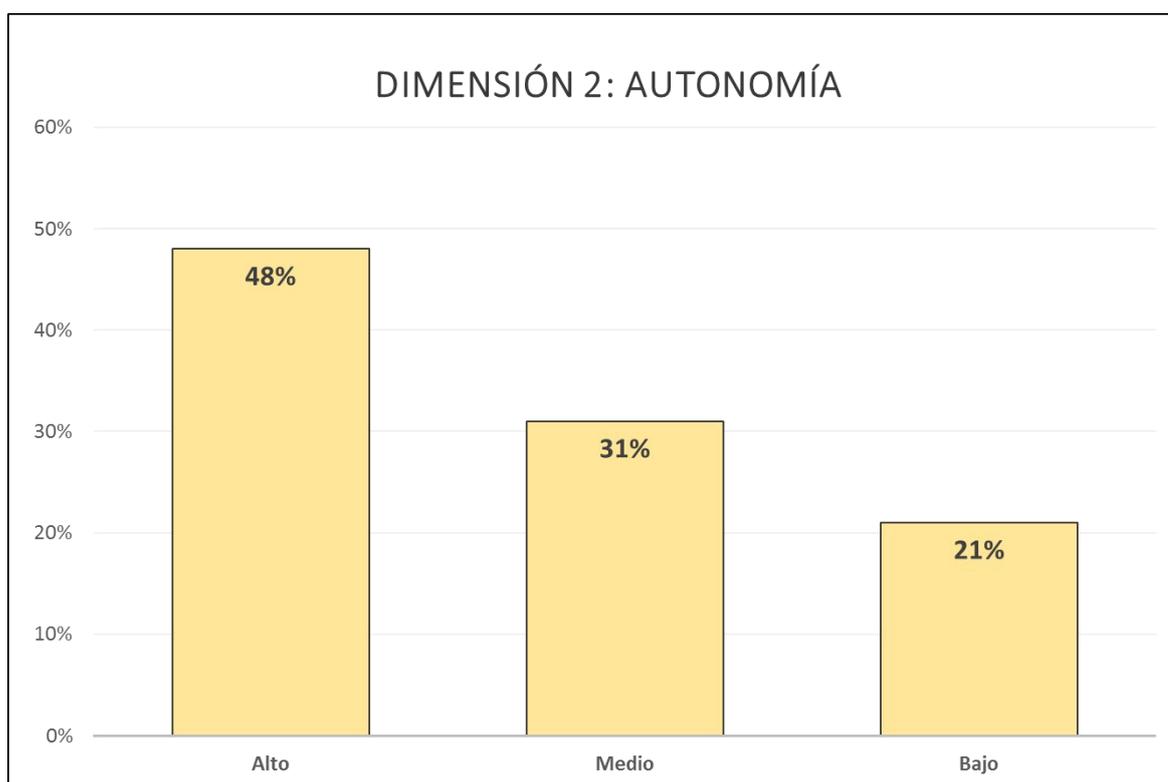
**Gráfico 7: Dimensión autoestima**

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión autoestima de la variable nivel de habilidades sociales se encuentra en el nivel alto con 47%. Así mismo, el 33% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 20% se mostró en el nivel bajo.

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

Niveles	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Alto	21	48
Medio	13	31
Bajo	9	21
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



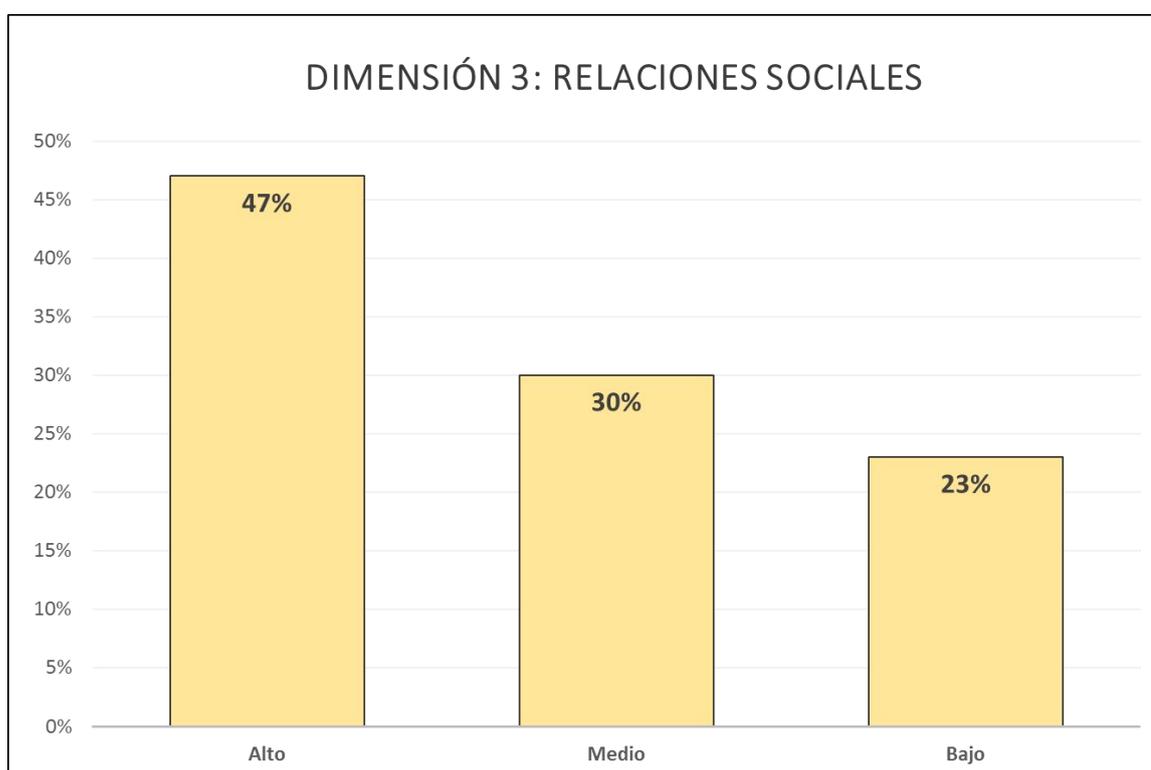
**Gráfico 8: Dimensión autonomía**

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión autonomía de la variable nivel de habilidades sociales se encuentra en el nivel alto con 48%. Así mismo, el 31% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 21% se mostró en el nivel bajo.

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

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia Absoluta (f)</b>	<b>Frecuencia Relativa (%)</b>
Alto	20	47
Medio	13	30
Bajo	10	23
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



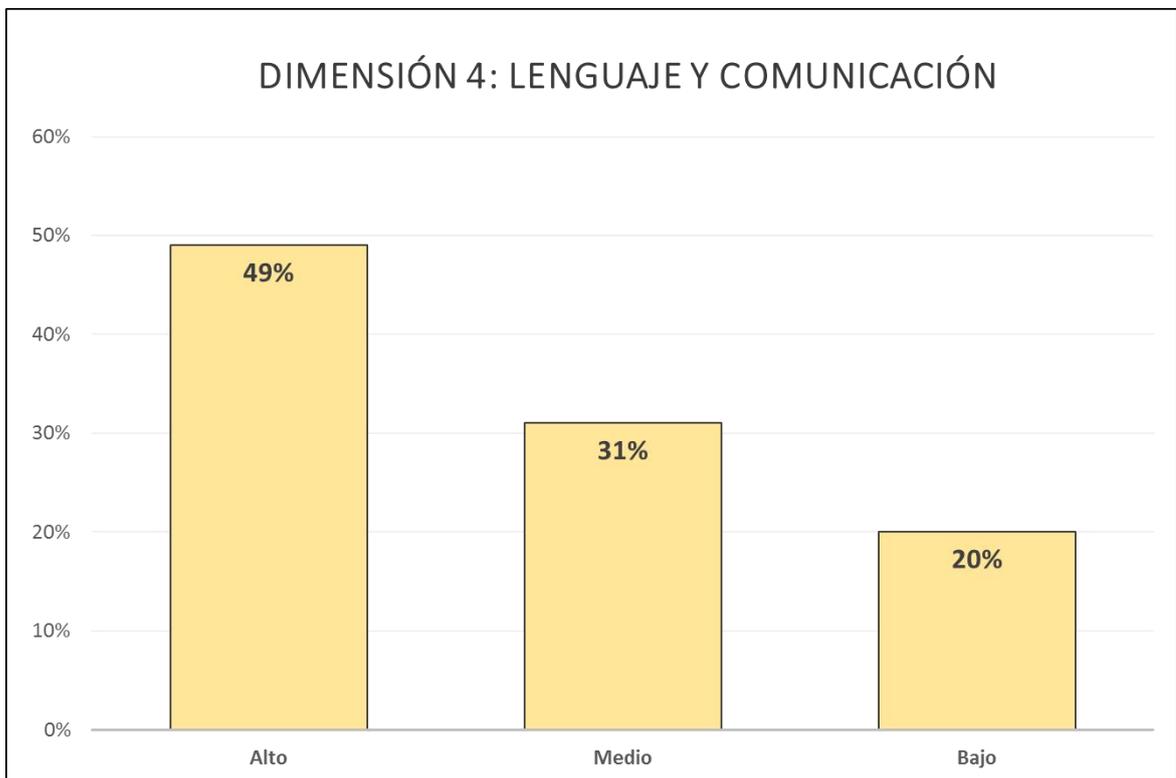
**Gráfico 9:** *Dimensión relaciones sociales*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión relaciones sociales de la variable nivel de habilidades sociales se encuentra en el nivel alto con 47%. Así mismo, el 30% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 23% se mostró en el nivel bajo.

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

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia Absoluta (f)</b>	<b>Frecuencia Relativa (%)</b>
Alto	21	49
Medio	13	31
Bajo	9	20
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Base de datos de la Investigación



**Gráfico 10:** *Dimensión lenguaje y comunicación*

En el gráfico encontramos que el mayor porcentaje para la dimensión lenguaje y comunicación de la variable nivel de habilidades sociales se encuentra en el nivel alto con 49%. Así mismo, el 31% de la población evaluada se ubica en el nivel medio, mientras que un 20% se mostró en el nivel.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### A. Hipótesis General

Ho No existe una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

Hi Existe una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**Tabla 14.** Prueba de hipótesis general

			<b>Juego Simbólico</b>	<b>Habilidades Sociales</b>
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,531
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	43	43
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,531	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	43	43

**Fuente:** Programa SPSS

#### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,531 y la significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ , muestran una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis general del estudio.

## B. Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

Hi Existe una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**Tabla 15.** Prueba de hipótesis específica (H1)

			<b>Descentración</b>	<b>Habilidades Sociales</b>
Rho de Spearman	Descentración	Coeficiente de correlación	1,000	,530
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	43	43
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,530	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	43	43

**Fuente:** Programa SPSS

### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,530 y la significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ , muestran una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H1).

### C. Hipótesis Específica 2

Ho No existe una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

Hi Existe una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**Tabla 16.** Prueba de hipótesis específica (H2)

			Sustitución	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Sustitución	Coeficiente de correlación	1,000	,536
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	43	43
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,536	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	43	43

**Fuente:** Programa SPSS

### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,536 y la significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ , muestran una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H2).

### D. Hipótesis Específica 3

Ho No existe una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

Hi Existe una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**Tabla 17.** Prueba de hipótesis específica (H3)

			<b>Integración</b>	<b>Habilidades Sociales</b>
Rho de Spearman	Integración	Coefficiente de correlación	1,000	,532
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	43	43
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,532	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	43	43

**Fuente:** Programa SPSS

### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,532 y la significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ , muestran una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H3).

#### E. Hipótesis Específica 4

Ho No existe una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

Hi Existe una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

**Tabla 18.** Prueba de hipótesis específica (H4)

			Planificación	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Planificación	Coefficiente de correlación	1,000	,533
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	43	43
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,533	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	43	43

**Fuente:** Programa SPSS

#### DECISIÓN

El coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor 0,533 y la significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ , muestran una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica (H4).

## CONCLUSIONES

- Primera.** La prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,531 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ . Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.
- Segunda.** La prueba de hipótesis específica (H1) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,530 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ . Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

- Tercera.** La prueba de hipótesis específica (H2) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,536 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ . Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.
- Cuarta.** La prueba de hipótesis específica (H3) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,532 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ . Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.
- Quinta.** La prueba de hipótesis específica (H4) nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,533 y una significancia estimada de  $0,004 < 0,05$ . Estos números evidencian la existencia de una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.

## RECOMENDACIONES

- Primera.** A la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima se le recomienda la implementación de políticas educativas orientadas a promover y reforzar el juego simbólico como un elemento primordial dentro de la formación de los niños. Dentro de estas medidas es recomendable la creación e implementación de espacios donde se pueda desarrollar estas actividades pedagógicas. Por otro lado, es necesario incentivar la formación de las habilidades sociales no solo en los niños, sino como una medida transversal para toda la comunidad educativa y que se convierta en una cultura institucional. Así mismo, es necesario que se haga un ajuste desde la planificación curricular de la institución para que esta pueda responder al desarrollo de los juegos simbólicos como estrategia y la formación de habilidades sociales.
- Segunda.** A las instancias del Ministerio de Educación de la localidad y la región, se le recomienda que genere espacios de formación continua para los docentes y directivos de las instituciones para desarrollar en ellos capacidades que respondan a la implementación del juego simbólico como estrategia y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de nivel inicial. La formación debe proporcionar las metodologías y los recursos necesarios para que se haga realidad una propuesta educativa. Por otro lado, se recomienda también que el ministerio colabore con los colegios de la región por medio de asesores especializados.
- Tercera.** A los docentes de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima,

región Lima se les recomienda que permanezcan en constante autoformación en metodología y recursos para implementar el uso de los juegos simbólicos como una estrategia con los niños en el nivel inicial. Así mismo, lograr el desarrollo de habilidades sociales como un componente de suma importancia en nuestra realidad actual. Se hace necesario y recomendable también la organización de jornadas de reflexión pedagógica con los demás docentes del colegio y otros colegios de la localidad para que se pueda compartir experiencias y conocimientos relacionados con las variables estudiadas.

**Cuarta.** A los padres de familia de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima se les recomienda organizar, junto con los docentes y directivos, jornadas de formación con los padres de familia para que pueda adquirir conocimientos básicos de como colaborar con el aprendizaje de sus hijos desde los hogares, sobre todo en relación con los juegos simbólicos y las habilidades sociales. Es necesario que los padres se comprometan a complementar los aprendizajes de sus hijos y tengan una participación activa dentro de este proceso. Por otro lado, se recomienda a los padres de familia mantener una frecuente y adecuada comunicación con las docentes del nivel inicial para conocer las dificultades y logros en el aprendizaje de sus hijos y poder colaborar con ellos en su crecimiento integral.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Bandura, A. (1987) *Teoría de Aprendizaje Social S.LU.* ESPASA. Madrid, CERESO.
- Caballo, V. (2000) *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales.* Madrid, España, Díaz de Santos.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica.* Lima, Perú: San Marcos.
- Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración.* Caracas - Venezuela: Uypal.
- Casma, J. (16 de junio, 2015) Las emociones valen tanto como los conocimientos. Instituto Interamericano de Derechos Humanos. Recuperado de <https://www.iidh.ed.cr/redIncidiendo/noticias/las-emociones-valen-tanto-como-los-conocimientos.aspx>
- Cerezo, M. (2014) *Las habilidades sociales en Educación Infantil.* Segovia, Universidad de Valladolid.
- De los Campos, H. (2007) *Diccionario de Sociología.* Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017) *Niños en un mundo digital.* Nueva York. UNICEF.
- Galimberti, U. (2002) *Diccionario de Psicología.* México D.F., Siglo XXI editores, s.a. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/galimberti-umberto-diccionario-de-psicologc3ada.pdf>
- García, F. (9 de junio, 2019) 6 consecuencias de la ausencia del juego en niños. Eres mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/>

- González, J. y Mayorga, E. (2016) *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael", Chimborazo*. (Tesis de pregrado). Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Justo, F. y Azaño, L. (2018) *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Internacional Bilingüe de la Red Vida Nueva UGEL San Román*. (Tesis de pregrado). Juliaca, Universidad Peruana Unión.
- Lacunza, A. y Contini, N. (2009) *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. Ciencias Psicológicas. Recuperado de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttex&pid=S168842212009000100006&Ing=es&tIng=en](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S168842212009000100006&Ing=es&tIng=en)
- Lancina, Y. (2010) *Autoestima y habilidades sociales*. Recuperado de [www.asafa.es/wp](http://www.asafa.es/wp)
- Linaza, J. (2010) *El juego en los niños de preescolar. Fundamentos pedagógicos*. México DF, Santillana.
- Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017) *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107*. (Tesis de pregrado) Huancavelica, Universidad Nacional de Huancavelica.
- MINEDU (2019) *El juego simbólico en la "Hora del Juego Libre en los sectores"*. Lima, MINEDU.
- MINEDU (21 de noviembre, 2017) PISA 2015: se dieron a conocer los resultados de la evaluación sobre Resolución colaborativa de problemas. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2015-se-dieron-a-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-sobre-resolucion-colaborativa->

[de-problemas/](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

Puaquiza, M. (2017) El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en infantes de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS plus, Ambato. (tesis de pregrado). Ambato, Universidad Técnica de Ambato.

Redacción Gestión (16 de agosto, 2017) ¿Qué habilidades nos ayudan a alcanzar el éxito en el mercado laboral? Diario Gestión. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/habilidades-ayudan-alcanzar-exito-mercado-laboral-141663-noticia/?ref=gesr>

Roca, E. (2003) *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia, ACDE.

Salas, G. (2015) *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército N° 3 Ubicado en la ciudad de Quito*. (Tesis de pregrado). Sangolqui, Universidad de las Fuerzas Armadas.

Santamaría, M. (22 de junio, 2018) Juego simbólico con los alumnos en el aula. Guía infantil. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela-colegio/juego-simbolico-con-los-alumnos-en-el-aula/>

Sánchez, T., Vizcaya, D. y Zamora, P. (2017) *Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego* (Tesis de licenciatura) Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1590/sancheztania2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silva, G. (2015) *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima, GRADE.

Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F., Limusa.

Tello, J. y Ríos, M. (2013). *Diseño y metodología de investigación educativa*. Huancayo – Perú, UNCP.

UNICEF (2010) *Socialización en la infancia*. AJAYU. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4615/461545475003.pdf>

- Valles, A. y Valles, T. (2006) *Las habilidades sociales en la escuela*. Madrid, EO.
- Verano, B. (2017) *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra*. (Tesis de pregrado), Lima, Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1075/Verano\\_GBM.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1075/Verano_GBM.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Zamorano, M. (2014) *Evaluación de aspectos motivacionales*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- Zoido, P. (21 de noviembre, 2017) El desafío de trabajar en equipo en América Latina - ¿Cómo le fue a la región en la evaluación PISA de competencias sociales? Enfoque Educación. Recuperado de <https://blogs.iadb.org/educacion/es/competenciassocialespisa/>

# **A N E X O S**

## Anexo 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA Y NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “HAPPY CHILDREN SCHOOL” DEL DISTRITO SAN MIGUEL, PROVINCIA LIMA, REGIÓN LIMA, 2019.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?	Determinar qué relación existe entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.	Existe una relación positiva entre el juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.	<b>Variable 1:</b> Juego simbólico como estrategia	<b>Diseño:</b> No experimental y transversal.  <b>Tipo:</b> Básica  <b>Nivel:</b> Descriptivo correlacional  <b>Método:</b> Hipotético Deductivo Enfoque cuantitativo  <b>Población:</b> 43 niños de 5 años del nivel inicial.  <b>Muestra:</b> La muestra es igual a la población. N = n
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?</p> <p>PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?</p> <p>PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?</p> <p>PE 4. ¿Qué relación existe entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>OE 4. Determinar qué relación existe entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>HE 1. Existe una relación positiva entre la dimensión descentración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>HE 2. Existe una relación positiva entre la dimensión sustitución de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>HE 3. Existe una relación positiva entre la dimensión integración de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p> <p>HE 4. Existe una relación positiva entre la dimensión planificación de la variable juego simbólico como estrategia y el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “HAPPY CHILDREN SCHOOL” del distrito San Miguel, provincia Lima, región Lima, 2019.</p>	<p><b>Variable 2:</b> Nivel de habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descentración</li> <li>- Sustitución</li> <li>- Integración</li> <li>- Planificación</li> </ul> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoestima</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Relaciones sociales</li> <li>- Lenguaje y comunicación</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de observación para evaluar el uso de juego simbólico como estrategia</li> <li>- Ficha de observación para evaluar el nivel de habilidades sociales</li> </ul>

**Anexo 2**  
**INSTRUMENTOS**

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

Nombres: .....

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

**Instrucciones:**

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

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

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
1	El niño reconoce el objeto			
2	El niño utiliza el juguete elegido			
3	El niño conoce el uso del objeto			
4	El niño juega representando la realidad			
5	El niño asume y desarrollo roles diversos			
6	El niño sustituye intencionalmente el objeto real			

7	El niño utiliza el juguete elegido			
8	El niño realiza representaciones mentales			
9	El niño asume y desarrolla roles ficticios			
10	El niño demuestra iniciativa en el juego			
11	El niño elige el material que va a usar			
12	El niño secuencia acciones de la vida cotidiana			
13	El niño muestra interés al realizar el juego			
14	El niño disfruta el juego en el momento			
15	El niño elige a lo que va a jugar			
16	El niño elige el objeto a usar			
17	El niño elige a sus compañeros de juego			
18	El niño elabora un plan para el juego			

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE SOCIALES

Nombres: .....

Sexo: M ( )      F ( )

Fecha: .....

### Instrucciones:

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

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

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
1	El niño expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.			
2	El niño percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.			
3	El niño es solidario con sus compañeros.			
4	El niño actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.			
5	El niño expresa comentarios positivos de sí mismo.			
6	El niño sonríe cuando recibe un cumplido.			
7	El niño recoge los materiales que utilizo en el juego.			
8	El niño guarda los materiales de clase.			

9	El niño realiza nudos para asegurar las cosas.			
10	El niño ata los cordones de sus zapatos.			
11	El niño participa en las actividades.			
12	El niño cuida las cosas.			
13	El niño sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.			
14	El niño actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.			
15	El niño pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.			
16	El niño pide ayuda o favor cuando necesita.			
17	El niño explica cuando ha ganado en un juego.			
18	El niño explica cuando ha perdido en un juego.			
19	El niño responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
20	El niño mantiene una conversación durante un tiempo determinado.			
21	El niño pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.			
22	El niño respeta los turnos de palabra en una conversación.			
23	El niño apoya las iniciativas de los otros en el juego.			
24	El niño se despide adecuadamente al terminar una conversación.			

**Anexo 3**  
**BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS**

**MATRIZ PARA LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA**

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

<b>Estudiante 19</b>	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 20</b>	2	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 21</b>	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 22</b>	2	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 23</b>	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 24</b>	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 25</b>	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 26</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1
<b>Estudiante 27</b>	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3
<b>Estudiante 28</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1
<b>Estudiante 29</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3
<b>Estudiante 30</b>	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1
<b>Estudiante 31</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3
<b>Estudiante 32</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1
<b>Estudiante 33</b>	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3
<b>Estudiante 34</b>	2	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 35</b>	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 36</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 37</b>	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 38</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 39</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 40</b>	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 41</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
<b>Estudiante 42</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
<b>Estudiante 43</b>	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3

## MATRIZ PARA LA VARIABLE NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES

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

<b>Estudiante 21</b>	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
<b>Estudiante 22</b>	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 23</b>	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2
<b>Estudiante 24</b>	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 25</b>	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2
<b>Estudiante 26</b>	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
<b>Estudiante 27</b>	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2
<b>Estudiante 28</b>	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 29</b>	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2
<b>Estudiante 30</b>	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2
<b>Estudiante 31</b>	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 32</b>	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2
<b>Estudiante 33</b>	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 34</b>	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	2
<b>Estudiante 35</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2
<b>Estudiante 36</b>	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 37</b>	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2
<b>Estudiante 38</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2
<b>Estudiante 39</b>	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
<b>Estudiante 40</b>	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
<b>Estudiante 41</b>	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
<b>Estudiante 42</b>	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
<b>Estudiante 43</b>	2	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2