



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

**TESIS:**

**EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN  
LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN FELIPE”, DISTRITO SAN JUAN  
DE LURIGANCHO, 2021**

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

**PRESENTADO POR:**

**Bach. LUCERO VANESSA DAVID POMA  
<https://orcid.org/0000-0002-2650-9353>**

**ASESOR**

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

**LIMA - PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

A Dios y a mis padres por todo su cariño, comprensión y confianza que me dan día a día para alcanzar mis metas propuestas.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, por hacer realidad la obtención de este Título Profesional; y a mis padres por ser el motivo de vida.

## RESUMEN

El estudio es de gran valía por lo que estamos atravesando debido a la pandemia, razón por la cual se plasmó como propósito principal: Establecer la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Se siguió una línea metodológica sujeta al enfoque cuantitativo por interpretarse los resultados de manera numérica, con una tipología básica al fundamentarse en modelos científicos actuales, con un diseño de carácter no experimental de línea transversal al no maniobrase las categorías y ejecutarse en un solo momento, niveles descriptivo y correlacional. Se contó con un grupo de estudio conformado por 19 infantes de 4 años del nivel inicial, con un muestreo de orden censal. Par recabar cifras se utilizó la observación como técnica investigativa contando con las herramientas: Ficha Observacional del Juego Simbólico, y de Habilidades Sociales con valoración Likert.

Los resultados reflejaron que hay prevalencia en la mayor parte de los infantes por los niveles medios con un 53% en la V1 y 58% en la V2. Para contrastar los supuestos se aplicó el estadístico de Spearman denotando correlación alta positiva con un índice de significancia  $< 0,05$ ; concluyéndose que relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

**Palabras Claves:** Juego simbólico, sustitución, descentración, habilidades sociales.

## ABSTRACT

The study is of great value because of what we are going through due to the pandemic, which is why it was set as the main purpose: To establish the relationship between symbolic play and social skills in 4-year-old children at the initial level of EI " San Felipe", district of San Juan de Lurigancho.

A methodological line subject to the quantitative approach was followed by interpreting the results numerically, with a basic typology based on current scientific models, with a non-experimental cross-line design since the categories were not maneuvered and executed in a single moment, descriptive and correlational levels. There was a study group made up of 19 4-year-old infants from the initial level, with a census order sampling. To collect figures, observation was used as a research technique with the following tools: Observational File of the Symbolic Game, and Social Skills with Likert evaluation.

The results showed that there is a prevalence in most of the infants at the average levels with 53% in V1 and 58% in V2. To contrast the assumptions, the Spearman statistic was applied, denoting a high positive correlation with a significance index  $< 0.05$ ; concluding that there is a positive relationship between symbolic play and social skills.

**Keywords:** Symbolic game, substitution, decentration, 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	15
1.2.1. Delimitación social	15
1.2.2. Delimitación temporal	15
1.2.3. Delimitación espacial	15
1.3. Problemas de investigación	15
1.3.1. Problema general	15
1.3.2. Problemas específicos	16
1.4. Objetivos de la investigación	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos específicos	16
1.5. Hipótesis de la investigación	17
1.5.1. Hipótesis general	17
1.5.2. Hipótesis específicas	17
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	18
1.6. Diseño de la investigación	19
1.6.1. Tipo de investigación	19
1.6.2. Nivel de investigación	20
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y muestra de la investigación	20
1.7.1.	Población	20
1.7.2.	Muestra	20
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	21
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	21
1.9.1.	Justificación teórica	21
1.9.2.	Justificación práctica	21
1.9.3.	Justificación social	22
1.9.4.	Justificación legal	22
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>		<b>23</b>
2.1.	Antecedentes de la investigación	23
2.1.1.	Estudios previos	23
2.1.2.	Tesis nacionales	24
2.1.3.	Tesis internacionales	26
2.2.	Bases teóricas	28
2.2.1.	Juego simbólico	28
2.2.2.	Habilidades sociales	41
2.3.	Definición de términos básicos	52
<b>CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>		<b>54</b>
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	54
3.2.	Contrastación de hipótesis	63
<b>CONCLUSIONES</b>		<b>68</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>		<b>70</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>		<b>72</b>

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los instrumentos
4. Fotos de los infantes de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito San Juan de Lurigancho



# INTRODUCCIÓN

En los últimos dos años, la pandemia del Coronavirus ha sido todo un reto para los hogares, porque los progenitores han tenido que instruir y estar acompañando a sus hijos ya que permanecieron más tiempo en sus hogares. La recreación en los infantes es un elemento esencial, por ello debemos de dar utilidad a los materiales que hay en la casa para impulsar el juego y la imaginación de los preescolares. Además, la diversión es fundamental para el progreso de los de los educandos, ya que van obteniendo diferentes realces en los diversos periodos de su crecimiento. Así mismo es relevante para mejorar el aspecto cognoscitivo y psicológico de los aprendices cuando estos son de la primera infancia. En otras palabras, desde que nacen hasta los cinco años es totalmente esencial que ellos posean un lugar para recrearse de modo individual y en grupo porque eso contribuye a un progreso pleno y de ahí para adelante sigue siendo un mecanismo muy indispensable para que ellos se eduquen y exploren diversos aspectos de su entorno.

De otro lado, las destrezas sociales son comportamientos que se asimilan y consienten adquirir buenas interrelaciones con los sujetos que nos envuelven. En el caso de los infantes, como lo indica Bandura, las conciben por la observación de modelos, que son individuos que adquieren un valor para él, los papás son el ejemplo principal que ellos quieren seguir, pueden imitar los comportamientos de ambos, parte de casa todos estos indicios.

Por lo expuesto, se considera que cuando hay mayor interrelación, los actos sociables se presenta en mejor volumen con sus pares; convirtiéndose en sujetos más abiertos y comunicativos. Le permite socializarse para disentir la cobardía, restricciones o contrariedades de su temperamento imposibilitando el adelanto solidario del yo y que en los individuos que la soportan se enuncia por carencia de seguridad ante los demás, una ignorancia o falta de cabida para enfrentar y solucionar las relaciones con los demás.

El deslinde de los puntos abarcados en el estudio se organizó en tres apartados que son:

Como 1er apartado Planteamiento Metodológico, se enfatiza la situación problemática, delimitaciones, formulación de los problemas, objetivos e hipótesis, acogiéndose a una línea metodológica incluyendo el diseño, tipología, niveles, método, población, muestra, técnicas e instrumentos para recabar cifras, y luego se plasmó la justificación e importancia del trabajo.

En el segundo apartado Marco Teórico, se considera los estudios derivados de artículos y tesis relacionados a la V1 y V2, se respaldó en las bases teóricas, y terminología básica.

Luego viene el Análisis de Resultados como 3er capítulo, se interpretan y analizan las tablas y gráficos provenientes de la estadística, se culmina con validación de los supuestos.

Al final, se incluyen las conclusiones, recomendaciones, fuentes informativas y anexos, de conformidad con las normas internacionales APA en su 7ma edición.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

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

En la urbe mundial durante esta problemática, los infantes se vieron involucrados en un echo devastador, inclusive más que las personas adultas ya que los días de aislamiento a causa de la pandemia fueron muy extensos. Tal es así, que, de un día para otro, dejaron de ver a sus compañeros, maestros y familiares; además, no tuvieron la posibilidad de ir a los parques y plazas, ni poder jugar en estos lugares, mucho menos poder pasear por sus calles. Por esta razón, en su afán por saber sobre el universo que les rodea, tuvieron que apartarse de su entorno y observarlo a través de una pantalla de televisión. Actualmente que estamos pasando por el aspecto más positivo de esta coyuntura, así como se está regresando a nuestra vida normal, pero con la protección adecuada, es fundamental motivar a que los aprendices retornen con sus juegos habituales, ya que esto es decisivo para su progreso, además que dormir y comer es muy indispensable para su evolución.

Conforme a lo señalado, el entretenimiento surge de la autonomía que tienen los infantes tanto hombres como mujeres y es considerado

vida y salud, porque es el primer recurso por la que pueden conocer el ambiente por sí solos. Así también, de mejorar sus capacidades o poner su interés en algo o alguien, ya que también con el juego es como empiezan a interrelacionarse con sus semejantes. Por tal motivo la lúdica simbólica es un componente principal de este procedimiento ya que involucra mucho el contactarse físicamente y socializarse, de esta forma contribuye a los preescolares a enfrentar sus sentimientos y conservarse sanos psicológicamente.

Por otra parte, los indagadores aun no entienden completamente el modo en que el aislamiento ha perjudicado a los infantes, debido a la falta de interactividad en la sociedad. No obstante, un diagnóstico reciente nos brinda indicios del que la condición social de algunas personas también se ha visto dañada a causa del encierro por la pandemia. Dicho análisis reflejó que los individuos sufrieron cierta disminución en sus emociones positivas, lo que les indujo a razonar de modo negativo, lo cual se vinculó de modo significativo con su interacción social, demostrando que los que estaban menos comunicados interrelacionados con los demás se vieron más perjudicados. (BBC News Mundo, 2021; p. 2).

Así mismo, es posible que los preescolares sean todavía más sensibles con respecto a las repercusiones que traerá esta epidemia en un periodo largo por falta de interrelación con sus compañeros. De este modo conocemos que el progreso de la conciencia social es un sendero de dos propósitos y está definido por: el ambiente y la integración social entre pares el cual altera al cerebro y este además incide en las reacciones emocionales y conductuales que tengan con los amigos.

Por otro lado, hay otro análisis que hace referencia a la aportación de la diversión lúdica entre infantes a la mejora de aptitudes para cambiar activamente en la sociedad, diseñado por el Grupo de Investigación Cultural Cívica y Políticas Educativas de la Universidad Complutense de Madrid con la ayuda de la fundación Ashoka, UNICEF e IKEA, en donde

contemplan que la recreación es fundamental para el fortalecimiento físico, emocional y social de los educandos. Tanto es así, que entretenerse es una facultad estipulada en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas. No obstante, las siguientes informaciones indican que solo el 10% de los aprendices hacen mención a sus progenitores como amigos frecuentes de divertimento, así también el 18% se recrean usualmente en lugares externos, tales como zonas verdes y vía pública, el 75% lo hace en escenarios internos (hogares) y no se entretienen diariamente, sino cuando las dinámicas programadas a lo largo de la semana se lo consienten. Demostrando un exceso de tareas que vienen desde afuera. Además, se descubre cierta carencia de escenarios y momentos libres para jugar en la existencia de los aprendices de las comunidades actuales. Por consiguiente, este análisis examina las costumbres del recreo preescolar en el territorio español y su aporte al mejoramiento de capacidades para la transformación social (UNICEF, 2019; p. 3).

Actualmente la lúdica representativa se ha transformado en la base esencial del progreso completo de los infantes, por tal motivo es apreciado como una labor agradable de goce individual en la que se quiere sentirse seguro de sí mismo, percibirse libre, divertirse, interrelacionarse dentro de las restricciones por el tiempo, lugar y espacio en el que se ubican. Por otra parte, el análisis de las capacidades interpersonales ha ocasionado especial interés en varias indagaciones del área de educación y psicología social. No obstante, en la formación actual, el método para enseñar y aprender, lejos de contemplarla como algo beneficioso, se tiene que dar prioridad al progreso de las distintas destrezas de interrelación social entre sus pares y el profesor de aula, para que de esta manera se avale una óptima vida sociable en su entorno. Por lo tanto, la recreación beneficia las cualidades que el día de hoy pueden tomarse en cuenta como indispensables para que en alguna existencia futura estos educandos ayuden a modificar la comunidad: la empatía, la imaginación,

la solución de conflictos y la colaboración, además que estas últimas están vinculadas con la habilidad para socializarse. (Ikea, 2018, p. 3).

En el ámbito nacional, Los preescolares muestran un alto grado de hechos calificándose por conservar conductas inapropiadas y necesitando de aptitudes para la socialización. Por consiguiente, la falta de destrezas sociales en la comunidad se ha visto empañada por un elevado índice de agresividad, la cual se ha incrementado de manera agobiante en el ambiente académico social y familiar. (Instituto Nacional de Estadística e Informática de Perú, 2015; p. 2).

Es por ello, que en el nivel preescolar el Minedu, plantea tomar en cuenta en las distintas áreas como la zona de recreación para fomentar la lúdica simbólica, proporcionando lugares programados para fortalecer la evolución completa de los aprendices y también limitando la participación del educador. Además, que los progenitores tienen mucha incidencia en el progreso de aptitudes y buenas costumbres de sus descendientes, son ellos quienes exhiben aquellas capacidades sentimentales, los modelos de educación demasiados blandos pueden formar hijos sin control provocando la confusión social. (Minedu, 2019; p. 32).

A nivel local, es que los infantes de cuatro años de educación preescolar, de la problemática que he podido contemplar en la IE "San Felipe" en el distrito de San Juan de Lurigancho, no conocen la lúdica representativa para la mejora de capacidades interpersonales, ya que vivimos en situación de emergencia a causa del Coronavirus, esto ocasionó que la enseñanza sea online y los educandos no puedan incrementar sus destrezas para tener una socialización óptima con los demás. En el salón de clases, los preescolares que no consiguen socializarse positivamente con sus semejantes son más vulnerables a tener problemas para poder obtener de modo considerable nuevas informaciones y experiencias, por tal motivo, los profesores ponen en práctica diferentes técnicas en las sesiones de aprendizaje para poder

resolver la dificultad, pero debido a la escasa cooperación de los papás, tales estrategias no se desarrollan en el hogar.

Por consiguiente, el fortalecimiento de estas habilidades debe motivarse de modo que el infante las aplique tanto dentro del entorno académico como en el ambiente familiar para contribuir a cierta mejor permanencia e incorporación entre la formación escolar y la extraescolar, en el progreso de su creatividad, expresión, personalidad, capacidad y aptitud como ser independiente y sociable. Por lo tanto, es labor de todo educador proporcionar un lugar donde el preescolar pueda aprovechar y sentirse bien de poder socializarse con sus compañeros, determinando un vínculo espontáneo y dinámico con los demás.

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

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

Se analizó a un grupo de estudio conformado por niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de género mixto.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

La ejecución del estudio se efectuó en los meses de marzo a diciembre del 2021 en plena pandemia mundial del Covid-19.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

La investigación se efectuó en la IE “San Felipe”, ubicada en Jr. Los Nogales, Canto Bello N° 469, distrito de San Juan de Lurigancho, provincia Lima, departamento Lima, Región Lima. Colegio particular que se encuentra dentro de la UGEL 05.

## **1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2021?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- a) ¿Cuál es la relación que existe entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales?
- b) ¿Cuál es la relación que existe entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales?
- c) ¿Cuál es la relación que existe entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales?
- d) ¿Cuál es la relación que existe entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales?

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

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2021.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Identificar la relación entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.
- b) Identificar la relación entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.
- c) Identificar la relación entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.
- d) Identificar la relación entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.



## **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2021.

### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- a) Existe relación positiva entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.
- b) Existe relación positiva entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.
- c) Existe relación positiva entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.
- d) Existe relación positiva entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.

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

Tabla 1. Operacionalización de las variables

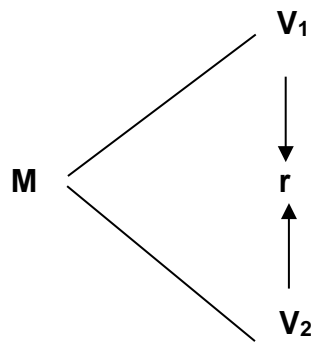
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable Relacional 1:</b>  Juego simbólico	Integración	- Secuencias e interpretación de acciones	1,2,3,4	<b>Ordinal</b>  <b>Valoración: Likert</b> Si..... ( 3 ) A veces..... ( 2 ) No ..... ( 1 )  <b>Niveles:</b> Alto 38 - 48 Medio 27 - 37 Bajo 16 - 26
	Sustitución	- Acciones imaginarias, creatividad y sustituye objetos indefinidos	5,6,7,8	
	Descentración	- Es capaz de escenificar diferentes personajes, indicar roles y funciones	9,10,11,12	
	Planificación	- Planifica, organiza los materiales, formas de juego y acciones.	13,14,15,16	
<b>Variable Relacional 2:</b>  Habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	- Saludar - Dar las gracias - Presentar a otras personas - Comenzar una conversación - Preguntar una cuestión - Obedecer a los demás	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	<b>Ordinal</b>  <b>Valoración: Likert</b> Siempre..... ( 3 ) A veces..... ( 2 ) Nunca ..... ( 1 )  <b>Niveles:</b> Alto 57 - 72 Medio 41 - 56 Bajo 24 - 40
	Habilidades sociales avanzadas	- Integrar grupos - Recibir y brindar ayuda - Convencer a los demás - Dar instrucciones - Disculparse - Discutir	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	

Fuente: Autoría propia.

## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se siguió una ruta metodológica direccionada a un diseño de carácter no experimental de línea transversal, por no haber manipulaciones en las categorías y efectuarse en un solo momento. Hernández y Mendoza (2018) remarcaron “consiste en la indagación de los hechos donde no se pueden manipular injustificadamente las variables, solo se aprecian los sucesos desde el comienzo para luego ser analizados y nos conlleve a proponer sugerencias” (p. 121).

Se grafica así:



**Donde:**

- M : Grupo muestral
- V<sub>1</sub> : Juego simbólico
- V<sub>2</sub> : Habilidades sociales
- r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### 1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio se respaldó en modelos científicos supeditados a una tipología básica, se tiene como propósito incrementar las ideas profundizando con los aportes de teorías y enfoques vigentes, que contribuyan al investigador a mejorarlo, no lleva sentido práctico.

De otro lado, se asumió un paradigma cuantitativo, al expresarse e interpretarse de forma numérica en torno a la estadística, se deduce las tablas y gráficos obtenidos de la aplicación de los instrumentos.

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Se asumieron dos niveles: descriptivos y correlacionales siguiendo el lineamiento de Hernández y Mendoza (2018); el primero se encarga de recopilar cifras en base a las dimensiones, indagando sobre los hechos y sucesos que se dan en la institución para plasmar las conclusiones finales y proponer mejoras. El segundo permite identificar el índice correlativo de las variables, que en ciertos casos se puede llegar a un sentido de causa y efecto.

### **1.6.3. MÉTODO**

Se plantearon supuestos que respondan al problema ajustándose a una metodología de orden hipotético-deductivo, este proceso asume formular hipótesis que den respuesta a la situación problemática, hay deducción de los resultados para interpretar si se aceptan o rechazan corroborados con las bases teóricas.

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

### **1.7.1. POBLACIÓN**

El grupo poblacional estuvo abarcado por 19 infantes de 4 años del nivel inicial, género mixto de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho, aplicados en el año 2021, en plena pandemia.

### **1.7.2. MUESTRA**

Se trabajó con un grupo muestral de tipología no probabilística, al considerar una población pequeña, donde ambas presentan la misma cifra ( $N = n$ ), con un criterio censal del 100% de la población, 19 niños de cuatro años.

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

### **1.8.1. TÉCNICAS**

En el trabajo investigativo se empleó la observación como técnica investigacional, sujeta a un procedimiento de recabar cifras que ayuden a diferenciar los fenómenos que caracterizan al grupo muestral, para luego anotarlos en las fichas y saber de sus peculiaridades.

### **1.8.2. INSTRUMENTOS**

Se utilizó la ficha de observación como herramienta investigativa, en donde la evaluadora observó las características propias de los infantes en el aula. Se aplicaron dos guías: Ficha Observacional del Juego Simbólico, y de Habilidades Sociales, se formularon 16 y 24 ítems secuencialmente con valoraciones Likert (Si=3, A veces=2, No=1 para la V1) y (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1) para ser medidos con los baremos: Alto, medio y bajo.

Se contó con instrumentos debidamente validados adjuntos en la ficha técnica (Anexo 2) y para medir la confiabilidad se empleó la prueba Alfa de Cronbach por presentar alternativas politómicas, los resultados reflejaron índices altos de fiabilidad (Anexo 3).

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

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Es de gran pertinencia, en la medida que se contó con aportes teóricos basados de enfoques, teorías y modelos científicos actuales que permitieron profundizar las ideas sobre el tema para tener una perspectiva propia que conlleve incluso a mejorarla.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Es de gran valía, ya que el momento que estamos atravesando por la pandemia nos ha cambiado la vida, razón por la cual los docentes deben estar a la vanguardia de los avances TIC y conocer estrategias

innovadoras para aplicarlo en el aula virtual para que sea de gran ayuda a los niños.

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

Los beneficiados directos son los agentes educativos, pero en especial los niños, ya que han tenido que ajustarse a los nuevos cambios producidos por la pandemia, cuanto tiempo han estado aislados, sin poder salir de casa, por lo que los docentes deben trabajar las habilidades sociales de los niños para que puedan relacionarse con sus compañeros y les ayude a tener un buen desarrollo socio afectivo.

### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

Se amparó en la **Ley Gral. de Educación Nro. 28044** resaltando que el deporte, arte y recreación son componentes primordiales para el progreso integral del infante; detallando lo esencial en esta etapa de las creaciones artísticas y culturales, tal como figura el Art. 37º de la citada normativa.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

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

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

Sánchez (2021) desarrolló el artículo “Repercusión de la pandemia del coronavirus en la integración social y la recreación de los infantes”, España. El 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) decretó emergencia sanitaria a nivel mundial, la condición de salud se vio afectada a causa del surgimiento del virus SARS-CoV-2. Días después específicamente el catorce de marzo de dos mil veinte, el Gobierno Español, declaró Estado de Alarma en toda la región española, así como un conjunto de acciones de prevención de la salud con las que se intentaba luchar contra el contagio de la epidemia. Además, dada la inmediata propagación y gravedad de este virus mundialmente, han sido un gran número de mecanismos aplicados a las personas para frenar la enfermedad, entre ellas se hallaban el aislamiento doméstico, distancia de un metro y medio con los individuos, mascarilla obligatoria a partir de los seis años, clausura de la hostelería. Por tal razón, el propósito

fundamental de la indagación es examinar como esta enfermedad epidémica del COVID 19 ha afectado a los preescolares con edades que están contenidas entre los tres y los seis años, así como indagar, las incidencias que esta ha tenido sobre el entretenimiento, la interrelación social y el progreso de capacidades interpersonales esenciales. Por consiguiente, surgirán reflejados tres enfoques (infantes, progenitores y educadores), que tendrán la posibilidad de hacer una encuesta mucho más acertado del nivel de incidencia de la crisis sanitaria en los individuos infantiles.

Puaquiza (2017) desdobló el trabajo intitulado “En el mejoramiento de la comunicación en aprendices de tres a cuatro años de la escuela de evolución infantil LEMCIS plus, Ambato”. Ecuador. La indagación tuvo como finalidad establecer si la recreación simbólica ayuda al fortalecimiento de la expresión en los infantes; este estudio es cualitativo y cuantitativo, nivel cuantitativo cualitativo y descriptivo. Así también se preparó las herramientas adecuadas para el recojo de información, para tal efecto se empleó el método de observación y se utilizó la Escala de evaluación la herramienta de medida psicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, a la muestra de veinticinco aprendices. Al principio se aplicó un pre-test para establecer el grado de progreso que mostraban los alumnos, posterior a ello se realizó un post-test. Los resultados logrados y su vínculo con el propósito general informan sobre el requerimiento de poner en práctica cierta dinámica espontanea donde puedan utilizar su habilidad mental para recrear un escenario y de esta manera se pueda fortalecer la mejora de lenguaje.

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Gutiérrez y Huamaní (2020) desplegaron el estudio “Lúdica simbólica para mejorar la cultura sobre acciones de prevención por propagación del SARS-COV 2 en los infantes de cuatro años de la IE Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec - Cerro Colorado -



2020”, Arequipa. A nivel mundial, durante estos últimos tiempos, somos acompañados por dos emociones que es el temor y la inseguridad, ya que el miedo que se siente está asociado a la ansiedad e intranquilidad de no ser infectados y la intranquilidad por la carencia de datos reales y científicos de nuestra verdad. La finalidad de esta investigación fue validar, aplicar y diseñar, una proposición de entretenimiento espontaneo organizado en fomentar el grado de conciencia y prevención frente a la pandemia en los aprendices. Además, el diseño fue creado con imágenes verdaderas, a color, con procedimientos, definiciones y acciones de prevención (antes, durante y después) para cada acontecimiento negativo. En la ejecución y valoración del juego se diseñaron tareas para que el infante pueda ampliar sus sabidurías sobre la temática, el empleo del pre test, pos test, el cotejo y la revisión de resultados. Por esta razón, esta dinámica de diversión fue aplicado a educandos del salón de cuatro años de la escuela mencionada. Por consiguiente, los resultados que se obtuvieron señalan que después de implementar el juego y llevar a cabo la labor de cierre, los aprendices alcanzaron los propósitos planteados e interiorizaron los mecanismos preventivos, dirigieron sus inquietudes y miedos mediante la recreación. Para lo cual, se puede concluir que esta técnica metódica facilitó a que los infantes puedan aprender significativamente.

Arroyo y Pichón (2020) elaboraron el trabajo investigativo “Capacidades interpersonales en preescolares del nivel inicial”, Trujillo. Se tuvo como finalidad especificar la relevancia de la socialización con los demás en los preescolares. Es por ello que esta problemática ha sido propuesta para poder determinar las razones primordiales para el progreso del educando, ya que contribuye a que ellos puedan desenvolverse espontánea y libremente, además se consigue que los infantes, tanto hombres como mujeres sean más independientes. Este estudio es un diseño descriptivo, de metodología deductiva e inductiva, en la que se realizó distintas fuentes informativas primordiales y secundarias.

Asimismo, luego de haber revisado estas fuentes sobre la categoría estudiada se pudo llegar a la siguiente conclusión: Las destrezas sociales en los educandos son muy fundamentales, porque con ello se comprueba que los aprendices tienen un buen potencial para socializarse, lo cual le facilitara percibirse con más confianza y seguridad, el cual incrementará sus virtudes positivas y determinara optimas interrelaciones afectuosas. Además, apoya al infante a participar en su ambiente e intercambiar experiencias en sus distintos aspectos y de esta manera el infante pueda compartir su felicidad.

Matamoros y Coricahua (2017) desarrollaron la investigación “Lúdica simbólica en las destrezas habilidades sociales en prescolares de cinco años, de la escuela inicial Nro. 107 – Huancavelica”, Huancavelica. Se tuvo como propósito establecer la incidencia entre ambas categorías. Por lo demás, el método empleado adoptó una tipología aplicativa, con diseño de índole pre experimental y explicativo; para el estudio la muestra estuvo constituida por treinta aprendices. Así también para recabar información se utilizó la observación como estrategia de la indagación, lo cual se pudo contar con las herramientas como la ficha de observación para cada categoría. Por consiguiente, los resultados que se obtuvieron indicaron que después de llevar a cabo la recreación simbólica en los educandos, el 97% (29), mostraron índices positivos de capacidades para la socialización con los demás conforme al estadístico Chi cuadrado, el valor  $\chi^2_c = 1.69$  es menor al  $\chi^2_t = 32.71$ , desechando la hipótesis nula y aceptando el supuesto alternativo, con un índice de error menor al 0,05. Concluyéndose que la lúdica representativa tiene influencia significativa en los infantes mencionados ya que contribuye en el progreso de la integración con sus pares.

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Bustamante y Mosquera (2021) desplegaron la tesis “El entretenimiento simbólico y el fortalecimiento de la imaginación creativa

de preescolares de grado preparatorio”, Ecuador. Se reflejó como propósito establecer como se relacionan ambas categorías en aprendices de ambos sexos del Colegio De Educación Básica “Bolivia Benítez”. Esta indagación es de nivel correlacional, con enfoque cualitativo-cuantitativo, además la metodología fue hipotética deductiva, y el diseño empleado fue descriptivo. Para ello, se tuvo un grupo poblacional de veinticuatro alumnos y cuatro educadores, de los cuales se tomó como grupo muestral mínimo a cuatro alumnos y dos profesores. Por otra parte, debido a la pandemia por lo que está pasando las personas de nuestro territorio se llevó a cabo sesiones a través de la plataforma virtual Zoom para de esta manera poner en práctica las herramientas necesarias. Para tal efecto, se utilizó la técnica de la entrevista, donde se empleó como herramienta un cuestionario que estaba orientado a los maestros y una guía observacional que se realizó a los infantes de cinco años. Después de ejecutar las herramientas de indagación se obtuvo como resultado que el 50% de los aprendices son imaginativos y se manifiestan de modo espontáneo sus pensamientos y sus emociones, y que el 100% de la muestra de los profesores conocen sobre la lúdica simbólica pero no profundamente porque no estaban enterados de las ventajas que este brinda, así como también las distintas recreaciones que contribuyen a fortalecer considerablemente el lado creativo de los infantes, facultándoles a idear y construir un mundo de ilusión Por consiguiente, diseñamos una proposición que implica en una guía metódica donde se hallen la utilidad y la tipología de entretenimiento para que la profesora pueda ejecutarlos en el aula.

Gómez (2020) ejecutó el estudio “La lúdica simbólica como técnica para la detección y el autocontrol de sentimientos en infantes de segundo grado preescolar”, México. Se tuvo como propósito contribuir a identificar y autorregular las sensaciones a través de la diversión simbólica. La indagación me permite descubrir lo que los preescolares y pueden efectuar para que posteriormente a ello se puedan poner en práctica

tácticas que favorezcan a que puedan aprender favorablemente de tal manera que sea fundamental exigirme en realizar indagaciones que fundamenten mi tarea en el salón de clase, para que de esta manera me faculte resaltar el problema detectado y así poder darle solución. Asimismo, frente a estas vivencias que he adquirido en este procedimiento de análisis, además de la experiencia obtenida como educador en las clases diarias puedo finalizar con la evaluación minuciosa sobre el dominio y control de percepciones y a la relevancia que posee la diversión simbólica en escenarios de esta índole. Por lo tanto, en el entorno académico se procura tener la habilidad de pensar sobre la labor del profesor, de tal manera que se examinen los puntos débiles y fuertes que esta ocupación tiene, dado a que el rol y la misión que tiene el educador debe beneficiar y atender a los requerimientos de la comunidad.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. JUEGO SIMBÓLICO**

#### **2.2.1.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES**

##### **a) Teoría de Jean Piaget**

Conforme manifiesta el autor, el individuo se desenvuelve favorablemente porque construye sus propios recursos para pensar y comprender. Esos mecanismos cognoscitivos le ayudan a que digiera la verdad en función al conjunto de elementos que están alrededor de la persona. El cambio de estos patrones y propósitos que realizan en su entorno señala todo lo aprendido en su formación. En estos modelos de comportamiento hay muy frecuentemente dos procesos: la asimilación, que refiere adaptarse a otra tarea con un actual patrón psicológico y una interconexión que involucra adecuarse a recientes reuniones en un planteamiento psíquico que de ahora en adelante estará presente; y conveniencia que consiste en examinar un diseño pasado a causa de novedosos recuentros. (Cañari, 2018; p. 85).

Además, es la primera dinámica de índole imaginativo que efectúa un sujeto, iniciando cuando prescolares todavía son neonatos, por medio del vínculo que hay entre el mundo externo y la creatividad fantasiosa, las aspiraciones y todas las carencias que van adquiriendo con el transcurrir del tiempo. Tal como cuando un aprendiz coge con la mano algún objeto y hace como si este viajara por el aire, está llevando a cabo en su mente un instante incomparable y exclusivo que es único para el infante. Ya que ese ejercicio que hace, como la de divertirse con libertad no posee modelos que ya hayan sido fijados, así también no comprende de necesidades del entorno, no hay un patrón como el "realizarlo de un modo correcto". ¿Todas las herramientas para jugar conducen o provocan a que los infantes tengan deseos de recrearse?

Es por ello que los juguetes son herramientas que utilizan los aprendices para efectuar sus tareas lúdicas, como también: desde lo más irrelevante como un trozo de papel para realizar una aeronave, hasta tabletas, pelotas, legos, muñecos, entre otros. Todos esos elementos de juego pueden ser empleados con la finalidad de instruir a los infantes; pero si se cambian en materiales didácticos, podrían perder su identidad de "entretenimiento".

Asimismo. el autor, determina un vínculo entre la capacidad de recrear y la destreza para representar, habilidades que se van construyendo en la primera infancia y se va fortaleciendo dicha habilidad en el transcurso del segundo y seguidamente en el tercer año. Por tanto, esta etapa de evolución se puede identificar por como los preescolares aparentan o piensan en escenarios, dichos ambientes son el pilar para la futura mejora de la diversión en la sociedad. De esta manera lo que formula el indagador refuerza las corrientes de que las escenificaciones, dinámicas van profundizando las aptitudes de los infantes en las distintas áreas de instrucción, especialmente en las destrezas motoras.

Por consiguiente, los profesores deben comprender, de que es a través de las dinámicas lúdicas que los aprendices puedan lograr a instruirse y mejorar todas sus capacidades tanto verbales como motoras, de un modo espectacular durante el periodo de formación denominado “preescolar”, es así que su cerebro se va a mantener siempre activo, idealizando, soñando, imaginando hechos divertidos, pero a la vez beneficioso para que se expanda su mente; dichas tareas le serán de utilidad en un futuro para las distintos momentos de su existencia. Los juegos en este periodo de adiestramiento son parte fundamental de la vida diaria de los infantes, ya que estos mecanismos de diversión contribuirán a la formación del 100% de las habilidades cognoscitivas, físicas, verbales y sociales de los infantes. Por otra parte, también tienen el propósito de incrementar su aptitud de creación, estimular su fantasía, crear conciencia, educar, discernir. Por medio de aquellos los aprendices van viviendo diferentes aspectos en sus vidas, así como de aprender con alegría y con el tiempo van descubriendo diversos escenarios de su existencia real. Por esta razón los preescolares van desarrollándose a través del juego, por este motivo no se puede prohibir este ejercicio en ellos.

Asimismo, el autor, manifiesta que la lúdica simbólica está en la fase definida como preoperacional. De este modo estos van incrementando las circunstancias para que las verdades y opiniones de los infantes se vayan aumentando, llegando así a cierta edad promedio, en la cual el infante diferencia bien entre lo real y lo irreal.

Por otra parte, realiza la clasificación de las dinámicas lúdicas la cual se señala en tres secciones:

**Ejercicio:** Categorización por la cual el infante efectúa el juego en donde practica actitudes o comportamientos, para darse cuenta de sus reales cualidades mentales y corporales.

**El símbolo”:** Esto quiere decir que los preescolares van a escenificar con algún elemento que estén ausentes, para lo cual utilizan su creatividad para personificar ciertas dinámicas. Asimismo, están sujetos a un parecido directo sobre el objeto faltante mencionado (el implícito), con el material actual (el significante). Estas 02 situaciones: la motivación para el disfrute y la aplicación de planeamientos reconocidos para aspectos indecentes.

**La regla:** Al momento de jugar los infantes emplean normas, lo cual es una particularidad de aprendices más desenvueltos, quienes ya han mejorado su habilidad para socializarse con los demás. Así también con estos ejercicios comparten tareas motrices y sensorias como la precisión, o intentar como el ajedrez, el ludo, las cartas, etc.; Por lo tanto, se trata más de aptitudes entre los aprendices, los reglamentos o símbolos de estos son reglamentadas por arreglo entre ellos mismos o incitados por sus profesores o progenitores. La lúdica simbólica al ser parte de las cinco actitudes de la función generadora de representación, son parte del progreso de las destrezas motrices y sensoriales, aumentando de esta manera su capacidad mental y su propia manera de pensar.

#### **b) Teoría sociocultural de Vigotsky**

El autor, nos explica en su artículo que los progresos psíquicos más altos se desarrollan primeramente en un ámbito social, y luego de darse un procedimiento asimilación interna van hacia un nivel personal. Esta habilidad se identifica ya que por medio de las dinámicas los aprendices van formando sus conductas propias y situaciones culturales y sociales. (Vigotsky, 1994; p. 176).

De la misma manera el escritor, estableció que la lúdica simbólica son tareas sociales, en donde los alumnos van descubriendo e interactuando con otros infantes de la misma edad, o también menores o mayores, pero la mayoría con distintas destrezas, con diversos grados de

instrucción y sabiduría. En los juegos los preescolares consiguen la capacidad de ir convirtiendo los elementos mentalmente y los transforman en objetos , individuos, cosas, escenarios de acuerdo a como lo desean, empleando notablemente su fantasía; por otra parte, el escritor también considera de gran valor los componentes sociales en los cuales los aprendices aprenden a tomar parte de varias dinámicas así como enfrentamientos y vivencias que son conducidos por los adultos, logrando ayudar a que los infantes adopten más seguridad en sus acciones , asimismo van agarrando mayor conocimiento de todas las experiencias vividas.

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

Es la demostración en donde los preescolares podrán lograr habilidades al jugar e interactuar con su medio que le rodea, es un ejercicio lúdico positivo en el progreso íntegro de los aprendices para que se puedan desenvolver mejor socialmente y los estimulan a investigar y buscar respuestas a los conflictos que se les ponga frente a ellos en su vida diaria. (González y Solovieva, 2016; p. 72).

Según Rodríguez (2016) “es la facultad de representar, formar condiciones intelectuales y mezclar sucesos auténticos con situaciones irreales. Este tipo de lúdicas simbólicas es muy esencial, ya que el habla está presente también en ellos” (p. 3).

Mientras tanto, Piaget citado por Raznoszczyk; Laplacette; Duhalde y Huerin (2017) indicaron “es un escondite para el preescolar al hacer frente a la permanente falta de incorporación con su medio que le rodea y el universo de los mayores” (p. 42).

Conforme con los conceptos descritos anteriormente, este les apoya a los infantes a profundizar tanto la parte cognoscitiva como motora ya que, al recrearse, ellos utilizarán su parte corporal para ponerse en



contacto y manifestar pensamientos, nociones y emociones beneficiando en ellos mismos una elevada naturalidad, adaptabilidad y peculiaridad al emitir definiciones novedosas al instante de descubrir, saber y controlar los materiales usados en las diferentes dinámicas propuestas.

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

Para Piaget (1986) se manifiesta con mayor energía a lo largo del segundo año de existencia del infante, por otra parte, es fundamental ya que favorece al infante en los siguientes aspectos:

- Faculta el entretenimiento en grupo con reglamentos.
- Facilita a que puedan desarrollarse mentalmente.
- Contribuye a que el educando pueda entender y asimilar su ambiente.
- Mejora su lenguaje.
- Facilita al aprendiz escenificar circunstancias psíquicas verdaderas o imaginarias.
- Fortalece su habilidad creativa. (p. 36).

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

Guerra (2010) señala que los niveles de entretenimiento por representatividad “se han asociado en cuatro que se presentan de acuerdo a un ordenamiento temporal, por lo que, necesitan diferente madurez cognoscitiva. Por lo tanto, están relacionados a la organización, el comienzo del significado y el significante, la repercusión y el mejoramiento psíquico en la infancia” (p. 27).

#### **D1: Integración**

Es referente a la complicación sistemática de la dinámica, lo cual va a partir de los actos individuales hasta las fusiones en series. Igualmente, el infante será capaz de ejecutar actos simbólicos de manera progresiva, adoptando la postura de los demás. Guerra (2010) resaltó “es la complicación organizativa de los procedimientos, concretamente, de la

secuencia de procederes, con capacidad de organizarlas y adaptarlas en sucesiones” (p. 28).

## **D2: Sustitución**

Puede abarcar la interacción que existe entre el objeto representativo y la simbólica. Por ello, en un instante inicial se origina una casualidad, donde gradualmente se van descomponiendo de manera paralela al progreso de un objeto real en alguna imagen perceptible, de forma que puede ser usada en la diversión para que represente a otro. Hasta poder reemplazarlos con aquellos que no poseen ningún vínculo.

Según Guerra (2010) manifestó “está vinculada con el acto de sacar algo de su contexto, dicho de otra forma, con la habilidad de emplear los objetos libremente de la funcionalidad que posean, concediéndoles novedosas definiciones según sus conveniencias” (p. 28). Este aspecto establece el eje céntrico de la lúdica simbólica.

## **D3: Descentración**

Es la extensión de la dinámica referente al distanciamiento de sí mismo que poseen los actos simbólicos. Por ello, a los doce meses, los ejercicios en la etapa infantil son encaminadas por el mismo infante, hasta que gradualmente empiecen a ser realizadas por otros colaboradores. Estos otros integrantes son incluidos como pasivos al inicio, pero más adelante serán tratados como componentes activos.

Asimismo, Guerra (2010) determinó como “cierta habilidad de correlación y de orientación de funciones que precede el lenguaje protagonizado y la dinámica de papeles en la sociedad” (p. 29).

Por otra parte, incorporan y hacen alusión a un elemento social intrínseco de la descentración, ya que los comportamientos simbolizados

han sido asimilados a lo largo de la observancia o interrelación con otros individuos.

#### **D4: Planificación**

Es la que enseña con más claridad la madurez del ejercicio, radica en el preparativo previo del jugueteo. Aproximadamente a los dos años surgen sospechas de elaboración del juego mucho antes de haberse realizado.

Así también Guerra (2010) señaló “el infante esta apto de adelantarse a la condición de la dinámica de manera que logre o no efectuar una elección de los materiales a emplear y así proveer al ejercicio de una consistencia superior. En tal caso, así como en la sustitución, se hace indispensable maniobrar psíquicamente los signos sin poseer un ingreso perceptible instantáneo del símbolo referido”. (p. 30).

#### **2.2.1.5. FORMAS DE MANIFESTACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Según Barros y Hernández (2016) señalan que suelen mostrarse de diversas formas:

**Imitación diferida:** Se da por medio de la información y la comprensión de ejercicios, donde los infantes remedan muecas o desplazamientos que exigen ciertas destrezas para ver, predecir y proceder con mucha curiosidad.

**Fantasía simbólica:** Se da cuando el infante elabora una imaginación sobre alguna circunstancia concreta desde su contexto, vale decir, crea su propia vivencia dando sentido a los componentes que se ubican en su interior.

**Imagen mental:** Es el acontecimiento, individuo u objeto que se localiza internamente y que el aprendiz estará capacitado de elaborar psicológicamente las partes de un todo que aún le faltan.

**Lenguaje:** Es trascendental ya que por medio de este los aprendices podrán comunicarse con libertad, Vigotsky citado por González (2018) señaló “se transforma en un instrumento del razonamiento porque puede reflejar el proceso mental práctico, que le facilitará expresar oralmente los actos anteriores y los saberes que tiene de las cosas, favoreciendo el compartimiento de opiniones con los sujetos de su ambiente” (p. 72).

#### **2.2.1.6. TIPOS DE JUEGO SIMBÓLICO**

Meneses & Monge (2011)) mencionaron los siguientes: pasándolos a definirlos de esta manera:

**Juego motor de imitación:** En estas dinámicas los infantes emplean su cuerpo como instrumento para poner en escena actos o circunstancias de su medio donde habitan, las mismas que podrían ser por métodos gestuales, desplazamientos y expresiones. Asimismo, son aplicadas para estimular e incentivar a los aprendices en la realización de los ejercicios en el salón de clases.

**Juego de fantasía (de actuación dramática):** En esta diversión los alumnos suelen personifican a actores de fábulas o cuentos inventados por ellos mismos, donde usaran vestuarios, cosas y títeres que puedan identificar a su figura. La labor de esta dinámica es la representación de contextos auténticos o de ficción que transporten al infante a un universo de imaginación donde manifiesten sus emociones y sensaciones.

**Juego motor simbólico con reglas:** En aquello pueden interpretar o aparentar circunstancias, pero se crearán normas que deberán ser

acatadas para conservar la historia real de la dinámica.

### **2.2.1.7. SECUENCIA METODOLOGICA PARA EL TRABAJO DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Según el Minedu (2019) el educador debe planear distintos instantes y etapas de representación, para lo que debería considerar las siguientes sucesiones a la hora de la dinámica simbólica, así como se detalla:

#### **a) Planificación y organización**

- Adecuar el campo de juego y los materiales adecuados.
- Contemplar dentro de tus quehaceres diarios la hora de esta dinámica.
- Planear y planificar el juego con los preescolares.
- Proponer un instante para que los infantes manifiesten su estado de ánimo o vivencias antes de empezar el jugueteo.
- Establecer las normas de armonía durante el entretenimiento de manera participativa.
- Oír de forma empática las propuestas y pensamientos del juego que los alumnos traen.
- Apoya la organización de los equipos que ejecutan los infantes para ir a las áreas de juego.
- Comprueba la repartición de materiales de juego entre los alumnos y alumnas.
- Apoya los asuntos especiales, así como los problemas que se suscitan al momento de socializarse. (Minedu, 2019; p. 26).

#### **b) Desarrollo del juego**

- Ver con atención y anotar lo presenciado.
- Se deberá respetar la demostración de la lúdica simbólica instintiva de cada infante o conjunto.
- Efectúa participaciones que fortalezcan y consoliden la diversión.

- Realizar interrogantes que aumenten su creatividad y su juego.
- Integrarse si los preescolares se lo soliciten.
- Adelantar la culminación del juego siendo empático.

**c) Socialización, representación, metacognición y orden**

- Ofrecer el tiempo suficiente para que los infantes puedan socializar: a qué y con quién jugaron, oírlos atentamente y respeto.
- Impulsar la colaboración en el instante de socializarse.
- Otorgar los escenarios para que los alumnos puedan representar su vivencia de juego.

**2.2.1.8. ACTIVIDADES PARA EL TRABAJO DEL JUEGO SIMBÓLICO**

El educador debe tomar en cuenta los siguientes ejercicios a la hora de ejecutar dicha dinámica en los infantes de II ciclo del nivel inicial, y son las siguientes:

**Actividad 1: LA RULETA DE LA SUERTE**

**Fines:**

Fortalecer las definiciones de: forma, tamaño y color.

Respaldar la asociación de pensamientos.

Motivar la cooperación en el juego.

**Nº de jugadores:** dos o cuatro.

**Material:**

- Una rueda construida en madera con tres casillas radiales y sus respectivas manijas. En cada una de estas, se ha agregado un círculo con cierta perforación geométrica (triángulo, cuadrado, círculo), que concuerdan con los tres círculos de la parte céntrica de la ruleta.
- Un cajón de ocho espacios en colores: blanco, azul, rosa y verde para los conjuntos de piezas de los mismos colores.
- Cuarenta y ocho piezas redondas con un pivote céntrico en el dorso, concerniente a los agujeros descritos. En las piezas se ha graficado -

en duplicado- figuras de colores, tamaños, formas, así como imágenes para la asociación de pensamientos.

- Doce piezas en fondo verde, comprendiendo los retratos de un plátano y una manzana en tres tamaños: pequeño mediano y grande.
- Doce en fondo rosa, con imágenes de seis animales y sus correspondientes dibujos para la agrupación de ideas.
- Doce piezas con fondo azul, conteniendo imágenes de flores por duplicado y de distinto color.
- Doce piezas en color azul y fondo blanco, conteniendo dos de cada figura geométrica: cuadrado círculo hexágono triángulo estrella y cruz.
- Diecisiete cromos en acetato, simbolizando: objetos de clase, golosinas y juguetes.

Todos los fragmentos tienen por el dorso un pivote centrado o saliente con distinta forma: circular, triangular y cuadrado, que concuerda con la misma forma del perforado de la rueda.

**Desarrollo:**

- La dinámica empieza ubicando seis de las piezas designadas de cualquier compartimento del cajón en el lugar de la ruleta designada por medio de la perforación.
- Seguidamente, el primer participante girará las manillas de la rueda y se verá dónde se ha estancado ésta. Si no coincidiera ninguna figura, entonces se da por perdido y se deberá pasar el turno al siguiente participante. Si una de las imágenes concuerda con su meta, es decir: tamaño con tamaño, forma con forma, etc. el vencedor elegirá un premio, que será uno de los cromos. El siguiente jugador deberá proceder de la misma manera y así repetidamente hasta terminar los cromos.

**Actividad 2: ABRAZOS MUSICALES**

**Objetivo:** Ayudar y socializarse con los otros.

**Desarrollo:**

- Quien dirige la dinámica pondrá melodía, en donde los preescolares danzarán al ritmo de la música donde deberán ir dándose abrazos entre amigos, hasta poder llegar a un inmenso abraso final.
- Mientras tanto la música retumba, los infantes bailarían por el patio. Cuando la melodía se interrumpe, cada individuo deberá abrazar al otro. Seguidamente la música sigue su curso y los que participan vuelven a danzar. Posteriormente que la música se para, se deberán abrazar tres aprendices. El abrazo se irá haciendo cada vez más grande, hasta terminar a un enorme abrazo final. Es decir, se deberá tener en cuenta que ningún participante se quede sin ser abrazado.
- Por último, quien dirige el juego, llama a los integrantes a opinar sobre este, en base a las siguientes interrogantes o a otras parecidas: Que les pareció la dinámica, cómo se han sentido, les gustó.

### **Actividad 3: SONIDOS DE ANIMALES**

**Propósito:** Planear, reconocer y entender que la tierra es hogar de todos y debemos de cuidarla y protegerla.

#### **Desarrollo:**

- Primeramente, la profesora diseñará en las libretas tantos diseños de animales, como conjuntos requiera crear. Por ejemplo, vacas, pollos, perros, etc.
- El diseño de cada animal será duplicado de acuerdo al número de preescolares que integrarán los conjuntos.
- Deberá colocarse las cartillas mezcladas en la bolsa, caja o canasta.
- Seguidamente se invita a los participantes que están parados en un círculo a retirar una cartilla de la caja y se les pide que no lo abran hasta recibir la orden.
- Cuando todos los participantes tengan su cartilla en la mano se les indica que, al escuchar la señal, todos juntos y en voz alta deberán repetir los sonidos de los animales que les tocó, de tal forma que logren ubicar a los compañeros que emiten el mismo ruido y formen un grupo.



- Después de unos instantes deberá preguntar, por ejemplo: ¿Dónde se encuentran los infantes que representan a los pollos, los perros, etc.
- Seguidamente se pedirá a los grupos compuestos, situarse en un lugar del aula y esperar las indicaciones para efectuar una tarea grupal.

## **2.2.2. HABILIDADES SOCIALES**

### **2.2.2.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES**

#### **a) Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura**

Este enfoque incluye el factor de la conducta y el factor cognoscitivo, dos elementos sin los cuales no podrían comprenderse los vínculos sociales. Asimismo, resultó en un gran esfuerzo experimental por explorar de cerca la naturaleza de la formación por observancia y los contextos en que sucede la imitación.

Este autor centraliza el foco de su estudio sobre los procedimientos de adiestramiento en la interrelación entre el infante y el medio ambiente. Mientras que los psicólogos conductistas exponían el logro de novedosas destrezas y saberes por medio de un acercamiento gradual basado en numerosos ensayos con reforzamiento, Bandura quiso explicar por qué los individuos que asimilan unos de otros, logran observar cómo su grado de instrucción da un brinco cualitativo significativo de una sola vez, sin necesidad de numerosos ensayos. El secreto lo ubicamos en la palabra “social” que está comprendida en la teoría de aprendizaje social (TAS).

Los conductistas, menciona el escritor, minimizan el aspecto social de la conducta limitándola a un esquema de acuerdo a como un individuo incide sobre otra y hace que se liberen componentes de asociación en la segunda. Este procedimiento no es un diálogo, sino más bien un envío de conjuntos de datos de un organismo hacia otro. Por ello se dice que esta teoría incorpora el factor conductista y el cognoscitivo, dos elementos, como se dijo anteriormente; sin los cuales no podrían comprenderse la interacción social.

Asimismo, como dice el autor, se puede adquirir de otros seres humanos solamente observándolos e imitándolos. La instrucción por observancia es transportada al papel como primordial instrumento a través del cual los infantes obtienen un conjunto de conductas que los dota para el futuro. Así también contemplaba que se alcanza manifestar gran parte del progreso psíquico simplemente al mirar modelos apropiados y posteriormente reproducir su comportamiento. (Schaffer, 2015; p. 115).

El escritor ayuda a comprender que aunque los saberes sociales es por imitación, en el caso de los descendientes las peculiaridades de su temperamento es una mezcla de ambos progenitores; cuando un infante es mostrado a diferentes patrones, puede elegir a uno o muchos de ellos como principios principales de su actitud, pero pocas veces reproduce todos los aspectos de su repertorio, aunque los infantes adquieren muchas de las particularidades del patrón que tenía el dominio de gratificación, asimismo repetían algunos de los fundamentos del comportamiento que manifestaba el modelo que asumía el rol de subalterno. Es por ello que los preescolares no eran simplemente un duplicado en miniatura de uno u otro tipo, más bien expresaban un tipo de conducta más o menos novedosa, que simbolizaba una mezcla de elementos cogidos de ambos patrones. Por esto se indica que, en un hogar, los hermanos del mismo sexo puedan expresar modelos de comportamientos completamente diferentes, por haber escogido para su imitación componentes distintos de los repertorios de resultados de sus progenitores. (Bandura & Walters, 1974; p. 86).

Además, indica que la actitud social puede extenderse según el crecimiento del infante, al incrementar el roce con los patrones que le facilita su conjunto de amigos y otros mayores que no son papá y mamá. Pero existe la probabilidad que el nivel de optimización esté en función de la variedad de los diseños. Inclusive en un grupo heterogéneo menor, la

actitud y los valores tras pasados desde la familia conducen la elección y el ser rechazado de los modelos de experiencias negativas vividas, minimizando así la probabilidad de cambios importantes en las pautas de conductas que se han determinado a lo largo de los períodos iniciales del progreso. Como observamos lo que los papás instruyen en cuestión de comportamientos sociales o lo que los preescolares aprenden en procedimientos sociales desde la infancia es complicado cambiar cuando sean adultos porque se guiarán por el mismo ejemplo que tuvieron, de allí que la primera educación es fundamental.

Vale decir, en la etapa inicial son los progenitores, los hermanos y personas mayores las que se convierten en ejemplos, centro de observancia. Es por ello que, el elemento más analista dentro de esta instrucción pareciera ser el modelado. Los infantes ven a papá y mamá interactuando con ellos, tanto como con los demás individuos y captan sus cualidades. Tanto las actitudes orales como las no verbales logran aprenderse de esta forma. La cifra de ocasiones de observación de ideales es un aspecto primordial en la formación de las habilidades sociales. Estos educandos que poseen pocas oportunidades de mirar a amigos y compañeros habilidosos en las interrelaciones sociales logran poca posibilidad de alcanzar estas capacidades sociales por imitación.

#### **b) Teoría de la inteligencia emocional de Goleman**

Aquel comenzó siendo periodista en The New York Times y ahora es conocido como el maestro de esta teoría. El escritor explicó que su inclinación por la psicología fue por su progenitora, una obrera social especialista en psiquiatría que almacenaba textos acerca de la neurociencia, acerca del cerebro humano y los saberes del proceder. Todos estos libros adornaron su niñez y su vida diaria. (Goleman, 2008; p. 146).

Esta idea responde a otra forma de comprender el talento más allá de los componentes cognoscitivos, así como la memoria y la cualidad para solucionar dificultades. Tratamos primeramente sobre nuestra habilidad para dirigirnos con emotividad a los demás individuos y a nosotros, de vincular con nuestras conductas, de tramitarlas, de motivarnos nosotros mismos, de derrotar las decepciones, de calmar los impulsos.

El talento emotivo comienza con la inteligencia de sí mismo y también con la percepción social. Por lo tanto, cuando estamos capacitados de identificar los sentimientos y su impacto a su alrededor. Así mismo, cree saber que la mayor parte de nuestras conductas y determinaciones están basadas en sensaciones. El individuo es un ser emocional que cierto día pudo aprender a descubrir y a razonar. Este pareciera ser un elemento algo discutible, pero no está lejos de la verdad. Comprenderlo, y hacerse cargo nos dejará poseer un mejor control sobre nuestra conducta.

El autor deduce que dentro de su óptica sobre la habilidad de entender, usar y administrar nuestras propias emociones existen cuatro dimensiones primordiales que la vertebran. Estas son:

**Autoconciencia emocional:** Hace alusión a nuestra habilidad para comprender lo que percibimos y de estar siempre vinculados a nuestra esencia, a nuestros valores. Haciendo suponer y poseer una especie de brújula propia perfectamente graduada que nos ayudará orientarnos en todo instante por la dirección más acertada.

**Automotivación:** Recalca la destreza por guiarnos hacia nuestros logros. De restablecernos de las adversidades y centrar todos nuestros recursos personales en un logro, en una meta. Si asociamos seguridad, perseverancia, talento y confianza podremos sobrellevar cualquier problema para seguir logrando éxitos y triunfos.

**Empatía:** En nuestra manera de socializarnos e interactuar hay un componente que va más allá de la expresión. Hablamos de la inteligencia emotiva de cada individuo. Aquella que se manifiesta de forma gestual, con cierta tonalidad de voz personal, con algunas expresiones, miradas y puntos de vista. Interpretar todo ese lenguaje, colocarnos en el lugar del otro individuo y reconocer aquello por lo que está atravesando es ser empático.

**Habilidades sociales:** Y tú ¿cómo te vinculas con los otros? ¿Te comunicas con eficiencia y de manera eficaz? Todos estos ejercicios del comportamiento incrementan o restringen nuestra inteligencia para gozar o no de relaciones que tenemos. De edificar ambientes de trabajo saludables, placenteros y fructíferos. De formar vínculos amicales, familiares o de pareja más gratificantes.

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

Son actitudes que nos permite desarrollarnos de una forma eficiente ante escenarios sociales, creando interacciones apropiadas con las otras personas, alcanzando así solucionar problemas. (Vásquez y Martínez, 2016; p. 59).

Según Landauro (2015) “es el grupo de costumbres en el comportamiento, en las ideas y sensaciones que nos permiten comunicarnos con los otros individuos de manera eficiente, sostener vínculos entre dos o más personas de forma placentera, así mismo sentirse sano y saludable, lograr lo que se desea, donde los seres humanos no obstaculicen conseguir sus metas” (p. 53).

Por otro lado, Monjas (2016) aseveró “son contempladas como puntos de vista cognoscitivos, afectivos y de conducta que facilitan interrelacionarse y entenderse con los demás de manera agradable y

grata en lo habitual” (p. 21).

En conclusión, estas destrezas son un conjunto de cualidades, actitudes y planeamientos que ayudan a enmendar un contexto social de modo tolerable y positivo para el mismo sujeto y para el medio ambiente en el cual se encuentra.

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

Para Betina & Contini, (2011) estas capacidades muestran algunas particularidades que se detallan de la siguiente manera:

**Heterogeneidad:** Hace referencia a la variedad de espacios sociales que traspasa cada individuo a lo largo de las etapas evolutivas de su existencia.

**Naturaleza interactiva del comportamiento social:** Son aquellas conductas que nacen en determinados instantes ajustada al comportamiento de los seres humanos con los que se vincula.

**Especificidad situacional del comportamiento social:** Es aquel que hace referencia a las conductas culturales y sociales propias del ámbito. Basándose a lo anterior se puede ver que este conjunto de capacidades interpersonales estará sujeto al medio que envuelve a las personas según los contextos específicos debido a lo sucedido en el tiempo que es propio del progreso humano, de la situación social de las colectividades que rodean a cada individuo o de las circunstancias que se examinan ante circunstancias imprevistas.

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

Desde chicos los infantes habitan en comunidad, lo óptimo es mostrar excelentes vínculos desde aquí, primeramente, con el medio más próximo que es el entorno familiar, y posteriormente cuando comienza a

educarse, con otros ambientes que empiezan a colocarlo a prueba en lo que refiere a su potencial de poder socializarse.

Estas destrezas son una parte fundamental en la vida de los seres humanos ya que a lo largo de la existencia está definido por categorías. Asimismo, diferentes investigaciones indican que estas habilidades repercuten en la estima propia, en la adopción de funciones, en la automatización de la conducta y en el desempeño educativo, entre otros rasgos, tanto en la etapa infantil como en la edad adulta. (Lacunza, 2011; p. 70).

En la etapa infantil, el núcleo familiar o concretamente los vínculos de apego tienen una trascendencia centrada para la conducta interindividual del infante. Esto se debe a que el medio familiar es el ámbito exclusivo o primordial, donde evoluciona el infante y dirige el entorno social en donde habita, y, por consiguiente, le facilita toda oportunidad social, ya que podría desempeñar como un filtro o una cerradura para incorporar otros argumentos.

Lacunza asevera que hay demasiadas pruebas que enlaza las capacidades sociales al bienestar físico y psíquico. Las carencias en estas destrezas han sido vinculadas a una diversidad de perturbaciones, así como los de angustia, los padecimientos del corazón, el uso excesivo de químicos, entre otros. Por otra parte, ella menciona que la existencia de estas habilidades en los infantes beneficia la incorporación social y reduce la probabilidad de incidencias de problemas asociadas al bienestar psicológico en infantes.

Asimismo, las habilidades interpersonales son un método extraordinario de promoción y protección sanitario ya que las conductas en la sociedad ayudan la armonización, la aprobación de los demás, los respaldos provechosos y la seguridad del individuo. Ya que, una persona

con destrezas sociales y mentales, que sabe y vigila sus propias emociones, que logra descifrar las etapas de ánimo de los otros, es aquel que consigue maniobrar en su ambiente de tal modo que da como resultado positivo en su calidad de existencia. Para esta escritora, estas capacidades funcionarían como un elemento de protección para el éxito del bienestar en la juventud y madurez, por lo que se registrarían en el modelo de la psique positiva. Este patrón examina tanto las falencias como los puntos fuertes ligados a los seres humanos y argumentos. La atención está colocada en entender y dejar claro de qué forma y por intermedio de qué componentes, aún en situaciones de mayor angustia, muchos individuos tienen la capacidad de llevar a cabo sentimientos positivos, capacidades de confrontación eficaz, planes de vida productivas y potenciales variados.

Por todo lo explicado, los talentos sociales son un requerimiento esencial para una excelente incorporación en la vida cotidiana. Por ello, las conductas detestables y desagradables que manifiestan los infantes son perjudiciales, no para los mayores sino principalmente para el progreso de una excelente interacción con sus amigos y asimismo para el logro educativo.

#### **2.2.2.5. DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

Según Goldstein (2012), se concentran en seis aspectos que facilitarán crear el equilibrio propio, ya que cada uno tiene determinados niveles que contribuirán a fomentar la destreza en mención.

Pero según la finalidad del estudio, se ha tomado en cuenta a sugerencia del escritor los dos primeros puntos, para el trabajo en infantes ya que sin estas no se logrará aprender y desarrollar las más avanzadas, y estas son:



### **D1: Habilidades sociales básicas**

Para Goldstein (2012) aquellas “contribuyen la adecuación e interrelación del hombre en un conjunto social, personificado por el hogar, centro educativo y la comunidad” (p. 57), en la que vive con individuos con quienes intercambia perennemente reglas, metas y valores, que interpretan los patrones de vida en común sin problemas, las que son instruidas y capacitadas por los progenitores, profesores, amistades, y siendo el campo social donde adquiere, doctrinas, dogmas y valores que manejen su conducta social.

En tanto García (2011) remarco “es un requisito esencial a impulsar para lograr que los sujetos con incapacidad mental logren conllevar una existencia plena lo más ordenada posible bajo las normativas de unificación, comprensión y variedad” (p. 228). Por este motivo, la independencia propia, debe ser una habilidad a llevar a cabo por aquellos infantes con invalidez psicológico, haciendo posible desempeñar una vida más autónoma.

### **D2: Habilidades sociales avanzadas**

Goldstein (2012) describió “el progreso de estas destrezas le facilitara al alumno crear contactos idóneos con otras personas, desarrollarse de la mejor manera y con confianza diariamente” (p. 58). No obstante, las costumbres iniciales se obtienen y asimilan desde la primera infancia, se fortalecen en los grados preescolares y primaria, siendo estos indispensables para conseguir un nivel reducido de ajuste en la comunidad. La facultad de relacionarse, formular posturas, oír, mostrarse, saber dar las gracias, convencer, exponer opiniones y realizar interrogantes adecuadas es más sencillo y le facilita conseguir datos.

Estas diversiones hacen posible que un ser humano interaccione con mayor y mejor energía con los demás en distintos campos de la existencia en la sociedad, en definitiva, facilitan un porcentaje adelantado

de interrelación social. El escritor contempla en este grupo capacidades, así como: solicitar apoyo, intervenir, proporcionar y recibir orientaciones, pedir disculpas y tener poder de convencimiento con los demás.

#### **2.2.2.6. ETAPAS DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

Según Muñoz, Crespí, & Angrehs (2011) atravesamos por cuatro fases:

**Inconscientemente inhábil:** La persona no toma conciencia de que le faltan algunas capacidades o capacidad determinada, por lo tanto, necesita de ellas, pero no lo sabe.

**Conscientemente inhábil:** El sujeto tiene conocimiento de carecer de cierta aptitud o aptitudes, en consecuencia, es consciente y acepta sus carencias.

**Conscientemente hábil:** El ser humano toma conciencia y acepta de que ha logrado ciertos saberes especializados.

**Inconscientemente hábil:** El individuo ya no es consciente de que ha desarrollado algunas de estas capacidades.

#### **2.2.2.7. ACTIVIDADES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL**

Los maestros del grado preescolar deben tomar en cuenta estos ejercicios para promover estas dinámicas en los infantes que cursan esta etapa, son las siguientes:

##### **Actividad 1: EL ESPEJO BROMISTA**

**Objetivos:** Remedo, incrementar la fantasía, el dialogo e ingenio.

**Materiales:** Un cuadro de madera, o de cartón grueso.

**Desarrollo:** Se ubica este cuadro de forma rectangular, que hará las veces de espejo. Los infantes caminarán hacia delante de uno en uno a mirarse en dicho espejo o repetir cierto acto, animal o personaje, los aprendices que no forman parte de la dinámica deberán ejecutar los mismos desplazamientos que está viéndose reflejados en el espejo. Cada alumno deberá esperar su turno para su participación.

### **Actividad 2: BALÓN CAÍDO**

**Finalidad:** Valorar su potencial de tomar parte con los demás, incorporándose en distintos grupos de trabajo.

**Materiales:** Balones.

**Desarrollo:** Se separa el equipo en dos grupos. Se parte en dos el espacio o área asignado para la ejecución de la dinámica y se ubica a cada equipo en cada una de ellas. El profesor arroja el balón a uno de los dos grupos y este lo entrega al otro. La pelota irá de un lado a otro, haciendo que este no caiga al piso.

Cuando uno de ellos deja que el balón caiga al piso antes de que pueda recepcionarlo, pierde un jugador y el otro grupo suma un punto. El ejercicio culminará cuando a uno de los conjuntos no le queden jugadores.

### **Actividad 3: MI NOMBRE ES Y ME GUSTA**

**Fin:** Comunicarte con libertad, identificar a los otros y respetar el turno para expresarse.

**Materiales:** Ninguno.

**Desarrollo:** El profesor efectuará una muestra donde deberá que pronunciar su nombre y el muñeco preferido, asimismo, tendrá la posibilidad de nombrar lo que le gusta: “serie favorita”, “color predilecto”, “alimento que más le agrada”. Posteriormente deberá elegir a un infante para que ejecute la misma dinámica y al terminar el aprendiz debe de acariciar la cabeza de su amigo que está ubicado a su mano derecha y este también tendrá que realizarla misma acción.

Esto debe hacerse hasta que se muestren todos los infantes. Una vez que los aprendices se hayan presentado la profesora podría realizar una interrogante, si alguien puede acordarse el nombre de alguno de sus amigos y conversar acerca de los gustos que tienen en común.

#### **Actividad 4: LA CAJA MÁGICA DE LOS ANIMALES**

**Objetivos:** Poner de manifiesto y con libertad cada opinión, aumentar la creatividad por medio de la imitación y el símbolo lúdico.

**Materiales:** Una caja, una barita mágica y fichas de distintos animales.

**Desarrollo:** Empezamos el ejercicio manifestándoles a través de la imaginación que todos nos encontramos en el zoológico. Al ingresar se toparán con un cajón mágico. El educador les indicará a los aprendices que al tocarla con la barita saldrán de estos diferentes animales, y ellos deberán personificar los movimientos y sonidos onomatopéyicos y tendrán que transformarse en estos, esta dinámica se efectuará con dos infantes al principio, solamente ellos imitarán al animal que les ha de tocar y posteriormente lo harán todos. Este ejercicio se repetirá en muchas oportunidades, pero con diferentes animales.

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

**Alegría:** Es un estado anímico originado por un hecho beneficioso que acostumbra aparecer con señales externas como la sonrisa, un excelente momento de humor y el bienestar propio.

**Autonomía:** Es la facultad del ser humano para poder elegir, adoptar una decisión y hacerse responsable y consecuente de las mismas.

**Desarrollo social:** Son transformaciones que suceden al transcurrir el tiempo y la manera al interactuar con las otras personas.

**Descentración:** Fase operacional, preoperacional y sensorio motor definido. Es el lugar del razonamiento coordinado desde diferentes perspectivas o puntos de vista de un escenario.

**Habilidades sociales:** Conjunto de maniobras de comportamiento y los conocimientos para emplear dichas actitudes que nos ayudaran a solucionar cierto contexto social de forma positiva, por consiguiente, será aceptable para el propio individuo y para el contexto social en el que se ubica.

**Integración:** Es la organización de las tareas de diversos organismos para lograr un desempeño equilibrado y efectuado por diferentes centros de procesamiento principal.

**Juego simbólico:** Es aquello en donde se aparentan objetos, condiciones o actores que no tienen acto de presencia. No se utilizan juguetes al uso, sino más bien que diversos artículos habituales obtienen el rol de componentes lúdicos o los propios juegos se usan con otra finalidad. Por ello, es indispensable que los infantes empiecen a aumentar la facultad de idear y controlar signos que describan la realidad.

**Juego:** Es toda labor recreativa y que es practicado por las personas con el propósito de recrearse y deleitarse, asimismo son empleadas como materiales educativos en las escuelas, fomentando de esta manera a los educandos a formar parte de su formación y al mismo tiempo divirtiéndose.

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

##### RESULTADOS DEL INSTRUMENTO DE LA V1

Tabla 2. *Niveles del juego simbólico*

<b>Baremos</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	38 - 48	2	11%
Medio	27 - 37	10	53%
Bajo	16 - 26	7	37%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

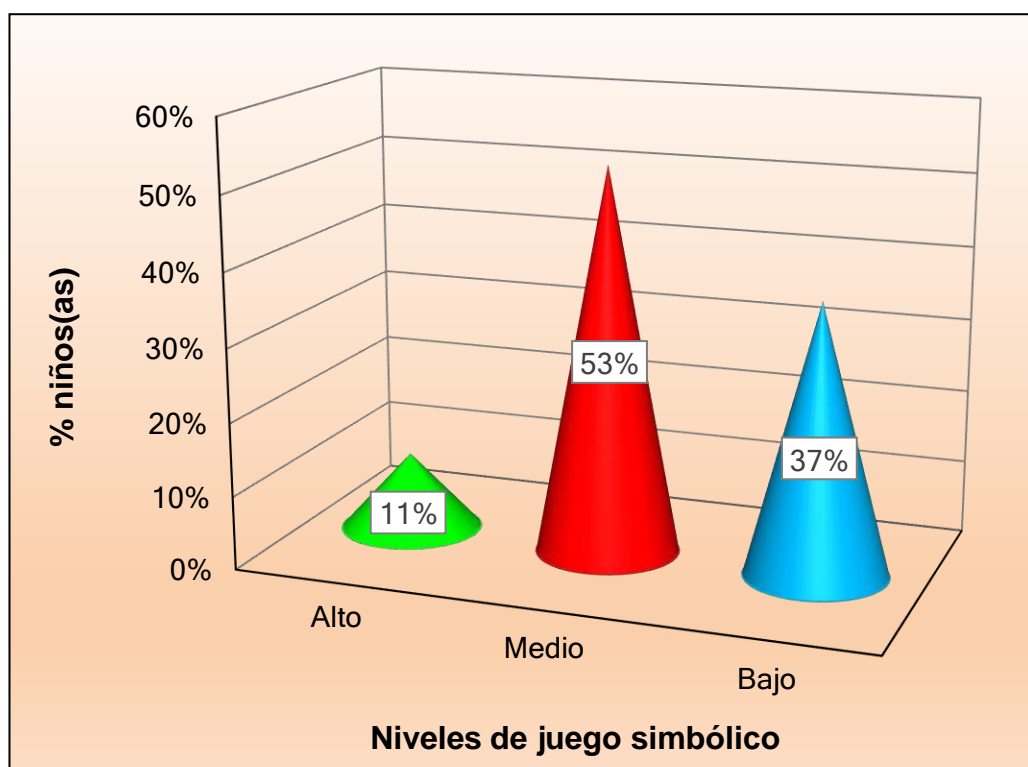


Gráfico 1. Niveles del juego simbólico

Se aprecia de un grupo de participantes de diecinueve infantes de cuatro años de instrucción inicial reflejado por el 100%, que el 11% consiguieron rangos altos, el 53% índices medios y el 37% tendencia baja; demostrándose una mayor prevalencia por los niveles medios de juego simbólico.

Tabla 3. *Componente integración*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	5	26%
Medio	7 - 9	8	42%
Bajo	4 - 6	6	32%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

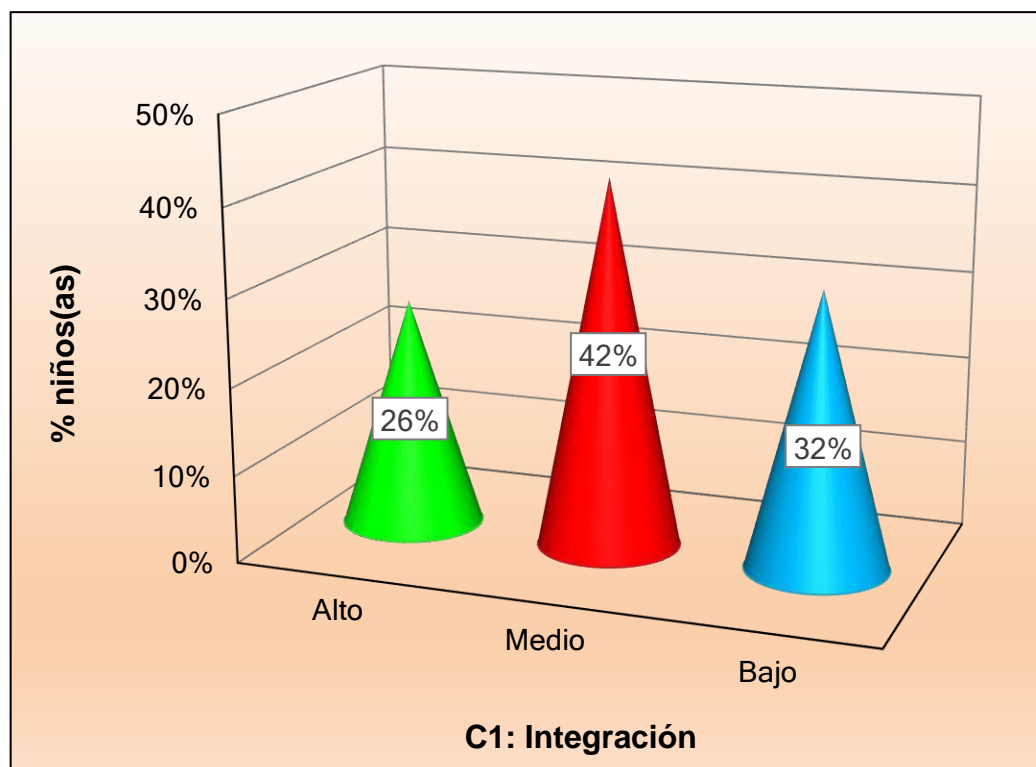


Gráfico 2. *Componente integración*

Se distingue de un grupo muestral conformado por 19 preescolares de 4 años de inicial representado por el 100%, que el 26% alcanzaron niveles altos, el 42% rangos medios y el 32% índices bajos; evidenciándose un mayor predominio por la tendencia media en esta categoría de la Variable 1.



Tabla 4. Componente sustitución

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	4	21%
Medio	7 - 9	8	42%
Bajo	4 - 6	7	37%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

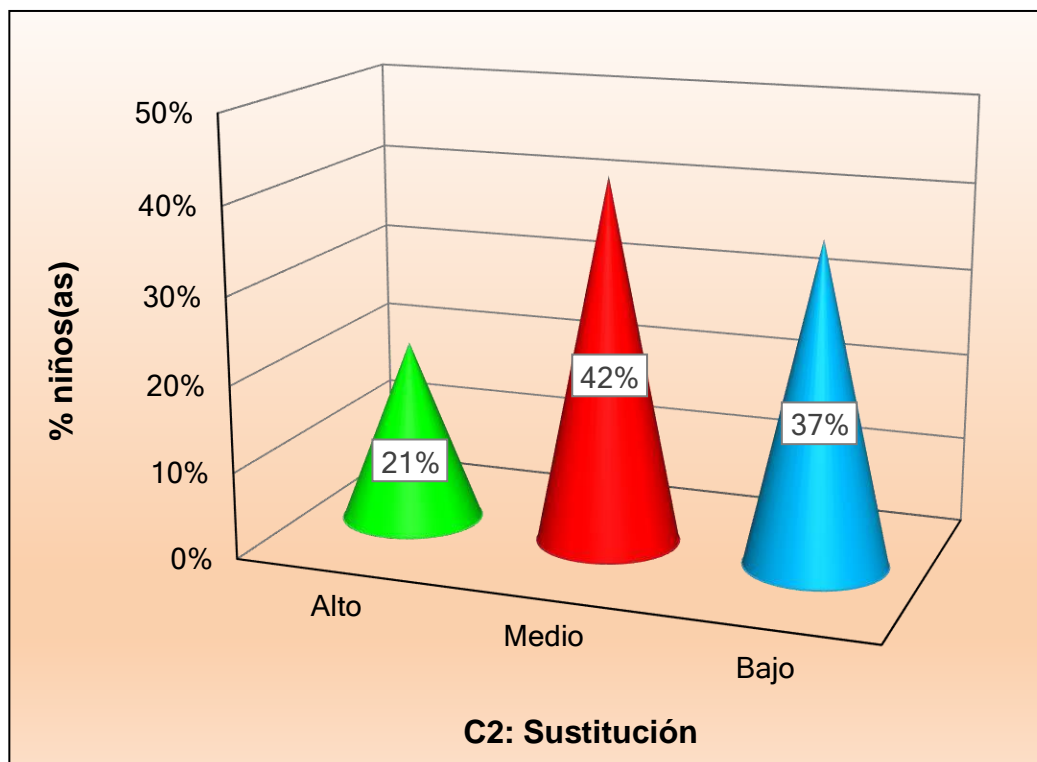


Gráfico 3. Componente sustitución

Se denota de una muestra representativa de diecinueve niños de cuatro años del nivel inicial calculado por el 100%, que el 21% lograron tendencia alta, el 42% niveles medios y el 37% rangos bajos; determinándose una mayor cantidad por los índices medios en este componente de la V1.

Tabla 5. *Componente descentración*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	5	26%
Medio	7 - 9	9	47%
Bajo	4 - 6	5	26%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

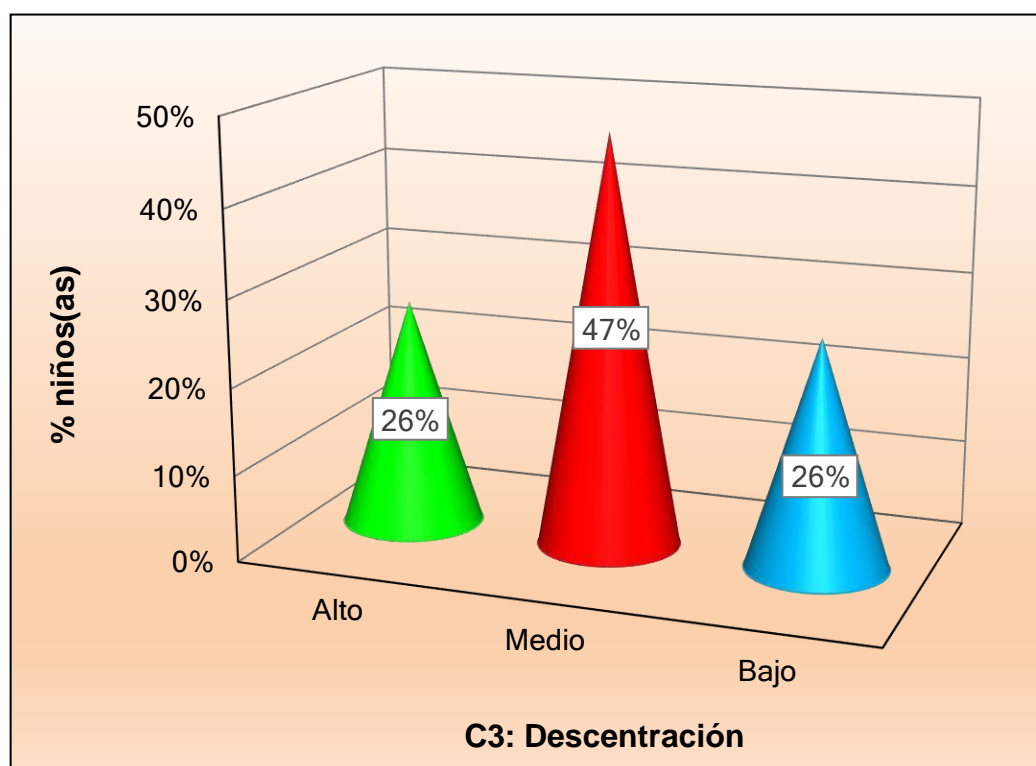


Gráfico 4. *Componente descentración*

Se observa de un grupo de estudio integrado por 19 infantes de 4 años de instrucción inicial equivalente al 100%, que el 26% presentaron índices altos, el 47% tendencia media y el 26% niveles bajos; interpretándose un mayor porcentaje por los rangos medios en esta dimensión de la Variable 1.

Tabla 6. Componente planificación

Baremos	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	6	32%
Medio	7 - 9	8	42%
Bajo	4 - 6	5	26%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

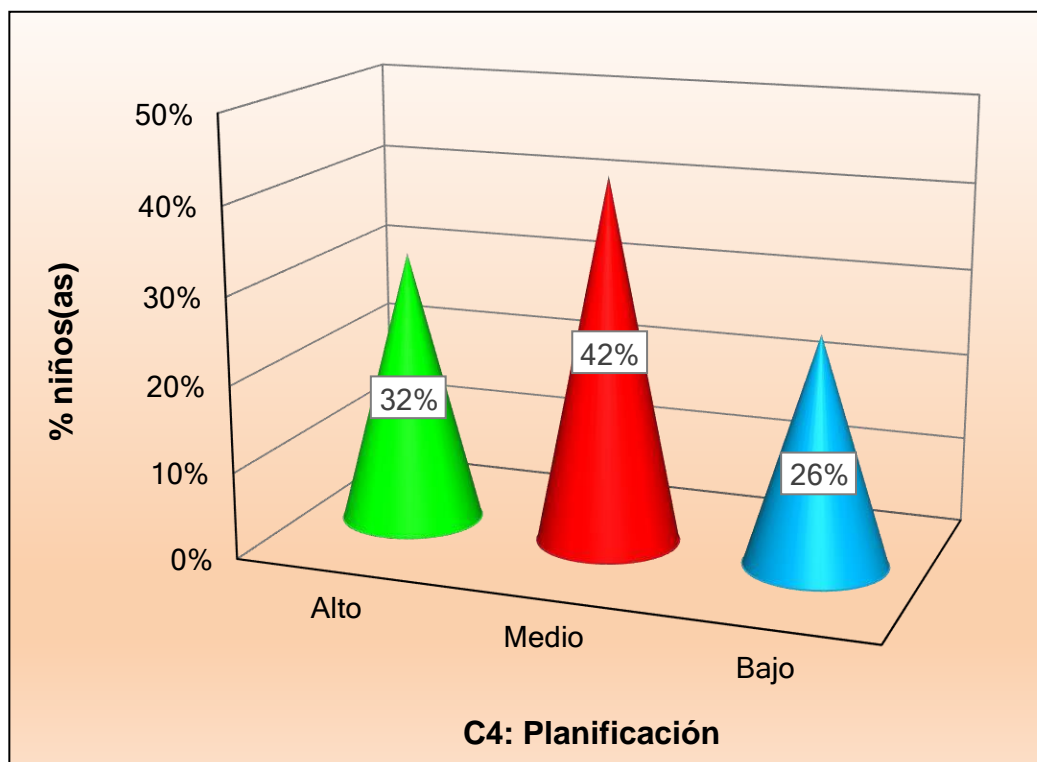


Gráfico 5. Componente planificación

Se denota de un grupo de análisis de diecinueve preescolares de cuatro años de inicial simbolizado por el 100%, que el 32% obtuvieron rangos altos, el 42% índices medios y el 26% tendencia baja; señalándose una mayor prevalencia por los niveles medios en esta categoría de la V1.

## RESULTADOS DEL INSTRUMENTO DE LA V2

Tabla 7. Niveles de habilidades sociales

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	57 - 72	1	5%
Medio	41 - 56	11	58%
Bajo	24 - 40	7	37%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

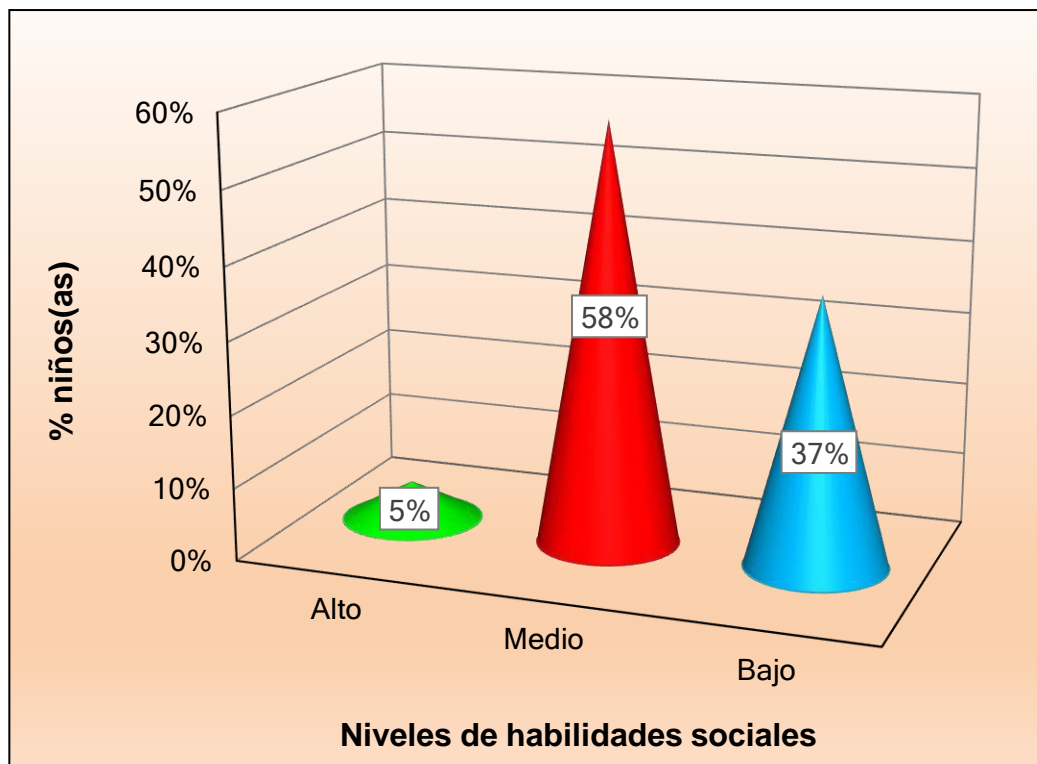


Gráfico 6. Niveles de habilidades sociales

Se percibe de un grupo de participantes de 19 niños de 4 años del nivel inicial denotado por el 100%, que el 5% consiguieron niveles altos, el 58% rangos medios y el 37% índices bajos; identificándose un mayor predominio por la tendencia media de destrezas sociales.

Tabla 8. *Componente habilidades sociales básicas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	29 - 36	3	16%
Medio	21 - 28	9	47%
Bajo	12 - 20	7	37%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: B.D. programa SPSS.

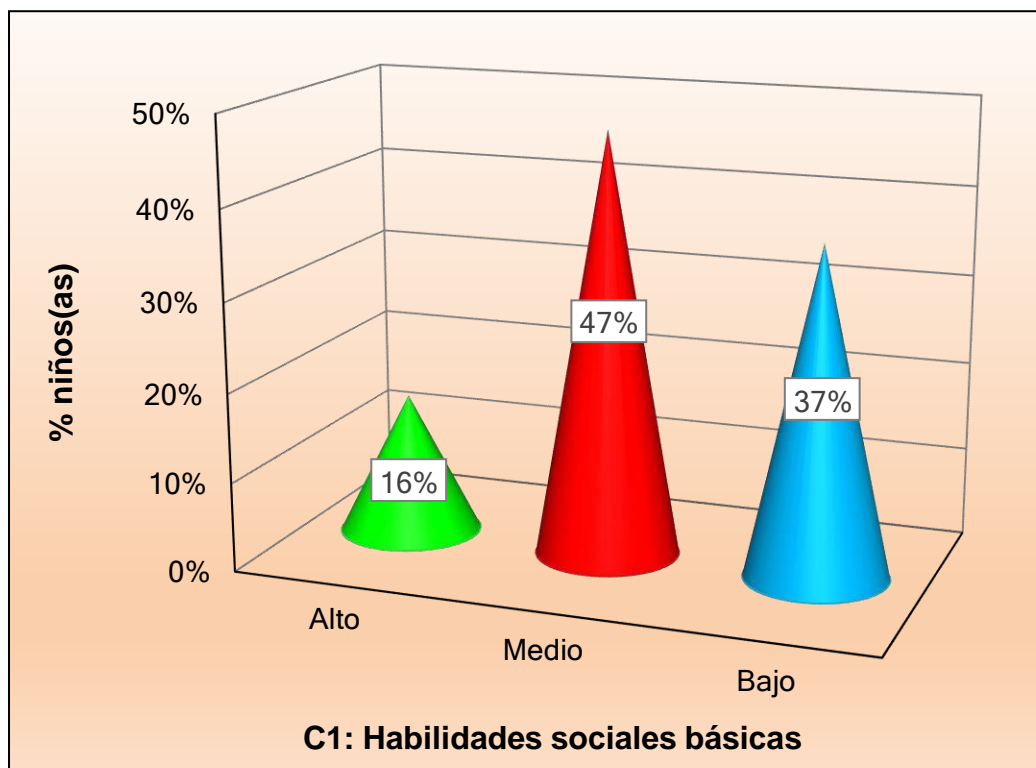


Gráfico 7. *Componente habilidades sociales básicas*

Se aprecia de una muestra representativa de diecinueve infantes de cuatro años de instrucción inicial reflejado por el 100%, que el 16% alcanzaron tendencia alta, el 47% niveles medios y el 37% rangos bajos; denotándose una mayor cantidad por los índices medios en este componente de la Variable 2.

Tabla 9. *Componente habilidades sociales avanzadas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	29 - 36	1	5%
Medio	21 - 28	8	42%
Bajo	12 - 20	10	53%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Fuente: Base de datos.

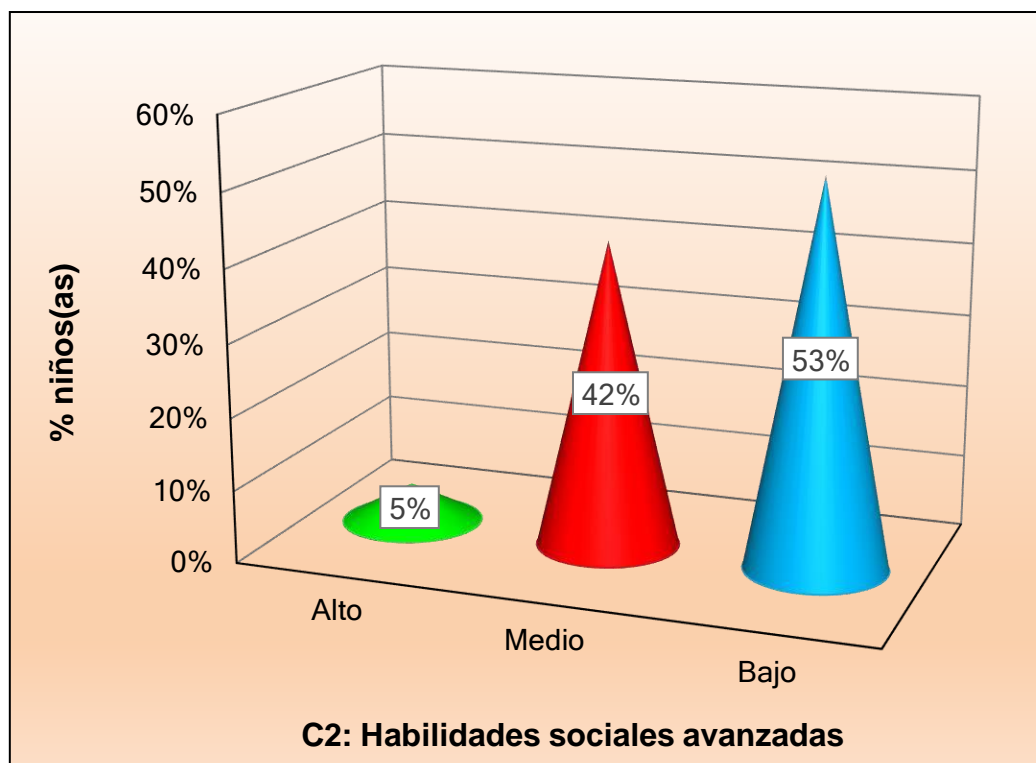


Gráfico 8. *Componente habilidades sociales avanzadas*

Se observa de un grupo muestral integrado por 19 preescolares de 4 años de inicial simbolizado por el 100%, que el 5% lograron índices altos, el 42% tendencia media y el 53% niveles bajos; estableciéndose un mayor porcentaje por los rangos bajos en esta dimensión de la V2.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### a) Hipótesis general

Ho: No existe relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

#### Grado de decisión:

Si  $p\_valor < 0,05$  hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si  $p\_valor \geq 0,05$  hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 10. *Correlación de la V1 y V2*

			Juego simbólico	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,746
		Sig. (bil.)	.	,000
		N	19	19
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,746**	1,000
		Sig. (bil.)	,000	.
		N	19	19

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

Fuente: Programa SPSS V.26.

Se usó el estadígrafo de Spearman arrojando que hay correlación alta positiva con un margen de equivocación  $< 0,05$  ( $Rho = 0,746^{**}$ ,  $p\_valor = 0,000$ ), donde hay rechazo de la hipótesis nula. Concluyéndose que hay relación directa entre la V1: juego simbólico y la V2: habilidades sociales.

## b) Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación positiva entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.

### Grado de decisión:

Si  $p\_valor \geq 0,05$  hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Si  $p\_valor < 0,05$  hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Tabla 11. *Correlación del componente integración de la Variable 1 y Variable 2*

			Integración	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Integración	Coeficiente correlativo	1,000	,663**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	19	19
	Habilidades sociales	Coeficiente correlativo	,663**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	19	19

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

Fuente: Software SPSS\_V\_26.

Se empleó la prueba no paramétrica de Spearman detallando que hay correlación moderada positiva con un índice de significancia  $< 0,05$  (Rho = 0,663\*\*,  $p\_valor = 0,001$ ), donde se acepta la Ha. Concluyéndose que hay relación significativa entre el componente integración de la V1 y la V2.



### c) Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación positiva entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.

#### Grado de decisión:

Si  $p\_valor < 0,05$  hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si  $p\_valor \geq 0,05$  hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 12. *Correlación del componente sustitución de la V1 y V2*

			Sustitución	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Sustitución	Coeficiente de correlación	1,000	,610**
		Sig. (bil.)	.	,002
		N	19	19
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,610**	1,000
		Sig. (bil.)	,002	.
		N	19	19

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

Fuente: Programa SPSS V.26.

Se utilizó el coeficiente correlativo de Spearman describiendo que hay correlación moderada positiva con un grado de error  $< 0,05$  ( $Rho = 0,610^{**}$ ,  $p\_valor = 0,002$ ), donde se rechaza la hipótesis nula. Concluyéndose que hay relación positiva entre el componente sustitución de la Variable 1 y la Variable 2.

#### d) Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación positiva entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.

#### Grado de decisión:

Si  $p\_valor \geq 0,05$  hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Si  $p\_valor < 0,05$  hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Tabla 13. *Correlación del componente descentración de la Variable\_1 y Variable\_2*

		Descentración	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coeficiente correlativo	1,000	,728**
	Descentración Sig. (bilateral)	.	,000
	N	19	19
	Coeficiente correlativo	,728**	1,000
	Habilidades sociales Sig. (bilateral)	,000	.
	N	19	19

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

Fuente: Software SPSS\_V\_26.

Se aplicó la prueba estadística de Spearman reflejando que hay correlación alta positiva con una sig. bilateral  $< 0,05$  (Rho = 0,728\*\*,  $p\_valor = 0,000$ ), donde se acepta la hipótesis alternativa. Concluyéndose que hay relación positiva entre el componente descentración de la V1 y la V2.

**e) Hipótesis específica 4**

Ho: No existe relación positiva entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.

Ha: Existe relación positiva entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.

**Grado de decisión:**

Si  $p\_valor < 0,05$  hay aceptación de la Ha y rechazo de la Ho.

Si  $p\_valor \geq 0,05$  hay aceptación de la Ho y rechazo de la Ha.

Tabla 14. *Correlación del componente planificación de la V1 y V2*

			Planificación	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,615**
		Sig. (bil.)	.	,002
		N	19	19
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,615**	1,000
		Sig. (bil.)	,002	.
		N	19	19

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

Fuente: Programa SPSS V.26.

Se usó la prueba no paramétrica de Spearman detallando correlación moderada positiva con un grado de error  $< 0,05$  ( $Rho = 0,615^{**}$ ,  $p\_valor = 0,002$ ), donde se rechaza la Ho. Concluyéndose que hay relación significativa entre el componente planificación de la Variable 1 y la Variable 2.

## CONCLUSIONES

- Primera.-** Al concluir se evidenció que hay relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE “San Felipe”, distrito de San Juan de Lurigancho, de acuerdo a la aplicación del estadístico de Spearman denotó correlación alta positiva con un índice de significancia  $< 0,05$ ; prevaleciendo en la mayor parte de los infantes los niveles medios con un 53% en la V1 y 58% en la V2.
- Segunda.-** Al concluir se estableció que hay relación directa entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales, según lo hallado por el coeficiente correlativo de Spearman reflejó correlación moderada positiva con un grado de error  $< 0,05$ ; predominando en la mayoría de los preescolares los rangos medios con un 42% en esta categoría de la Variable 1.
- Tercera.-** Se pudo concluir que hay relación significativa entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales, de acuerdo a lo establecido por el estadígrafo de Spearman denotó correlación moderada positiva con un margen de equivocación  $<$

0,05; prevaleciendo en la mayor parte de los alumnos los índices medios con un 42% en este componente de la V1.

**Cuarta.-** Al concluir se dedujo que hay relación positiva entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales, según lo hallado por el coeficiente correlativo de Spearman calculó correlación alta positiva con una sig. bilateral  $< 0,05$ ; predominando en la mayoría de los infantes los niveles medios con un 47% en esta dimensión de la Variable 1.

**Quinta.-** Se pudo que hay relación directa entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales, de acuerdo a lo plasmado por el estadístico de Spearman halló correlación moderada positiva con un margen de error  $< 0,05$ ; prevaleciendo en la mayor parte de los preescolares los rangos medios con un 42% en esta categoría de la V1.

## RECOMENDACIONES

- Primera.-** La directora de la Institución Educativa Particular “San Felipe”, del distrito de San Juan de Lurigancho, debe aplicar diversos talleres como estrategia para mejorar las habilidades sociales, como es el caso de “Nuestro Juego”, lo cual contribuirá es el desarrollo de las competencias de los niños, así mismo se debe trabajar con los padres para que lo puedan aplicar en casa.
- Segunda.-** Los docentes deben analizar la posibilidad de implementar el juego simbólico en las actividades escolares para obtener mejores resultados en el acto de aprender de los infantes.
- Tercera.-** La institución debe implementar un espacio adecuado donde el niño y/o niña pueda fomentar la imaginación y creatividad a través de los juegos simbólicos.
- Cuarta.-** Los profesores deben invitar a participar a los niños, padres y familiares a realizar juegos simbólicos utilizando su espacio e interactuando con los demás niños, esto ayudará a fortalecer sus destrezas sociales.

**Quinta.-** Se les recomienda a los papás, ser ejemplo de comportamientos positivos en el hogar, que demuestren un buen desempeño en habilidades sociales para que sus hijos(as) desarrollen un aprendizaje social por imitación positivo.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Arroyo, V. y Pichón, E. (2020). *Habilidades sociales en niños de edad preescolar*. [Trabajo de Pregrado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. [https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/935/1/016100698C\\_016100642H\\_B\\_2021.pdf](https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/935/1/016100698C_016100642H_B_2021.pdf)
- Bandura, A. & Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Editorial.
- Barros C y Hernández A. (2016). Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 4(1), 189-200. <http://revistaselectronicas.ujaen.es>
- BBC News Mundo (2021). *Cómo la pandemia puede afectar la inteligencia social de los niños*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56103033>
- Bentina, A., y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23), 159-182. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Muralla.



- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Muralla.
- Bustamante, N. y Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. [Trabajo de Pregrado, Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro].
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). *La pirámide del juego infantil (o cómo una dieta lúdica equilibrada contribuye a la transformación social)*. *Derecho al juego, Derechos de la Infancia*. UNICEF. <https://bit.ly/32K0vpm>
- Goldstein, A. (2012). *Lista de chequeo de habilidades sociales*. Ciudad de México, México: McGrawHill.
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Gómez, L. (2020). *El juego simbólico como estrategia para la identificación y autorregulación de emociones en niños de 2° de preescolar*. [Tesis de Licenciatura, Escuela Normal No. 3 de Toluca]. [https://acervodigitaleducativo.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/29064/NLAHTT9\\_EI%20juego%20simb%C3%B3lico.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://acervodigitaleducativo.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/29064/NLAHTT9_EI%20juego%20simb%C3%B3lico.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Gonzales C y Solovieva Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares, *Revista CES Psicología*, 2(1), 80-99. <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423548400006.pdf>

- Gonzales C. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva, *Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 17(1), 9-31. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-85502018000200009&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200009&lng=es&nrm=iso)
- Guerra, M. (2010). El Juego Simbólico. *Revista digital Eduinova*, 1(3), 25-29.
- Gutiérrez, L. y Huamaní, M. (2020). *Juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del Covid-19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. [https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo\\_131/TESIS%20CO RREGIDA-LIZET%20Y%20MARCIA-JUEGO%20SIMBOLICO MEDIDAS%20PREVENTIVAS-final%20\(1\).pdf](https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo_131/TESIS%20CO RREGIDA-LIZET%20Y%20MARCIA-JUEGO%20SIMBOLICO MEDIDAS%20PREVENTIVAS-final%20(1).pdf)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- IKEA (2018). *Pirámide de la dieta lúdica*. Recuperado de <https://educarestodo.com/ikea-presenta-la-piramide-de-la-dieta-ludica-la-estas-cumpliendo-con-tus-hijos/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática en Perú (2015). *La socialización de niños en edades tempranas de las Escuelas Peruanas*. INEI.
- Lacunza, A. (2011). *Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia*. <http://dSPACE.palermo.edu/dSPACE/handle/10226/586>
- Landauro, J. (2015). *Habilidades sociales y resiliencia en estudiantes de secundaria de una I.E de Chiclayo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad

Señor \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ Sipán].  
[http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/uss/3233/7/LANDAURO\\_BARRIGA\\_1.pdf](http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/uss/3233/7/LANDAURO_BARRIGA_1.pdf)

Matamoros, O. y Coricahua, K. (2017). *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial Nro. 107 – Huancavelica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://bit.ly/2Eccqmu>

Meneses, M., & Monge, M. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

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

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

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

Monjas, M. (2016). *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. CEPE.

Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Paraninfo.

Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. Ediciones Gutiérrez.

Puaquiza, M. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en infantes de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS plus, Ambato*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25679/2/Tesis%20Mayra%20Puaquiza.pdf>

- Raznoszczyk, C.; Laplacette, J.; Vernengo, M.; Duhalde, C. y Huerin, V. (2017). Estilos maternos y procesos de simbolización en interacciones lúdicas madre-niño preescolar. *Revista Anuario de investigaciones*, 1(2), 301-307. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369155966004.pdf>
- Rodríguez, D. (2016). *Cosas de la infancia*. Recuperado de: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>:
- Sánchez, A. (2021). *Efectos de la pandemia del Covid-19 en la socialización infantil y el juego*. [Trabajo de Pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49083/TFG-G4890.pdf?sequence=1>
- Schaffer, R. (2015). *Desarrollo Social*. Siglo Veintiuno Editores.
- Vásquez, A. y Martínez, I. (2016). *La socialización en la escuela. Una perspectiva etnográfica*. Paidós.
- Vigotsky, L. (1994). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Editorial Crítica.

# **A N E X O S**

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

TÍTULO: EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN FELIPE”, DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2021

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE antes citada?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Establecer la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial del colegio en mención.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE antes remarcada.</p>	<p><b>Variable Relacional 1:</b> Juego simbólico</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración</li> <li>- Sustitución</li> <li>- Descentración</li> <li>- Planificación</li> </ul>	<p><b>Diseño:</b> No experimental, de línea transversal</p> <p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo y Correlacional</p> <p><b>Método:</b> Hipotético - Deductivo</p>
<p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar la relación entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Identificar la relación entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación positiva entre el componente integración del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación positiva entre el componente sustitución del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación positiva entre el componente descentración del juego simbólico y las habilidades sociales.</p> <p>Existe relación positiva entre el componente planificación del juego simbólico y las habilidades sociales.</p>	<p><b>Variable Relacional 2:</b> Habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales básicas</li> <li>- Habilidades sociales avanzadas</li> </ul>	<p><b>Población:</b> Conformada por 19 infantes de 4 años del nivel inicial, género mixto.</p> <p><b>Muestra:</b> De tipo No Probabilística. Censal, el 100% de la población.</p> <p><b>Técnica:</b> - Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha Observacional del Juego Simbólico</li> <li>- Ficha Observacional de Habilidades Sociales</li> </ul>

## Anexo 2 INSTRUMENTOS

### FICHA TÉCNICA V1: JUEGO SIMBÓLICO

**Instrumento:** Ficha de Observación del Juego Simbólico

**Autores:** Diana Julia Calle Seras

**Procedencia:** Universidad César Vallejo

**Año:** 2018

**Adaptado por:** Lucero Vanessa David Poma

**Año:** 2021

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

**Forma de aplicación:** Individual o colectiva

**Validez:** Mediante juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de la UCV, dando resultado que es aplicable.

**Confiabilidad:** Método Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,871$ ) con una alta confiabilidad.

**Tiempo:** 25 minutos.

**Ítems:** 16

**Dimensiones:**

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

Sustitución: Se formularon 4 ítems (5,6,7,8).

Descentración: Se formularon 4 ítems (9,10,11,12).

Planificación: Se formularon 4 ítems (13,14,15,16).

**Valoración:** Likert

Si.....( 3 )

A veces.....( 2 )

No.....( 1 )

**Baremos:**

Alto     38 - 48

Medio   27 - 37

Bajo     16 - 26

## FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

**Nombre del niño(a):** .....

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

**Evaluadora:** .....

N°	Ítems	Si	A veces	No
<b>Dimensión 1: Integración</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1.	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.			
2.	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc.			
3.	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.			
4.	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción			
<b>Dimensión 2: Sustitución</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
5.	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.			
6.	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.			
7.	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).			
8.	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.			
<b>Dimensión 3: Descentración</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
9.	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.			



10.	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.			
11.	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.			
12.	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.			
<b>Dimensión 4: Planificación</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
13.	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.			
14.	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.			
15.	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.			
16.	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.			

## FICHA TÉCNICA V2: HABILIDADES SOCIALES

**Instrumento:** Ficha de Observación de Habilidades Sociales

**Autor:** Gabriela Ramos Álvarez

**Procedencia:** Universidad Nacional del Centro del Perú

**Año:** 2019

**Adaptado por:** Lucero Vanessa David Poma

**Año:** 2021

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

**Forma de aplicación:** Individual o colectiva

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

**Confiabilidad:** Método Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,725$ ) el resultado nos indicó una alta viabilidad.

**Tiempo:** 25 minutos.

**Ítems:** 24

**Dimensiones:**

Habilidades sociales básicas: Se formularon 12 ítems (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12).

Habilidades sociales avanzadas: Se formularon 12 ítems (13,14,15,16,17,18, 19,20,21,22,23,24).

**Valoración:** Likert

Siempre..... ( 3 )

A veces.....( 2 )

Nunca.....( 1 )

**Baremos:**

Alto 57 - 72

Medio 41 - 56

Bajo 24 - 40

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

**Nombre del niño(a):** .....

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

**Evaluadora:** .....

N°	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Habilidades sociales básicas</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1.	Saluda a sus compañeros al llegar a clases.			
2.	Saluda a su maestra al llegar a clases.			
3.	Agradece cuando recibe ayuda de los demás.			
4.	Agradece cuando le invitan o prestan.			
5.	Se presenta ante otras personas.			
6.	Presenta a sus padres u otros familiares.			
7.	Inicia una conversación con sus compañeros.			
8.	Inicia una conversación con su maestra.			
9.	Pregunta con respeto cuando no entiende.			
10.	Pregunta cuando quiere enterarse sobre un tema novedoso.			
11.	Cumple las reglas de los juegos.			
12.	Cumple con las normas de convivencia.			
<b>Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
13.	Juega con sus compañeros.			
14.	Se incorpora a los grupos para realizar trabajos en el aula.			
15.	Pide por favor cuando necesita ayuda.			

16.	Ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesitan.			
17.	Convence a su grupo para realizar un buen trabajo.			
18.	Organiza a su grupo aportando ideas.			
19.	Propone reglas para jugar con los demás.			
20.	Propone ideas para un juego nuevo.			
21.	Pide disculpas cuando se ha equivocado.			
22.	Pide disculpas cuando ha cometido un error sin intención.			
23.	Expresa su punto de vista cuando no está de acuerdo.			
24.	Sustenta explicando el porqué de sus opiniones.			

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

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Evaluadora: Lucero David Poma

Aula de 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMS																Puntaje	Nivel	Dimensiones			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			D1	D2	D3	D4
1	Participante_1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	34	Medio	6	9	8	11
2	Participante_2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	29	Medio	8	6	6	9
3	Participante_3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	22	Bajo	5	5	5	7
4	Participante_4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	45	Alto	10	12	11	12
5	Participante_5	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	26	Bajo	7	6	7	6
6	Participante_6	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	35	Medio	10	7	7	11
7	Participante_7	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	33	Medio	7	7	9	10
8	Participante_8	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	36	Medio	11	8	8	9
9	Participante_9	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	23	Bajo	5	6	5	7
10	Participante_10	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	32	Medio	7	10	8	7
11	Participante_11	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	23	Bajo	5	5	7	6
12	Participante_12	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	25	Bajo	7	8	5	5
13	Participante_13	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	43	Alto	11	10	10	12
14	Participante_14	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	23	Bajo	5	5	8	5
15	Participante_15	2	3	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	36	Medio	9	8	10	9
16	Participante_16	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	33	Medio	7	7	11	8
17	Participante_17	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	35	Medio	7	11	10	7

18	Participante_18	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	37	Medio	10	8	8	11
19	Participante_19	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	24	Bajo	6	6	6	6	

0.38	0.58	0.37	0.55	0.41	0.59	0.34	0.58	0.58	0.26	0.68	0.21	0.48	0.47	0.58	0.38	45.352
<b>VARIANZA DE LOS ÍTEMS</b>																<b>VAR. DE LA SUMA</b>

7.4238227
<b>SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS</b>

$$K = 18$$

$$K - 1 = 17$$

$$\Sigma St^2 = 7$$

$$St^2 = 45$$

$$\alpha = 0.886$$

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Evaluadora: Lucero David Poma

Aula de 4 años

Nº	ÍTEMS																								Puntaje	Nivel	Dimensiones	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			D1	D2
1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	48	Medio	29	19
2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	46	Medio	27	19
3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	47	Medio	20	27
4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	50	Medio	30	20
5	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	37	Bajo	16	21
6	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	48	Medio	27	21
7	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	51	Medio	23	28
8	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	48	Medio	26	22
9	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	33	Bajo	16	17
10	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	46	Medio	25	21
11	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	33	Bajo	16	17
12	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	35	Bajo	20	15
13	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	64	Alto	30	34
14	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	36	Bajo	18	18
15	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	39	Bajo	22	17
16	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	48	Medio	25	23
17	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	47	Medio	28	19
18	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	49	Medio	27	22
19	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	33	Bajo	18	15

0.30	0.58	0.37	0.34	0.37	0.58	0.41	0.58	0.41	0.30	0.68	0.26	0.26	0.48	0.43	0.30	0.40	0.35	0.27	0.44	0.32	0.30	0.40	0.30	62.199
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--------

VARIANZA DE LOS ÍTEMS	VAR. DE LA SUMA
9.4293629	
<b>SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS</b>	

$$K = 18$$

$$K - 1 = 17$$

$$\Sigma St^2 = 9$$

$$St^2 = 62$$

$$\alpha = 0.898$$



Anexo 4

FOTOS DE LOS INFANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA IE “SAN FELIPE”, DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO



