



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**EFFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1220, CUSCO - 2024.**

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

AUTOR

HUAMAN VEGA, LEONOR DALILA

ORCID:0000-0003-1029-8667

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID:0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0373-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:10** horas del día **18** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EFFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220, CUSCO - 2024.**

Presentada Por :
(3007171001) **HUAMAN VEGA LEONOR DALILA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220, CUSCO - 2024. Del (de la) estudiante HUAMAN VEGA LEONOR DALILA, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 13 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios por haberme otorgado la vida, la esperanza y el amor, y por poner en mi camino a los docentes tutores y los conocimientos necesarios para que se lleve a cabo esta investigación de manera satisfactoria.

A mi madre, quien me brindó su apoyo incondicional en todo momento de mi vida. En todos los aspectos de mi vida, desde mi infancia hasta la adultez, otorgándome siempre sus sabios consejos.

A mi mejor amigo, por estar cuando más lo necesito por las palabras de motivación brindadas en los momentos más pertinentes, por su apoyo moral y por todo el cariño.

Agradecimiento

A Dios por darme el maravilloso don de la vida, por ser un ser celestial incondicional de perdón y de compasión, que me ayuda en los momentos más difíciles de mi vida, cuando siento que no puedo más.

A mi madre por su amor, paciencia y empatía hacia mí, por brindarme esas palabras de aliento que me brinda cuando más lo necesito, por apoyarme en cada decisión y/o proyecto positivo de mi vida.

A mi terapeuta, por trabajar constantemente por mi salud emocional, brindándome sesiones psicológicas significativas, que me ayudaron a llevar una salud emocional estable.

Al docente tutor por su disponibilidad de tiempo, paciencia y pasión por la enseñanza que nos ha ido brindando a mis compañeros (as) y mi persona durante la elaboración de este trabajo.

Índice de contenido

| | |
|--|-----|
| Caratula..... | II |
| Constancia de originalidad | II |
| Jurado..... | III |
| Dedicatoria..... | IV |
| Agradecimiento..... | V |
| Índice de contenido..... | VI |
| Lista de tablas | IX |
| Lista de figuras | X |
| Resumen | XI |
| Abstract..... | XII |
| I. Planteamiento del problema | 1 |
| II. Marco teórico | 5 |
| 2.1. Antecedentes..... | 5 |
| Internacional | 5 |
| Nacional..... | 6 |
| Local | 7 |
| 2.2. Bases teóricas | 9 |
| 2.2.1. Variable: Juego simbólico | 9 |
| 2.2.2 Estrategia de aprendizaje | 14 |
| 2.2.2.1 Concepto o definición..... | 14 |
| 2.2.3 Habilidades sociales | 16 |
| 2.3. Hipótesis | 22 |
| III. Metodología..... | 24 |

| | |
|--|----|
| 3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación | 24 |
| 3.2. Población y muestra | 25 |
| Población | 25 |
| Criterios de inclusión y exclusión | 26 |
| Muestra | 26 |
| 3.2.4. Técnica de muestreo | 26 |
| 3.3. Operacionalización de las variables | 26 |
| 3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información | 29 |
| Técnica..... | 29 |
| Instrumento | 29 |
| Validez..... | 30 |
| Confiabilidad del Instrumento | 31 |
| 3.5. Método de análisis de datos..... | 31 |
| 3.6. Aspectos éticos | 32 |
| IV. Resultados..... | 34 |
| Resultados..... | 34 |
| Análisis Descriptivo | 34 |
| Análisis inferencial | 40 |
| V. Discusión | 43 |
| VI. Conclusiones..... | 48 |
| VII. Recomendaciones | 50 |
| Referencias bibliográficas | 51 |
| Anexo 01: Carta de recojo de datos (universidad)..... | 60 |
| Anexo 02: Documento de autorización (Institución educativa). | 61 |

| | |
|--|----|
| Anexo 03: Matriz de consistencia..... | 62 |
| Anexo 04: Instrumento de recolección de información..... | 63 |
| Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos. | 65 |
| Anexo 06: Formato de consentimiento informado. | 81 |

Lista de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Población de la investigación..... | 25 |
| Tabla 2. Muestra de la Investigación | 26 |
| Tabla 3. Baremo de las habilidades sociales..... | 30 |
| Tabla 4. Validacion por juicio de expertos | 30 |
| Tabla 5. Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años (pre prueba). | 34 |
| Tabla 6. Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años durante el desarrollo de las sesiones de juegos..... | 36 |
| Tabla 7. Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años (post test)..... | 37 |
| Tabla 8. Análisis de significancia del efecto del juego simbólico..... | 39 |
| Tabla 9. Prueba de normalidad | 40 |
| Tabla 10. Estadísticos de pruebaa | 41 |

Lista de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1. Gráfico de barras sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales (pre prueba) | 34 |
| Figura 2. Gráfico de barras sobre el nivel de habilidades sociales durante el desarrollo de las sesiones de juego simbólico. | 36 |
| Figura 3. Gráfico de barras sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales (post – prueba). | 38 |
| Figura 4. Gráfico de barras sobre la comparación de resultados de la pre – prueba y la post – prueba. | 39 |

Resumen

La presente investigación se desarrolló, por la problemática diagnosticada en la Institución Educativa, donde se evidencio en los niños dificultad para expresar emociones, cumplir normas, interactuar, entre otros problemas de habilidades sociales. A partir de lo observado, se planteó como objetivo: Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. Respecto a la metodología empleada, fue de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 72 niños y la muestra por 20 niños a través de la técnica de muestreo no probabilístico, la técnica empleada fue la observación y el instrumento la guía de observación, el cual fue validado y verificado la confiabilidad. Para el análisis de datos se emplearon los programas Excel y SPSS, se corroboró la hipótesis con la prueba de Wilcoxon, donde se obtuvo como valor $p < 0.05$, aceptándose la hipótesis alterna, siempre aplicándose los principios éticos y los consentimientos informados. En el resultado del pre prueba se evidenció que el 70 % de niños consiguió el nivel de proceso. Sin embargo, en la post prueba se comprobó que el 55 % alcanzo el nivel de logro. Se concluye que la aplicación de juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje mejora significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Palabras clave: Habilidades, juego, simbólico, sociales

Abstract

The present investigation was developed due to the problems diagnosed in the Educational Institution, where difficulty in expressing emotions, complying with rules, interacting, among other social skills problems, was evident in children. Based on what was observed, the objective was: Determine how symbolic play as a learning strategy significantly develops social skills in children of the initial educational institution No. 1220, Cusco-2024. Regarding the methodology used, it was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was made up of 72 children and the sample was made up of 20 children through the non-probabilistic sampling technique, the technique used was observation and the instrument was the observation guide, which was validated and reliability verified. For data analysis, the Excel and SPSS programs were used, the hypothesis was corroborated with the Wilcoxon test, where a value of $p < 0.05$ was obtained, accepting the alternative hypothesis, always applying the ethical principles and informed consents. The pre-test result showed that 70% of children achieved the process level. However, in the post-test it was found that 55% reached the achievement level. It is concluded that the application of symbolic games as a learning strategy significantly improves social skills in children of the initial educational institution No. 1220, Cusco-2024.

Keywords: Skills, game, symbolic, social

I. Planteamiento del problema

En la actualidad podemos observar ciertas falencias en las habilidades sociales de personas tanto adultos como niños, cuando no se involucran en la sociedad adecuadamente, dichos problemas está presente en nuestro propio entorno como a nivel internacional, donde la ONU (2020) menciona que en la mayoría de países 1 de cada 5 niños no cuentan con un buen desarrollo de sus habilidades sociales, en especial para relacionarse con demas niños. Los niños de Chile, Japon e Islandia son los que cuentan con menos habilidades para relacionarse con los demas. Ademas resalta que el suicidio, la infelicidad, la obesidad y la falta de habilidades sociales se ha convertido en rasgos en comun que comparten los menores de países de alto ingreso economico.

A nivel nacional Cordova (2022) quien en su estudio de investigación realizado en niños de nivel inicial, el cual lo realizó en las primeras semanas del año escolar encontró un nivel deficiente de habilidades sociales donde un 10 % se ubicó en el nivel malo, un 62% en el nivel regular y un 28 % en nivel bueno, pues los niños tenían cierta timidez para interactuar con los demás alumnos, y que solo estaban cercanos a sus padres y/o tutores, así como también eran bastante dependientes de ellos para expresarse, el cual ante cualquier indicación esperaban que el adulto les indiquen como y lo que deben hacer, de esta forma dicho autor llegó a la conclusión que dichos niños de su investigación aún no habían alcanzado una cierta maduración en sus habilidades sociales y que era necesario fomentarlas.

Bajo ese contexto a nivel local Salcedo & Quispe (2022) realizaron un estudio en estudiantes de sexto grado de primaria donde observaron un nivel bajo de habilidades sociales en su muestra, pues tenían problemas para expresar sus ideas y emociones con sus compañeros y profesores, particularistas, con conductas introvertidas, así como también no expresaban sus emociones de forma apropiada y con una percepción escasa de sí mismos. Así también el autor afirma que dichas características llevan al estudiante a no apreciar y analizar sus aptitudes, emociones y conocimientos en una situación, lo cual llegó a evidenciar al observar la interacción de los alumnos con su docente en el aula, puesto que no confiaban en sus conocimientos cuando la maestra realizaba ciertas preguntas, sin

embargo, luego se comprobaba que sus respuestas eran correctas. No obstante, al realizar un análisis de resultados encontró que un 52,4 % se encontraba en un nivel alto de habilidades sociales, un 38,1 % en nivel medio y un 9,5 % en nivel bajo.

En ese sentido la realidad de la Institución Educativa Inicial N° 1220 – “Los genios”, no fue ajena a las problemáticas mencionadas anteriormente. Los niños pertenecientes al aula de cinco años son de un nivel socioeconómico medio - bajo, la ocupación de sus padres es la agricultura, pequeños negocios y trabajos independientes, suelen vivir en barrios, la mayoría de niños está conformado por familias monoparentales, pues viven solo con sus madres o solo padres, aunque en algunos casos sus apoderados son sus tíos o abuelos, sin embargo, la asistencia académica es escasa, así como la socioemocional.

En dicha institución Educativa mencionada se llegó a evidenciar problemas de falta de habilidades sociales, puesto que había niños con dificultad para escuchar cuando la maestra daba las clases, no participaban activamente en las clases, tenían timidez al expresar sus ideas, no brindaban apoyo emocional cuando alguno de sus compañeros estaba triste o llorando, tenían dificultad para poder controlar su enojo, esto se veía reflejado cuando no se les permitía jugar en el área de sectores al momento de la clase, y reaccionaban con gritos, rostro enojado y no recibiendo las hojas de aplicaciones que la maestra o la auxiliar les brindaba.

La presente investigación desarrollada es relevante, puesto que como bien sabemos el ser humano es un ser sociable por naturaleza, es decir que casi durante toda su vida va a tener que relacionarse con los demás individuos, haciendo uso de sus habilidades sociales, sin embargo, tiene que hacerlo de forma adecuada. Así mismo la presencia de las habilidades sociales en el individuo, engloba actitudes, valores y emociones que contribuyen a mantener unas relaciones personales saludables, cuando el ser humano tiene inteligencia social, no solamente satisface sus necesidades e interés, sino también la del resto de personas de su entorno, de esta forma siempre halla soluciones a los problemas que se lleguen a manifestar. (Bances, 2019)

La presencia del juego simbólico en la presente investigación también fue relevante, pues el juego es una de las actividades favoritas de los niños, jóvenes y adultos, pues con

ellas el niño encuentra diversión, satisfacción y se llega a desestresar. No obstante, más allá de la diversión el juego es un vehículo de aprendizaje cognitivos y socioemocionales, especialmente si hablamos del juego simbólico, llega a ser el puente para la adquisición de habilidades sociales. Un informe clínico de la American Academy of Pediatrics titulado, "El poder del juego: su función pediátrica para mejorar el desarrollo de los niños pequeños" (en inglés) explica que el juego ayuda en los niños a mejorar las habilidades de organización, planificación, interactuar adecuadamente con los demás y a regular sus emociones.

Por su parte Logos (2020) menciona que el juego simbólico es una actividad que surge de forma natural donde el infante emplea su imaginación para recrear un ambiente o escenario, como por ejemplo convertir una escoba en un caballo. También la interpretación simbólica de actividades cotidianas como simular ser padres u otros personajes. Así también afirma que dicha actividad fomenta el aprendizaje de nuevo modo de apreciar el mundo, desarrollar habilidades sociales y fomenta la fase madurativa de los niños. Por lo tanto, podemos decir que la aplicación del juego simbólico ayudará a desarrollar habilidades sociales en los niños del estudio.

De igual importancia, el bajo nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial muchas veces suele ser afectado por el entorno familiar en la cual se desarrolle el niño, muchas veces vivir bajo un ambiente familiar desfavorable afecta al niño ya que aprende todo lo que observa, todo ello se ve reflejado en su conducta, en especial cuando interactúa con otras personas. Para Gonzáles (2018) el problema de habilidades sociales en niños es ocasionado por la falta de aprendizaje el cual se da por que muchas veces el infante está rodeado de unos padres sobreprotectores que evitan que socialice, habitar en un lugar alejado donde no hay la presencia de otros niños y tener alguna enfermedad que le impida asistir a un centro educativo.

Ante la problemática mencionada, se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera el juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?, con el objetivo general; Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia de

aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. Para ellos se tuvo que cumplir con los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024; Aplicar el juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024; Evaluar los resultados del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024; Analizar la significancia del efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Así mismo, la presente investigación se ejecutó justificando desde tres puntos de vista: teórico, porque sabemos que existieron muchas teorías que justifican que el ser humano es sociable por naturaleza, y que por lo tanto debería desarrollar habilidades sociales para una buena interacción con los demás, por lo tanto, la presente investigación pretendió ampliar aquel modelo teórico, contrastar o corroborar tales teorías o enfoques, práctico, debido a que la investigación aplicó una estrategia de juego simbólico para ayudar a mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de nivel inicial, así mismo promover el uso de juegos en las actividades de aprendizaje de los docentes de la institución educativa que se estudiará y desde un punto de vista metodológico, porque la técnica e instrumento de evaluación que se empleó en la investigación, podrá servir de guía para futuras investigaciones o ser empleado para medir la variable de estudio de habilidades sociales, ya que el instrumento de evaluación de la presente tesis, estuvo validado a través de juicio de tres expertos quienes aprobaron el instrumento de evaluación.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

Internacional

Brito (2021) de Ecuador en su tesis de Licenciatura de la Universidad Técnica de Ambato en Ecuador titulada “Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza”, tuvo como objetivo instaurar la importancia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de educación infantil de la unidad educativa Fray Álvaro Valladares. La metodología que empleo fue cuali-cuantitativo, o también denominado mixta en base a una muestra de 36 niños y niñas. Dentro de los más relevantes resultados se observa que el 29,6 % se encuentra en la escala de frecuentemente, el 51,9 % en algunas veces y el 18,5 % en la escala de raramente en el nivel de sus habilidades sociales. Así mismo llego a aceptar la hipótesis alternativa, con un nivel de significancia del 5%, evidenciando que las estrategias lúdicas SI influyen en el desarrollo de habilidades sociales. Concluye que las técnicas aplicadas funcionaron adecuadamente, por medio del análisis de las preguntas 2 y 15 de la subescala de de problemas de conducta, la misma que tiene como resultado un 51% en la escala “frecuentemente” lo cual demuestra un resultado favorable con relación a las estrategias lúdicas y las habilidades sociales.

Becerra & Gasca (2020) de Colombia en su trabajo de maestría de la Universidad Santo Tomás titulada “Propuesta didáctica para propiciar el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de pre escolar del Colegio San José Sur Oriental de la ciudad de Bogotá”, tuvo como objetivo Promover el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiante de 4 a 6 años por medio de una propuesta didáctica. La metodología que utilizo fue cualitativo con una investigación acción con una muestra de 31 niños. Los resultados relevantes ponen en evidencia que en la habilidad para escuchar de la subcategoría “Escucha las instrucciones que se dan al desarrollar una actividad” un 29 % no lo hacen nunca, un 16 % lo hacen algunas veces, un 26 % lo hacen bastantes veces y un 29 % lo hacen siempre. Finaliza con que el desarrollo de habilidades sociales permite que el niño en el futuro pueda relacionarse de forma adecuada con la sociedad con el cumplimiento de leyes y una comunicación asertiva, así también menciona que desarrollar las habilidades sociales forma parte de la formación holística de un infante.

Ramos (2020) de Ecuador en su tesis de Licenciatura de la Universidad Central del Ecuador titulada “Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020”, su objetivo fue Diseñar un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades sociales en niños de 2 a 3 años. La metodología que uso fue descriptiva con un enfoque transversal en base a una muestra de 21 niños y niñas. Tuvo como principales resultados donde un 52 % se encontraba en la escala de medio-alto de sus habilidades sociales, el 43 % en bajo-medio y un 5% en alto, demostrando así una buena eficacia a su investigación. Concluye que luego de haber realizado la intervención terapéutica se noto que el porcentaje de competencia social baja-media tiene una reducción de un 33%, mientras que la competitividad media-alta presenta un incremento del 14% lo cual evidencia que la intervención terapéutica tuvo una aceptación positiva por los participantes del “Centro de Desarrollo Infantil Angelitos de la “E””.

Nacional

Cordova (2020) de Piura en su tesis de Licenciatura de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote titulada “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito frías, provincia Ayabaca –Piura 2020”. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada. La metodología que empleo fue aplicada y explicativa, con una muestra de 9 niños y niñas. Los principales resultados de su investigación fueron que un 33 % se encontraban en el nivel bajo de sus habilidades, otro 33 % en el nivel medio y de igual forma un 33 % se ubico en el nivel bajo, es así que se acepta la hipótesis alternativa con un nivel de significancia del 5 %, haciendo notorio que los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales. Concluye que la investigación realizada es valiosa, por que brinda un aporte a la ciencia de la educación inicial al dar a conocer los resultados relacionado a la relevancia de emplear los juegos simbólicos para el avance de las habilidades sociales básicas en menores de cinco años de edad.

Ferreya (2023) de Chíncha en su tesis de Licenciatura de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI titulada “Juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chíncha, 2023”, tuvo como finalidad

determinar en qué medida los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chincha – 2023. La metodología empleada fue aplicada – cuantitativa de nivel explicativo tomando como muestra a 20 niños de cinco años de edad. Como principales resultados hallados un 80 % se ubica en el nivel de proceso y un 10 % en inicio y otro 10 % en logro esperado, así también se aceptó la hipótesis alterna con un nivel de significancia del 0,01 % , demostrando así que se acepta la hipótesis alterna, es decir que el juego simbólico sí mejora las habilidades sociales. Concluye que los juegos simbólicos mejoraron el nivel de habilidades sociales en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chincha – 2023, puesto que después de la aplicación del post test un 60% se ubicó en el nivel de logro esperado.

Chavez & Otero (2022) de Lambayeque en su tesis de licenciatura titulada “Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pasitos de Jesús Lambayeque 2022”, tuvo como objetivo aplicar talleres para desarrollar habilidades sociales en estudiantes del centro de educación inicial mencionada. La metodología que empleó en su investigación fue cuantitativa de nivel aplicada y diseño pre experimental, con una muestra de 50 niños y niñas. Los resultados relevantes reportan que un 66,6 % se ubicaba en el nivel bajo, un 33,3 % en el nivel medio y un 0,00 % en el nivel alto de sus habilidades sociales, así mismo se llegó a aceptar la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 5 %. El autor concluye que los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa mencionada.

Local

Saire (2023) de Acomayo - Cusco en su tesis de Licenciatura de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco titulada “Aplicación de juegos recreativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 96 “Cuna – Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022”, tuvo finalidad de estudio el conocer en qué medida la aplicación de juegos recreativos desarrollara la socialización en los alumnos de su investigación. La metodología utilizada fue mixta es decir una unión del enfoque cuantitativo y cualitativo con un diseño pre experimental y con una muestra de 20 estudiantes. Los resultados más relevantes demuestran que a través de la prueba no paramétrica de t – student nos muestra que la media de los juegos recreativos es de 15,40 y de la variable socialización es de 18.70 lo cual evidencia el aumento

de puntaje en la post prueba. Así también se acepta la hipótesis alterna ya que el valor de P es de 0,00 lo cual es menor que 0,05. Concluye que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años, esto es comprobado con los resultados por dimensiones de la investigación donde en cada uno de ellos daba como resultado un P valor de 0,00 menor a 0,05 demostrando su significancia.

Elario y Quispe (2021) de Cusco en su tesis de Licenciatura de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco titulada “Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas-Cusco-2019”. Sostuvo como objetivo el conocer de que forma los juegos recreativos se relacionan con el maduramiento de las habilidades sociales, La metodología que empleo fue descriptivo correlacional, puesto que busca la relación que existe entre dos variables de estudio, la muestra con la que trabajo fue de 68 alumnos de la institución educativa de estudio. Los resultados más relevantes demostraron que el 35.3 % de los estudiantes de Institución educativa de estudio no practicaban juegos recreativos pues se observó poco interés en ello, de este modo a través de la prueba estadística Chi – cuadrado se obtuvo un p-valor de 0,00 % evidenciando que existe una relación positiva entre ambas variables de estudio. Concluye que la causa de que los estudiantes del estudio no desarrollaban sus habilidades sociales a causa de que están más interesados en la tecnología, es decir no socializan de forma presencial, todo lo contrario sucede con los juegos recreativos, puesto que se realizan de forma presencial y es necesaria la socialización por lo tanto existe una estrecha relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales.

Rojas (2022) de Cusco en su tesis de maestría de la Universidad César Vallejo titulada “Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en estudiantes del nivel primario de una institución educativa pública del Cusco,2021”. Considero como objetivo determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y el aprendizaje cooperativo en estudiantes de primaria. La metodología que utilizó fue cuantitativo de tipo básica y diseño no experimental en base a una población y muestra de 40 niños y niñas de la institución estudiada. Los resultados más significativos evidencian que el 7,5 % está por desarrollar, un 45 % se ubica en proceso y un 47,5 % en desarrolladas del nivel de sus habilidades sociales, así también se el nivel de significancia (Sig. bilateral =0.00 > 0.05), en el cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Finaliza con que las habilidades sociales se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje cooperativo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable: Juego simbólico

2.2.1.1 Concepto o definición.

Según Abad y Ruiz (2011) el juego simbólico es una aventura muy esencial en la etapa de la infancia. Es un juego exento que se llega a desarrollar con mínimas condiciones, sin embargo, si se llega a proporcionar espacios adecuados, materiales y mucha dedicación, sería de mejor provecho en el infante.

Rodríguez (2015) menciona que el juego simbólico es una experiencia que permite a los infantes imaginar distintos mundos, vivir vidas de personas, jugar a ser profesionales o a realizar distintos oficios de personas, podríamos decir que el niño es capaz de transformarse en lo que él desea y transformar lugares. En resumen el juego simbólico permite que el infante manifieste sus pensamientos y emociones, por medio de la imaginación y de esta forma interprete el mundo que lo rodea a su manera.

Por su parte Piaget (1962) decía que, el juego simbólico es la habilidad de imaginar objetos, personajes y hechos inexistentes, ello marca la fase proporcional. El infante evidencia una gran habilidad para hacer uso de palabras, gestos, símbolos y números con los que representa su entorno, es ahí cuando el niño empieza a tener actitudes que antes no las tenía.

2.2.1.2 Teorías del juego simbólico.

Teoría del juego como anticipación funcional

Siendo el pionero de esta teoría Groos (1902) constató la función del juego como fenómeno de desarrollo del conocimiento y las actividades, él basaba sus ideas en las investigaciones de Darwin, quien decía que sobreviven las especies mejor adaptadas al medio cambiante. Es por ello que el juego es una preparación para la vida adulta.

Así también decía que, el juego es un pre ejercicio para el papel de la vida adulta, ya que con esta el niño adquiría capacidades que le iba a permitir desempeñarse cuando sea grande. El autor planteaba una norma, donde decía que el gato jugando con un ovillo aprende a cazar ratones, hacía referencia a la función simbólica, cuando mencionaba que si uno no puede cuidar bebés reales, los podía hacer con muñecos.

En conclusion, para este teorico el juego tiene una naturaleza biologica e institiva, ya que va preparando al infante para cuando se convierta en adulto.

Teoría Piagetiana

Para Piaget (1956) el juego pertenece a la inteligencia del niño, debido a que representa la realidad según cada etapa evolutiva del niño. Las habilidades psicomotrices, cognitivas, simbolicas, entre otras, son las que dan origen al juego. Asi tambien Piaget plantea tres estructuras basicas del juego, acorde a la etapa evolutiva del pensamiento del ser humano: El juego es una simple actividad (parecido al animal); El juego simbolico (abstracto, ficticio); y el juego con reglas (colectivo, resultado de un acuerdo grupal).

Ademas, es preciso mencionar que el teorico centro sus estudios en la parte cognitiva, mas no en los sentimientos y emociones. La idea central de sus investigaciones era “la inteligencia o la logica” que adopta diferentes forma a medida que el ser humano se va desarrollando. Para ello presenta una teoria del desarrollo humano, en la cual afirma que cada etapa tiene sus propias características.

Teoría Vygotskyana

Vigotsky (1924) afirmaba que el juego nace como una necesidad de propagar contacto con los demas. El origen, las características y el objetivo del juego son manifestaciones de tipo social, ya que el juego no solo se centra en el instinto y pulsaciones intrínsecas personales. Finalmente el teorico establece al juego como una actividad social, en la cual el infante al relacionarse con los demas niños, aprende funciones y roles que complementa en su vida.

El autor tambien centraba su trabajo en el juego simbolico, en la cual afirmaba que el infante es capaz de transformar objetos con la imaginacion y darle un significado propio, por ejemplo un niño montado en una escoba podia imaginar que estaba sobre un caballo.

2.2.1.3 Características del juego simbólico.

Blanca (2019) plantea las siguientes características del juego simbolico:

- a). Se presenta durante la edad de dos y tres años de edad. Implica las frases y experiencias que ha vivido directa o indirectamente en un contexto, es ahí cuando el niño empieza a tener conocimientos previos, y partir de ahí crea sus propias historias haciendo uso de la imaginación.
- b). A medida que el niño va practicando el juego llega a utilizar cualquier objeto de su entorno y lo transforma en lo que más desea. Una simple casa puede convertirlo en la casa de un perro, un casco o incluso en un carro.
- c). Cada etapa de desarrollo del infante es distinta, y ello se evidencia cuando el niño juega, al inicio el niño se siente más seguro jugando solo, pero según que va creciendo busca la compañía de los demás para jugar.
- d). Por medio del simbolismo del juego, el niño aprende a expresar mejor sus emociones y sentimientos, convirtiéndose así en una herramienta psicológica para comprender mejor a los niños.
- e). El infante cuando juega desempeña distintos roles de la vida adulta, pero sin las consecuencias de estas.

2.2.1.4 Clasificación del juego simbólico

Disfruti (2016) clasifica el juego simbólico en los siguientes:

a). Jugar a hacerse el dormido: Desde algo tan sencillo como hacerse el dormido, comer comida imaginaria o imaginar que habla por teléfono, es el inicio del juego simbólico.

b). Jugar al restaurante: Este juego implica que el niño juegue a cocinar, servir alimentos, lavar platos, atender a los clientes, entre otras funciones que cumplen las personas que trabajan en restaurantes.

c). Jugar a los médicos: En este juego los niños tienden a simular que son médicos y que atienden a personas que requieran de su ayuda, los niños al jugar a ser médicos llegan a intercambiar los papeles.

d). Jugar a limpiar y recoger: Es uno de los juegos simbólicos más comunes que practican los niños desde edades tempranas, pues al observar a los adultos realizando esta actividad cotidiana, ellos imitan estas acciones y lo convierten en juego.

e). **Jugar a ser mamá y papá:** En este juego los niños y niñas imitan a sus padres, o a personas adultas, un claro ejemplo es la imitación de la maternidad, tanto niños como niñas simulan cuidar a una muñeca imaginando que es un bebé.

f). **Jugar a profesiones:** En esta actividad lúdica, los niños imitan a personas profesionales como: Médicos, profesores, cocineros, enfermeros, bomberos, entre otros. Simulan que son cualquiera de ellos, convirtiendo por ejemplo una pared en una pizarra.

g). **Jugar a disfrazarse:** Para ello los niños y niñas emplean materiales que estén a su alcance como por ejemplo sabanas, cajas, toallas, carteras, entre otros para representar a un personaje real o ficticio, o también para inventar nuevos personajes.

2.2.1.5 Estrategias

La página web Educa y aprende (2022) prone las siguientes estrategias para desarrollar el juego simbólico:

a). Brindar al niño o niña materiales adecuados para que pueda realizar sus creaciones, en lo posible no se debe dar materiales muy elaborados, ya que debemos dejar que los niños hagan uso de su imaginación.

b). Como adultos debemos jugar con ellos, participar en su mundo fantástico creado por ellos mismos y disfrutarlos.

c). Los adultos deben de ser ejemplos para los niños, realizando buenas acciones o teniendo buenas actitudes, para que de esta forma los niños imiten lo bueno a través del juego simbólico.

d). Apoyarles a crear situaciones mentales, por ejemplo proponerle juegos y personajes que pueden usar en su juego.

e). Respetar a lo que juegan, pero prestandole atención a las emociones que expresan a través del juego.

f). Aprovechar el juego en los niños para introducir aprendizajes significativos en ellos.

2.2.1.6 Importancia del juego simbólico en los niños

Benitez (2022) expresa que el juego es muy importante para los niños, debido a que es el idioma principal con la cual ellos se comunican, y que cobra sentido de acuerdo a las experiencias e intereses de los niños. Si bien es cierto el juego es muy esencial durante la vida del ser humano, pero es aun mas relevante en la etapa de la infancia, ya que permite

la maduración en el niño y la adquisición de conocimientos de diversas áreas, debe aplicarse tanto en la casa como en la escuela.

Además, permite que los niños fortalezcan sus relaciones sociales, en las cuales van fortaleciendo su autoestima, confianza y aprenden a saber relacionarse adecuadamente con los demás, así también permite la expresión de sus miedos más profundos y emociones.

Por su parte Quicios (2022) dice que el juego simbólico es importante por que ayuda al niño a comprender los papeles de las personas, contribuye al desarrollo emocional, cognitivo y de sus habilidades sociales. Así también es un medio de aprendizajes, ya que el niño aprende mientras se divierte.

2.2.1.7 Funciones de los juegos simbólicos

Losada (2020) considera las siguientes funciones del juego simbólico en el infante:

a). Genera imaginación y creatividad: Cuando el niño se pone a jugar de forma simbólica, hace bastante uso de la imaginación y creatividad, ya que crea un mundo fantasioso.

b). Madura y refuerza la autonomía: En la vida real el niño toma decisiones guiadas por un adulto, no obstante, cuando el niño juega, es el quien tiene el mando de crear y tomar decisiones a su manera.

c). Fortalece las habilidades sociales: Cuando el infante juega con otros niños, aprende a escuchar, dialogar y a respetar la opinión de los demás para ponerse de acuerdo en el juego, a esto se le llama habilidades sociales.

d). Desarrollo del lenguaje: Como se mencionó anteriormente cuando el niño juega de manera colectiva, tiende a comunicarse con los demás, y al conversar va desarrollando su lenguaje, no solo fortaleciendo los músculos de esa área si no que va conociendo nuevas palabras.

e). Permite ensayar nuevas situaciones: Cuando el pequeño juega de manera simbólica, va familiarizándose con diversas situaciones de la vida real, por ejemplo: si el niño juega que viaja en un bus, pero nunca lo hizo, cuando el niño lo haga no le parecerá algo extraño.

2.2.1.8 Dimensiones de la variable juegos simbólicos

Minedu (2018) Propone las siguientes dimensiones del juego simbólico:

a). Planificación: la parte de planificación, engloba el que jugar, como jugar y con quienes se va a jugar.

b). Organización: En esta parte, se recuerda junto a los involucrados en el juego, las normas de convivencia y las reglas del juego. Así también se distribuye los roles o funciones a cada niño.

c). Desarrollo: Como su nombre lo dice, es cuando se da inicio al juego o se llega a ejecutar.

d). Socialización: Se conversa con todo el equipo sobre los logros y dificultades del juego.

2.2.2 Estrategia de aprendizaje

2.2.2.1 Concepto o definición.

Según Nisbett & Shucksmith (1987) son sucesiones unificadas de actividades que se toman en cuenta para facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos en el estudiante.

Por su parte Monereo et al., (1994) son mecanismos para la elección de decisiones que se realizan de forma conciente e intencional, donde el educando toma en cuenta o restaura conocimientos para realizar alguna actividad determinada.

2.2.2.2 Características

Hotmart (2024) menciona las siguientes características que cumplen las estrategias de aprendizaje para que sean efectivas:

- a. Flexibilidad:** Suelen adaptarse a cada estudiante, y adecuarse a sus necesidades e intereses. Para ello emplean diversos enfoques.
- b. Intencionalidad:** Se emplea de forma en que los estudiantes están informados de la estrategia que se usará y como les ayudará a adquirir conocimientos.
- c. Metacognición:** Permite que los estudiantes evalúen su proceso de aprendizaje y reflexionen sobre el área en la cual deben mejorar.
- d. Transferencia:** Al ser herramientas flexibles en las cuales se pueden adaptar a diferentes contextos educativos.

2.2.2.3 Clasificación

Según la página web Euroinnova (2024) las estrategias de aprendizaje se clasifican en tres:

- a. **Estrategias metodológicas:** Son aquellas en las cuales se realizan de forma secuencial y ordenada para la construcción de los procesos de aprendizaje.
- b. **Estrategias metacognitivas:** Es la manera en la que los estudiantes hacen uso de sus propias habilidades cognitivas para la adquisición de nuevos conocimientos.
- c. **Estrategias didácticas:** Son procesos que se aplican de forma innovadora, muy diferente a lo convencional, para que de esta forma se logre aprendizajes significativos, se caracteriza por ser dinámico y divertido.

2.2.2.4 Tipos

La página web Euroinnova (2024) menciona también los tipos de estrategias de aprendizaje según la forma y estilo de aprendizaje del educando.

- a. **Aprendizaje visual:** Como su nombre lo menciona, son aquellas estrategias enfocadas en la observación, tales como: laminas, gráficos, dibujos, pictogramas, entre otros.
- b. **Aprendizaje auditivo:** Esta estrategia está enfocada en escuchar la información, algunos de ellos son la música, podcast, audiolibros, entre otros,
- c. **Aprendizaje kinestésico:** En este tipo de estrategia esta presente el contacto físico y las emociones, los estudiantes con este tipo de aprendizaje les gusta aprender mediante juegos de cualquier tipo, dinámicas y el armado de objetos.
- d. **Aprendizaje significativo:** Con esta estrategia se hace uso de las estrategias pedagógicas, donde se emplea los aprendizajes previos del estudiante para adquirir un nuevo aprendizaje.
- e. **Aprendizaje organizacional:** Esta relacionado con las empresas y grandes organizaciones, en esta se busca fomentar el desarrollo de conocimientos de forma individual para luego aplicarlas de forma grupal.

2.2.2.5 Importancia

Kohler (2005) menciona que las estrategias de aprendizaje son muy importantes en la practica docente, y que por ello todo docente debe dejar de hacer uso del modelo tradicional de enseñanza con estrategias estaticas que no ayudan en el aprendizaje de los estudiantes. Asi tambien dice que las estrteguas de aprendizaje son de suma importancia porque ayuda a que el estudiante pueda adquirir nuevos conocimientos y tambien fomenta el incremento de capacidades.

2.2.3 Habilidades sociales

2.2.3.1 Concepto o definición

Para Caballo (2005) son un grupo de actitudes que permiten que el ser humano se desenvuelva en un entorno personal o colectivo manifestando emociones, ideas, puntos de vista deseos de manera saludable. En su mayoría permiten la solución de problemas o conflictos ya sean de forma inmediata o a futuro, cuando sea necesario.

Michelson (1987) menciona que las habilidades sociales se adquieren por medio del Para Caballo (2005) son un grupo de actitudes que permiten que el ser humano se desenvuelva en un entorno personal o colectivo manifestando emociones, ideas, puntos de vista deseos de manera saludable. En su mayoría permiten la solución de problemas o conflictos ya sean de forma inmediata o a futuro, cuando sea necesario.

aprendizaje social, es por ello que en la infancia es la etapa más pertinente para que el niño fortalezca sus habilidades, para ello es necesario que el entorno donde el infante se desarrolla sea el adecuado, es decir que su un ambiente donde se pongan en práctica distintos valores y principios que permitan una correcta adquisición de habilidades sociales.

En resumen, podríamos decir que las habilidades sociales, son un grupo de valores, actitudes y comportamientos que una persona pone en práctica para relacionarse adecuadamente con los demás, o para resolver conflictos tanto intrapersonales como interpersonales.

2.2.3.2 Teorías

Alomoto y Ordoñez (2021) detalla las siguientes teorías:

a). Teoría del aprendizaje social

La presencia de habilidades sociales, incluye la existencia de teorías que explican por qué el ser humano es sociable por naturaleza. Entre las teorías que explican este precepto, está la teoría del aprendizaje social de Bandura (1987), quien decía que la persona se relaciona con el ambiente para aprender de ella a través de la observación. La acción que llega a aprender una persona son los resultados a una determinada situación que pasa una persona. Incluye el término “Modelaje” que es cuando el individuo tiende a responder o repetir comportamientos que le otorguen habilidades suficientes para interactuar con el mundo.

Así mismo, el autor realizó un experimento, en el cual se denominaba “Experimento de los muñecos Bobo” el cual consistía en tomar tres grupos de niños y poner a cada grupo en un espacio, donde un grupo observaba que alguien golpeaba a los muñecos Bobo, en otro grupo los niños observaban comportamientos no agresivos y en el tercero no se visualizaba ninguna acción hacia los muñecos. Los resultados de dicho experimento, de forma resumida fueron que, los niños aprendieron los comportamientos y actitudes que observaron de los adultos contra los muñecos.

b). Teoría sociocultural

Vigotsky (1978) es el máximo exponente de esta teoría, en ella explica que el sector de Desarrollo Próximo se encuentra entre el grado de desarrollo real y el grado de desarrollo potencial. En este ámbito, el aprendizaje cultural se lleva a cabo a través de las relaciones con otras personas. Al mencionar la relevancia de la capacidad social, pues para producir aprendizajes se necesita la relación con otras personas.

Además, esta teoría proporciona un marco conceptual en el que el aprendizaje de los adolescentes debe lograrse de manera social y luego personal. Por otro lado, desde la pedagogía clásica, la teoría enfatiza el aprendizaje cultural antes que el aprendizaje académico al brindar herramientas para resolver problemas y familiarizarse con el entorno en el que se desenvuelve.

El aprendizaje se produce a través de las relaciones con otras personas en diferentes entornos. Como tal, el aprendizaje cultural es una forma de familiarizarse con las situaciones y adquirir H.S para proporcionar respuestas adecuadas. La teoría de las inteligencias múltiples sustenta esta afirmación, ya que como bien sabemos son habilidades específicas que ayudan a las personas a enfrentarse a los problemas. En particular, la "inteligencia interpersonal" es la capacidad de comprender y mantener la cooperación social entre ellos.

Gardner (1983) en su libro “Estructuras de la mente” habla de habilidades que consisten en sabiduría, que pueden utilizar como medio para obtener información. Así, las personas tienen la oportunidad de aprender utilizando códigos lingüísticos, demostraciones anestésicas o espaciales, o utilizando conexiones interpersonales.

c). Teoría de la inteligencia emocional

En la teoría de la Sabiduría Emocional, existen 2 tipos, por un lado, existe la sabiduría interpersonal y la sabiduría intrapersonal. La última hace referencia a la capacidad para reconocer nuestros propios sentimientos y emociones por medio de la introspección.

La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer las emociones, tanto las nuestras como las de los demás, y gestionar nuestra respuesta a ellas. Podemos definirlo como un conjunto de habilidades que permiten a una persona ser más adaptable frente al cambio. También se relaciona con la confianza y la autoestima, el control emocional y la autorregulación para alcanzar metas. Comprender las emociones de los demás, manejar las relaciones y tener el poder de influir son esenciales para lograr un cambio positivo en el entorno. (Bello, 2017)

Por su parte Machuca (2022) expresa que son respuestas psicofisiológicas adaptativas (fisiológicas y conductuales) a la percepción de estímulos externos (objetos, personas, lugares, eventos) o interiores (recuerdos y pensamientos). Son relativos, lo que significa que hay tantas formas de experimentar emociones como personas, y son automáticas y no implican una acción consciente.

2.2.3.3 Características

Eceiza et al., (2008) plantean las siguientes características de las habilidades sociales.

- Es un rasgo de comportamientos, no de los humanos.
- Se enseña. La capacidad de respuesta debe ser adquirida.
- Esta es una característica específica de una persona y de una situación no universal.
- Debe ser considerado en el contexto cultural del individuo, así como en relación con otras variables situacionales.
- Se basa en las capacidades de una persona para elegir libremente sus acciones.
- Característica de la conducta socialmente eficaz, no nociva.

2.2.3.4 Clasificación de las habilidades sociales

Rovira (2018) los clasifica en las siguientes:

a). Habilidades sociales basicas: Son las primeras habilidades en adquirirse, las cuales son esenciales para crear y mantener una comunicación saludable en la mayoría de las áreas de la vida.

b). Habilidades sociales avanzadas: Después que se llega a adquirir las habilidades básicas, se tiene la base necesaria para ejercer las habilidades sociales avanzadas, proporcionándonos técnicas para gestionar las relaciones sociales de forma eficaz.

c). Habilidades sociales afectivas: Este tipo de habilidades está enfocado en la capacidad para poder identificar y procesar emociones propias y la de los demás.

d). Habilidades de negociación: Son aquellas habilidades que nos permite evitar problemas o aprender a resolverlos. Consiste en la habilidad para resolver los conflictos dentro de las relaciones sociales.

e). Habilidades para hacer frente al estrés: Estas habilidades son muy importantes para ayudar a resolver problemas dentro de un grupo.

f). Habilidades de planificación: Estas habilidades están relacionadas a la forma como nos proyectamos hacia el futuro y las estrategias que empleamos para resolver problemas.

2.2.3.5 Estrategias.

Glover (2018) propone las siguientes estrategias para fortalecer las habilidades sociales en niños:

a). Actividades deportivas: Inscribir en actividades deportivas a los niños, es una excelente idea para que puedan socializar con otros niños de su edad, aprendan a trabajar en equipo y de esta manera incrementar la asertividad y la empatía.

b). Asistir a eventos sociales: Es recomendable que los niños asistan a diferentes eventos sociales como cumpleaños, bautizos, graduaciones, reuniones, entre otros. De esta forma el infante aprenderá a relacionarse con diferentes tipos de personas.

c). Educar en valores por medio del ejemplo: Como bien sabemos, los niños aprenden mejor con la imitación, es por ello que tanto padres, docentes y cuidadores deben practicar valores en todo momento, para que los niños imiten esas actitudes.

d). Fomentar una buena autoestima: Desde pequeños es muy bueno fomentar la práctica de valores como el amor propio, la autoestima y la confianza. Podemos empezar enseñándole sobre cuidado personal.

2.2.3.6 Habilidades sociales para niños de 5 años

La página web Cigna (2023) menciona las siguientes habilidades para niños de la edad de 5 años.

- a. Los niños deben interactuar con los demás niños, es decir deben realizar pláticas con los demás niños.
- b. Deben aprender a respetar y obedecer reglas y normas de convivencia.
- c. Aprender a ser independientes.
- d. Diferenciar la realidad de lo ficticio, no obstante, disfrutan de juegos de disfraces y otros donde se emplea la imaginación.
- e. Participar de juegos sociales.

2.2.3.7 Importancia de las habilidades sociales

De acuerdo con Marin (2008) son importantes para que el niño pueda desarrollarse dentro de la sociedad, ya sea con sus pares o con otras personas que lo rodeen, las cuales lo ayudarán en su desarrollo personal, en la interacción con el medio y en la adquisición de nuevos conocimientos.

Escudero (2018) expresa que desarrollar habilidades sociales permiten que la persona adquiera relaciones sociales buenas. Cuando se empieza a poner en práctica ayuda a expresarse mejor, comprender las emociones de los demás, mejora nuestro bienestar y contruye a que las demás personas no se opongan en el logro de nuestros objetivos.

Por su parte Vicente (2019) menciona que los seres humanos somos sociables por naturaleza, es por ello que inevitablemente tenemos que relacionarnos con otras personas. Las habilidades sociales son muy necesarias ya que a toda persona le gusta tener amigos, una relación amorosa o simplemente a extra acompañado, la deficiencia de habilidades sociales pueden llegar a generar estrés en la persona por no saber interactuar con los demás.

2.2.3.8 Funciones

Heras (2023) expresa cuando una persona atraviesa problemas psicológicos como la ansiedad y la depresión, se ve afectado el ámbito de las habilidades sociales, por lo que trabajar en ello es esencial para la rehabilitación psicosocial. Sin embargo cualquier persona puede favorecerse del entrenamiento de habilidades sociales, para mejorar sus relaciones a nivel personal, académico, social y laboral o incluso en cualquier momento de su vida. Las habilidades sociales tienen las siguientes funciones:

- Consolidan las situaciones de interacción social.
- Conservan o favorecen las relaciones sociales.
- No permiten el bloqueo de reforzamiento social de las personas importantes para el individuo.
- Menora los niveles de estrés y ansiedad en distintas situaciones de la vida.
- Conserva y mejora la autoestima y la confianza.

2.2.3.9 Dimensiones de la variable habilidades sociales

Goldstein et al., (1980) mencionan las siguientes dimensiones de las habilidades sociales:

a). Habilidades básicas: Estas habilidades son las que la mayoría de personas cuentan desde pequeños. Son sencillas como: Conversar, escuchar, preguntar, ser agradecidos, entre otros, todo a través de la interacción con los demás.

- ✓ Escuchar
- ✓ Preguntar
- ✓ Agradecer

b). Habilidades avanzadas: Son aquellas habilidades que se logra ir adquiriendo con la práctica, está en un nivel más que las básicas, por ejemplo: Ayudar, pedir ayuda, seguir indicaciones, entre otros.

- ✓ Participar activamente
- ✓ Seguir indicaciones
- ✓ Saber pedir perdón

c). Habilidades relacionadas a los sentimientos: Estas habilidades hacen referencia a la comprensión de sentimientos y emociones de forma individual, así como el de los demás.

- ✓ Manifestar sentimientos
- ✓ Entender el sentimiento de los demás
- ✓ Hacer frente al enojo de los demás

d). Habilidades alternativas a la agresión: Estas habilidades están relacionadas con las técnicas que empleamos para gestionar el enojo, tanto el nuestro como el de los demás.

- ✓ Saber compartir
- ✓ Emplear el autocontrol
- ✓ Apoyar a los demás

2.2.4 Relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales

El juego simbólico tiene una estrecha relación con la adquisición de habilidades sociales y competencias sociales como trabajar en equipo, cooperación, empatía, negociación, debido a que cuando un niño juega a ser personas reales o personajes ficticios va desarrollando la habilidad de ponerse en el lugar de otro, de cómo vive, cuáles son sus características que lo hace único, cuáles son sus gustos y como se siente aquel personaje o persona al cual imita. Cuando empieza a jugar simbólicamente aprende a comunicarse, saber escuchar y a expresar sus emociones. (Bellora, 2021)

Vygotsky (1924) en su teoría del juego afirmaba que el juego es una actividad relevante en el desarrollo del infante. Ya que el juego les permite fortalecer y desarrollar sus habilidades socioemocionales, comprender su entorno, ser más creativos y adquirir conocimientos necesarios para la vida. Mencionaba también que a través del juego el niño aprendía a tomar decisiones, tener pensamiento crítico, trabajar en conjunto y a relacionarse de forma adecuada con los demás.

2.3. Hipótesis

Ho: El juego simbólico como estrategia de aprendizaje no desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Ha: El juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

III. Metodología

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

El tipo de estudio que se empleó en la presente investigación fue cuantitativo, ya que dentro del recojo de datos, se empleó una medición numérica y un análisis estadístico para determinar el nivel de una variable. Dicho estudio es adecuado cuando queremos determinar el nivel u ocurrencia de fenómenos y probar una hipótesis. Por ejemplo, el saber sobre el nivel de habilidades sociales en el área de Personal Social (número de estudiantes involucrados en un periodo y zona geográfica) así como sus causas. También se puede emplear para predecir qué candidato presidencial será elegido o corroborar cual de dos técnicas de enseñanza logra aprendizajes significativos. (Hernández, 2014).

Por su parte, Tamayo (2007) define el tipo cuantitativo como el analisis de teorías existentes a partir de hipótesis que surgen de la misma, ello ya se de forma incierta o discriminada, pero que representa a una poblacion o fenomeno que es motivo de estudio.

Ambos autores definen al tipo de investigación cuantitativo como una estrategia donde se busca medir la magnitud de un problema, ya sea antes de la aplicación de una alternativa de solución, como después.

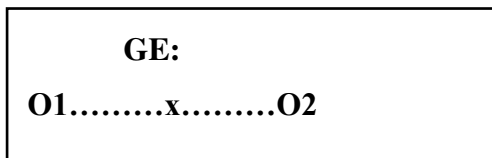
Respecto al nivel de la investigación, fue explicativo. Según Arias (2012) La investigación explicativa busca el porque de los fenomenos o hechos mediante las relaciones de causa y efecto.

En ese sentido Ortega (2018) menciona que es un nivel de investigación muy sencillo, ya que tienen como objetivo principal conocer la causas y efecto de un hecho, suele ser muy util para probar teorías, por ejemplo, realizar un estudio de un mercado tras el lanzamiento de un producto o servicio, para conocer cuales son las causas de su éxito o fracaso.

De lo ya mencionado por los autores, podemos decir que el nivel explicativo, hace referencia a una comprensión de la investigación, aún más profundo, los efectos que se presentarán ante la aplicación de una solución.

El diseño de la presente investigación fue pre – experimental, puesto que fue de mucha ayuda para acercarse a un fenómeno que se estudia, aplicando una alternativa de solución a una muestra para generar hipótesis y sucesivamente medir una o más variables para observar las consecuencias. (Campbell y Stanley, 1969)

En ese sentido, Buendía et al., (1998) mencionan que este diseño de investigación resalta por tener un bajo nivel de control, y por tanto tiene una mínima validez. La dificultad de este diseño es que el investigador al realizar una investigación no puede saber con convicción, si los efectos producidos en su variable dependiente se deben únicamente a su variable independiente. El diseño de la investigación, se representa de la siguiente manera:



Donde:

GE: grupo experimental.

O1: pre test

O2: pos test

X: manipulación de la variable independiente

3.2. Población y muestra

Población

La población estuvo conformada por 72 niños de 5 años de edad pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 1220, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2024.

Según Tamayo (2002) La población es el total de un hecho de estudio, incorpora la totalidad de unidades de análisis que conforman dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un estudio completo considerando un conjunto N de individuos que comparten características, y se le llama la población por integrar la totalidad del acontecimiento unido a un estudio.

Tabla 1

Población de la investigación

| Grado | Sección | Varones | Mujeres | Total |
|--------|----------------|---------|---------|-------|
| 5 años | “Responsables” | 10 | 11 | 22 |
| 5 años | “Amorosos” | 7 | 19 | 26 |

| | | | | |
|--------------|------------|----|----|-----------|
| 5 años | “Honrados” | 10 | 14 | 24 |
| Total | | | | 72 |

Nota. Nómina de matrícula 2024

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Niños y niñas de ambos sexos (masculino y femenino).
- Niños y niñas matriculado en la nómina de matrícula 2024.
- Niños(as) y padres dispuestos a participar de la investigación.

Criterios de exclusión:

- Niños y niñas con habilidades diferentes.
- Niños y niñas que no asisten a clases regularmente.

Muestra

La muestra de la investigación estuvo constituida por 20 niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 1220 – Los Genios. Para Arias (2012) la muestra es “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83).

Tabla 2

Muestra de la Investigación

| Grado | Sección | Varones | Mujeres | Total |
|---------------|----------------|----------------|----------------|--------------|
| 5 años | “Amoroso s” | 3 | 17 | 20 |

Nota. Nómina de matrícula 2024.

3.2.4. Técnica de muestreo

La presente investigación, se desarrolló por medio del muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Muguira (2018) Es una tecnica de muestreo donde no se le brinda las mismas oportunidades de ser elegido a los mieembros de la poblacion.

3.3. Operacionalización de las variables

Juego simbólico: Rodriguez (2015) menciona que es una experiencia que permite a los infantes imaginar distintos mundos, vivir vidas de personas, jugar a ser profesionales o ha realizar distintos oficios de personas, podriamos decir que el niño es capaz de transformarse en

lo que el desea y transformar lugares. En resumen el juego simbolico permite que el infante manifieste sus pensamientos y emociones, por medio de la imaginacion y de esta forma interprete el mundo que los rodea a su manera.

Habilidades sociales: Para Caballo (2005) son un grupo de actitudes que permiten que el ser humano se desenvuelva en un entorno personal o colectivo manifestando emociones, ideas, puntos de vista deseos de manera saludable. En su mayoria permiten la solucion de problemas o conflictos ya sean de forma inmediata o a futuro, cuando sea necesario.

| VARIABLE | DEFINICIÓN OPERATIVA | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICIÓN | CATEGORÍAS O VALORACIÓN |
|--------------------------------------|--|---|--|--------------------|-------------------------|
| Variable 1: Ju ego simbólico | Es un tipo de juego donde se emplea la imaginación y la creatividad para transformar objetos, lugares y personajes en lo que se desea. | Planificación | <ul style="list-style-type: none"> • Reunión • Propuestas de juego. • Elección de materiales y lugar. | Escala ordinal | Deficie |
| | | Organización | <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de juego. • Información sobre reglas del juego. • Elección de personaje o rol. | | Suficie |
| | | Desarrollo del juego | <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa. • Cumplimiento de reglas del juego. • Desenvolvimiento de roles. | | Excele |
| | | Socialización | <ul style="list-style-type: none"> • Opinión sobre el juego. • Sugerencias | | nte |
| Variable 2: H abilidades sociales | Son un conjunto de actitudes, valores y principios que al ser aplicados permiten que la persona se relacione adecuadamente con las personas que lo rodean. | Habilidades básicas | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar • Formular preguntas • Dar las gracias | | |
| | | Habilidades avanzadas | <ul style="list-style-type: none"> • Participar • Seguir instrucciones • Disculparse | | |
| | | Habilidades relacionadas a los sentimientos | <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los sentimientos de los demás • Enfrentarse al enfado de los demás | | |
| | | Habilidades alternativas a la agresión | <ul style="list-style-type: none"> • Compartir algo • Ayudar a los demás • Negociar • Usar el autocontrol | | |

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

Técnica

La técnica que se empleó en la presente investigación, fue la observación, esta técnica se empleó para realizar una evaluación a cada una de las actividades de juego simbólico que se programaron en cada sesión. Zapata (2006) lo define como un proceso que empela el investigador para contemplar directamente un hecho que estudia, sin intervenir sobre él, transformarlo o hacer cualquier tipo de cambio.

La observación, es una técnica que posibilitó estar presente en el desarrollo de los hechos, cuando observamos, realizamos las evaluaciones respectivas al caso, y también vamos extrayendo los resultados. No se llega a intervenir, simplemente se visualiza los hechos.

Instrumento

El instrumento de evaluación o medición que se utilizó en la presente investigación fue la guía de observación la estuvo conformada por cuatro dimensiones (habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas a los sentimientos y habilidades alternativas a la agresión), conto con 25 ítems categorizados como deficiente, suficiente y excelente con 1 punto asignado a deficiente, 2 puntos a suficiente y 3 puntos a excelente. Así también las puntuaciones se agruparon en tres niveles.

La aplicación de cada instrumento de evaluación tomo como tiempo 40 minutos, llegándose a aplicar 5 instrumentos de evaluación por día. El instrumento de evaluación fue validado a través de un juicio de expertos los cuales permitieron que grado de confiabilidad del instrumento de evaluación diera un 86 % de confiabilidad.

Para Tamayo (2004) la guía de observación es una herramienta que deja que el observador se ubique de forma sistemática en lo que realmente es asunto de estudio para la investigación; también es el recurso que dirige la recolección y obtención de datos e informe de un fenómeno.

En resumen, la guía de observación es un instrumento que se caracteriza por ser ordenado, y que sigue una secuencia, así mismo brinda una visión diáfana e imparcial, sobre los hechos o fenómenos que estudia el investigador.

Tabla 3*Baremo de las habilidades sociales*

| Categorías | Descripción | Escalas |
|-------------------|-----------------------------------|----------------|
| Deficiente | Evidencia progreso mínimo | [0-25] |
| Suficiente | Requiere acompañamiento | [26-51] |
| Excelente | Demuestra un manejo satisfactorio | [52-75] |

Nota. Puntaje de evaluación de los datos.**Validez**

El instrumento de evaluación se validó a través del juicio de 3 expertos, los cuales, por medio de un informe de opinión, dieron a conocer su valoración a través de una calificación final, siendo el grado de confiabilidad aplicable. Se utilizó el juicio de expertos como herramienta útil para probar la credibilidad de la investigación.

Según Escobar y Cuervo (2008) la técnica de juicio de expertos son comentarios de personas con experiencias en un tema, que son aceptados como expertos por otros expertos calificados, y pueden brindar datos, pruebas, juicios y valoraciones.

Tabla 4*Validación por juicio de expertos*

| Experto | Grado académico | Valoración |
|------------------------------|------------------------|-------------------|
| Blanca Arriaran López | Magister | Aplicable |
| Tania Huamantico Esquivel | Magister | Aplicable |
| Nadia María Espino García | Licenciada | Aplicable |

Confiabilidad del Instrumento

Para conocer el nivel de confiabilidad del instrumento de evaluación, se realizó una prueba piloto sobre una muestra de 10 niños con características similares a las de la muestra oficial.

Según Hernández et al., (2003) menciona que la confiabilidad de un instrumento de evaluación hace referencia al nivel en que su utilización repetida al mismo individuo u objeto da los mismos resultados.

La prueba estadística que se empleó para la prueba piloto fue alfa de Cronbach con una varianza por ítem de 8.56 y una varianza total de 49.36 que al ser procesados con la fórmula del estadístico dio como resultado una confiabilidad de 86 % (alfa = 0.86) al instrumento de evaluación, dicho resultado nos dio una consistencia interna buena.

Pérez (2022) clasifica los rangos del coeficiente Alfa de Cronbach en los siguientes niveles: Si $\alpha < 0,5$ es inaceptables, si $0,5 \leq \alpha < 0,6$ es pobre, si $0,6 \leq \alpha < 0,7$ es cuestionable, si $0,7 \leq \alpha < 0,8$ es aceptable, si $0,8 \leq \alpha < 0,9$ es buena y si $\alpha \geq 0,9$ es excelente.

3.5. Método de análisis de datos

En la presente investigación, el procesamiento, análisis e interpretación de datos se realizó de manera manual y electrónico digital, utilizando métodos y técnicas de la estadística, como el programa Excel y SPSS. Algunas de las técnicas que se emplearon fueron:

a) Estadística descriptiva: Esta estadística permitió el conteo, resumen y evaluación de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella, se llegó a presentar una perspectiva general sobre la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de tablas y gráficos.

b) Estadística inferencial: Se efectuó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, concluyendo con la aceptación de la hipótesis nula; por esta causa, se realizó una prueba estadística de Wilcoxon.

Así mismo, se siguió los siguientes procedimientos:

Se llegó a formular una base de datos donde se registraron, el número de niños, el número de ítems y los resultados de la observación, de acuerdo a los niveles en que se ubica cada niño, en todos los ítems. En otras palabras, la base de datos fue para recolectar la información de la muestra. Para la confiabilidad del instrumento se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach.

Para la tabulación, se realizó la suma de los resultados de acuerdo a cada objetivo de la investigación, para luego a través del baremo se conocerá el nivel en el cual se ubica cada estudiante, y a partir de ello, se procedió a conocer los niveles en el que se ubica la muestra de acuerdo al objetivo.

Seguidamente se elaboraron tablas y gráficos de los resultados obtenidos de la base de datos y la codificación. Las tablas fueron elaboradas, basándose en las normas Apa, los gráficos serán de barras de colores, para diferenciar los niveles.

También, se interpretaron los resultados a partir de las tablas y gráficos, exponiendo el porcentaje que se alcanzó por objetivo, y lo que significa el nivel, se incluyó también algunas sugerencias para la mejora de la dimensión.

Para la prueba de hipótesis, se empleó el programa SPSS, donde se insertó la matriz de datos de los resultados del pre test y el post test, y a través de la prueba de rangos de Wilcoxon, se llegó a conocer el nivel de significancia de la prueba de hipótesis.

En el análisis y discusión, se interpretaron los resultados, así como también se realizaron algunas inferencias con relación a los resultados, luego, los resultados se compararon con otros trabajos de investigación, se sustentarán los resultados con algunos enfoques, finalmente se justificaron los resultados obtenidos. Las conclusiones, se presentaron de manera resumida, de los resultados que se obtuvieron.

3.6. Aspectos éticos

La investigación se realizó de acuerdo al Reglamento de Integridad Científica en la Investigación de la Uladech (2024) versión 001 aprobado por el acuerdo del Consejo Universitario, los principios que se consideraron son los siguientes:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:

- Se brindó respeto, confianza y protección del bienestar de los involucrados en el estudio durante la obtención del consentimiento informado antes de su participación en la investigación.
- Los datos obtenidos de los participantes fueron privados y solo se emplearon con fines de investigación.

Cuidado del medio ambiente:

- Se emplearon materiales y recursos que minimicen el impacto ambiental.

Libre participación por propia voluntad:

- Se brindó a los participantes la información pertinente sobre la investigación para que tomen una decisión adecuada y participen de forma voluntaria.
- Se atendió que los padres de familia del estudio firmen el consentimiento informado y los menores de edad el asentimiento informado, después de darles a conocer la importancia del estudio.
- Se respetó la decisión que tomen los participantes de retirarse de la investigación en cualquier momento sin ninguna repercusión contraria.

Beneficencia, no maleficencia:

- Se planificaron actividades lúdicas y procedimientos que no dañen el bienestar físico o mental de los menores.

Integridad y honestidad:

- Se emplearon procedimientos y técnicas de investigación que sean íntegros y transparentes.
- Se cito correctamente toda la información obtenida de otras fuentes, reconociendo las ideas del autor.
- Tanto el proyecto como el informe final pasaron por el programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea menor al 25%.

Justicia:

- Se tomaron acciones para prevenir cualquier forma de discriminación o sesgo en el estudio.
- Se precisó las limitaciones del estudio, considerando aquellas vinculadas con la metodología y las posibles restricciones relacionado a los investigadores, que puedan intervenir en el análisis de los resultados del estudio.
- Se empleó un diseño preexperimental para reducir posibles sesgos en la investigación, lo que permitirá una evaluación más imparcial de los resultados al implantar medidas claras primero y luego de la intervención, exceptuando la incidencia de variables no controladas.

IV. Resultados

Resultados

El presente estudio de investigación realizó el análisis de datos recolectados por medio de la aplicación del instrumento de recolección de datos, así también se desarrolló la interpretación de los resultados de acuerdo a cada objetivo específico.

Análisis Descriptivo

4.1. Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Tabla 5

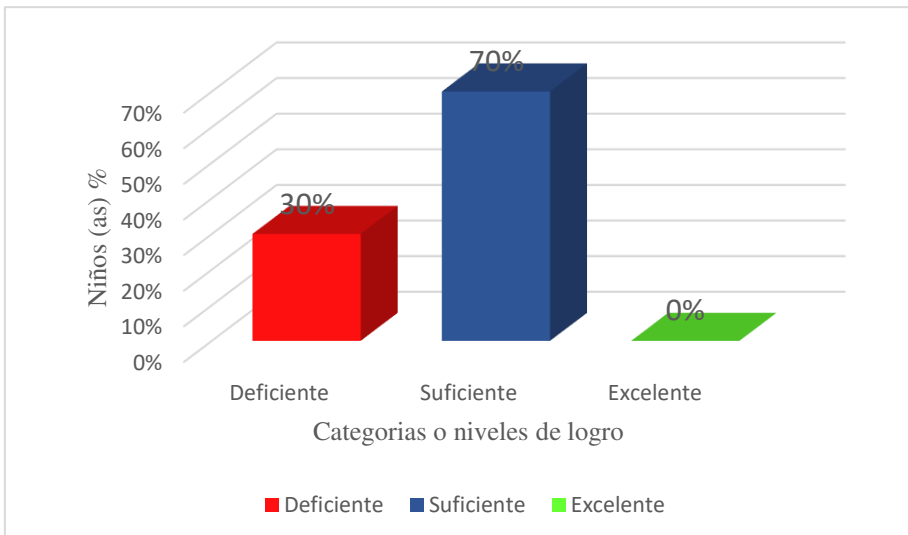
Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años (pre prueba).

| Nivel | f | % |
|------------|----|------|
| Deficiente | 6 | 30% |
| Suficiente | 14 | 70% |
| Excelente | 0 | 0% |
| TOTAL | 20 | 100% |

Nota. Guía de observación (elaboración propia), octubre, 2024.

Figura 1

Gráfico de barras sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales (pre prueba)



Nota. tabla 5

En la tabla 5 y figura 1 en relación con el nivel de desarrollo de las habilidades sociales a través de un pre – test, del 100% de niños y niñas de cinco años de la institución educativa estudiada; el 70 % se encuentra en el nivel de suficiente, un 30% en inicio y ningún niño alcanzó el nivel de logro. Por lo tanto, se concluye que el mayor porcentaje de niños de cinco años al aplicar el pre test se ubicaron en el nivel de proceso de las habilidades sociales, evidenciando dificultades.

4.1.1.2. Aplicar el juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Tabla 6

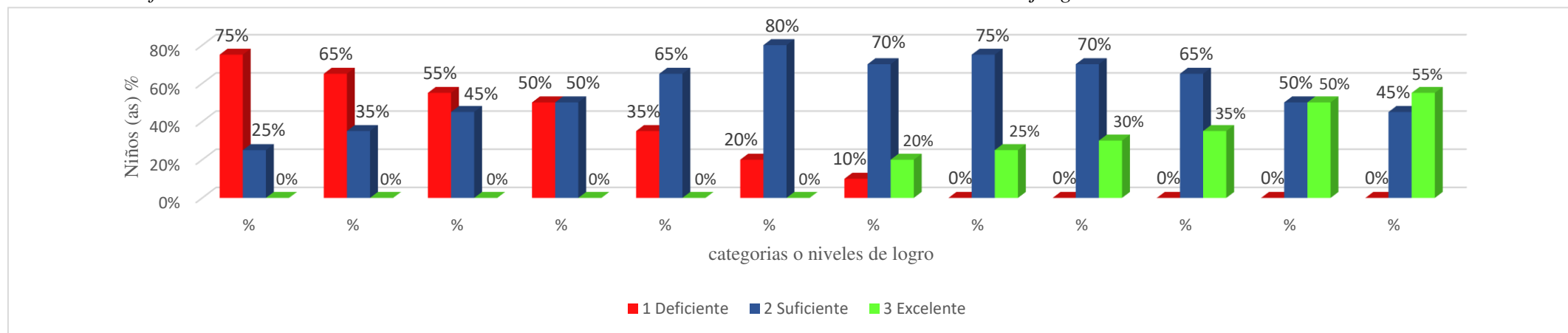
Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años durante el desarrollo de las sesiones de juegos.

| Nivel | Juego 1 | | Juego 2 | | Juego 3 | | Juego 4 | | Juego 5 | | Juego 6 | | Juego 7 | | Juego 8 | | Juego 9 | | Juego 10 | | Juego 11 | | Juego 12 | |
|----------------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|----------|------|----------|------|----------|------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Inicio | 15 | 75% | 13 | 65% | 11 | 55% | 10 | 50% | 7 | 35% | 4 | 20% | 2 | 10% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Proceso | 5 | 25% | 7 | 35% | 9 | 45% | 10 | 50% | 13 | 65% | 16 | 80% | 14 | 70% | 15 | 75% | 14 | 70% | 13 | 65% | 10 | 50% | 9 | 45% |
| Logro | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 4 | 20% | 5 | 25% | 6 | 30% | 7 | 35% | 10 | 50% | 11 | 55% |
| Total | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% | 20 | 100% |

Nota. Evaluación realizada durante las sesiones de juego a los niños de 5 años.

Figura 2

Gráfico de barras sobre el nivel de habilidades sociales durante el desarrollo de las sesiones de juego simbólico.



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2 concernientes al nivel de habilidades sociales durante la aplicación de sesiones de juego simbólico; en la sesión 1, el 75% de niños están en el nivel de deficiente y un 25% en el nivel en suficiente; en la sesión 8, un 75% en suficiente y un 25% en el nivel excelente; en la sesión 12, el 45% está en el nivel en suficiente y un 55% están en el nivel excelente.

De manera que se concluye que en la sesión 1, la mayoría de los niños y niñas se ubicaron en el nivel deficiente, sin embargo, luego de 12 sesiones aplicadas, en la sesión 10 se llegó a observar que la mayoría se posicionó en el nivel de suficiente y en la sesión 12 la mayoría alcanzó el nivel de excelente, demostrando un gran avance en las habilidades sociales.

4.1.1.3. Evaluar los resultados del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Tabla 7

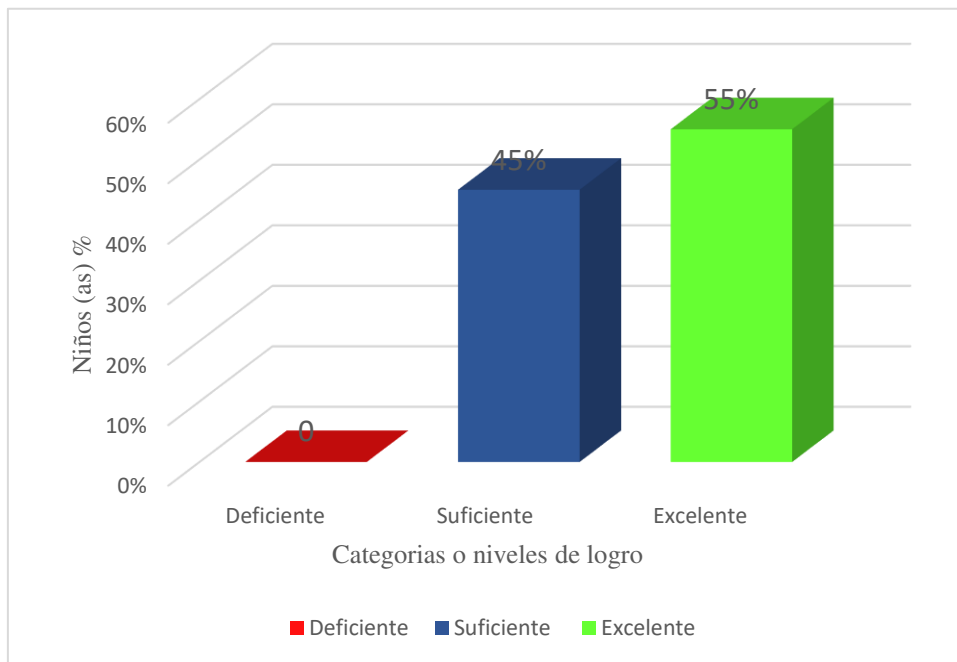
Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años (post prueba).

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|-------------|
| Deficiente | 0 | 0 |
| Suficiente | 9 | 45% |
| Excelente | 11 | 55% |
| TOTAL | 20 | 100% |

Nota. Guía de observación (elaboración propia), octubre, 2024.

Figura 3

Gráfico de barras sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales (post – prueba).



Nota. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, con relación al nivel de desarrollo de las habilidades sociales a través de un post – test, del 100% de niños y niñas de cinco años de la institución educativa estudiada; el 55 % se encuentra en el nivel excelente, un 45 % se ubica en el nivel de suficiente y ningún estudiante se ubica en el nivel de deficiente. Por lo que, se concluye que la mayor proporción de niños de cinco años al aplicar el post test alcanzaron el nivel excelente de sus habilidades sociales, evidenciando un avance significativo.

4.1.1.4. Analizar la significancia del efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Tabla 8

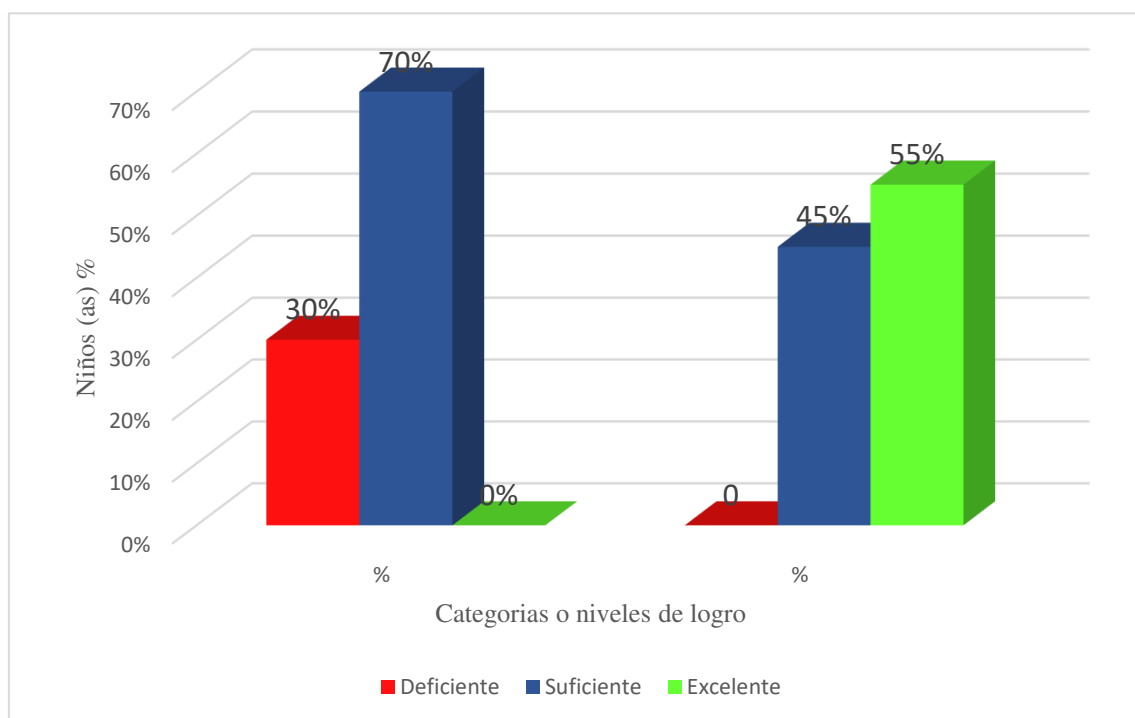
Análisis de significancia del efecto del juego simbólico.

| Nivel | Pre prueba | | Post prueba | |
|--------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| | f | % | f | % |
| Inicio | 6 | 30% | 0 | 0% |
| Proceso | 14 | 0% | 9 | 45% |
| Logro | 0 | 0% | 11 | 5% |
| Total | 20 | 100% | 20 | 100% |

Nota. Guía de observación (elaboración propia), octubre, 2024.

Figura 4

Gráfico de barras sobre la comparación de resultados de la pre – prueba y la post – prueba.



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, en relación a la comparación del pre test y post test, se observa que en el pre test el 70% de niños se encuentran en el nivel de proceso y el 30% en deficiente al comparar con los resultados del post test nos damos cuenta que hay una mejora significativa

obteniendo como resultado que el 55% se encuentran en el nivel de excelente y el 45% se encuentra en nivel de suficiente. Por lo que, se concluye que en el pre test el mayor porcentaje de niños se ubicaban en el nivel de suficiente y en el post test en el nivel de excelente, ello demuestra que existe una gran diferencia entre el pre y el post test.

Análisis inferencial

Procedimiento de la prueba de normalidad

a. Se plantea la hipótesis

Ho: Las variables presentan distribución normal

Ha: Las variables no presentan una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia 5% (alfa)= 0,05

Confianza: 95 %

c. Seleccionar la prueba a utilizar

La muestra de la investigación fue de 20 elementos, al ser una muestra menor a 50 datos, se eligió la prueba de Shapiro-Wilk procesada en SPSS v24.

d. Criterios para decidir

Si p-valor < 0,05 no existe una distribución normal de los datos.

Si p-valor > 0,05 existe una distribución normal de los datos.

Tabla 9

Prueba de normalidad

| Pruebas de normalidad | | | | | | |
|-----------------------|---------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Diferencia | ,254 | 20 | ,001 | ,806 | 20 | ,001 |

a. Corrección de significación de Liliefors

Nota. Prueba realizada en SPSS V24.

En ese sentido, observamos que el p-valor (sig) fue de ,001, siendo < 0.05, de los cual determinamos que nuestros datos no cuentan con una distribución normal (no paramétricas). Por lo tanto, emplearemos la prueba de Wilcoxon para nuestra hipótesis.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Hipótesis

En el presente estudio se formuló la siguiente hipótesis con la finalidad de corroborar si El juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolló significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. De esta manera, se realizó la prueba de normalidad, y en el resultado de esta se empleó la estadística no paramétrica. Con la muestra y características del estudio se llegó a realizar la prueba de Wilcoxon. La comparación de medias se hizo empleando el SPSS Vs 24.

a) Planteamiento de la hipótesis

Ho: El juego simbólico como estrategia de aprendizaje no desarrolló significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

Ha: El juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolló significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Wilcoxon.

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 10

Estadísticos de pruebaa

| | Postest - Pretest |
|----------------------------|---------------------|
| Z | -3,923 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba de hipótesis

Si p - valor < 0.005 se rechaza la Ho.

Si p - valor \geq 0.005 se acepta la Ho y se rechaza la Hi.

Como se muestra en la tabla 10, a través de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, cuyo resultado de significancia fue de 0,000 nos indica que es menor que $P < 0.05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, El juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

V. Discusión

El presente estudio se desarrolló con el objetivo general de Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. Los resultados a través de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, tuvo como resultado de significancia de 0,000. Por lo tanto, los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 1220 – Los Genios de Pichari, Cusco – 2024.

Bajo ese contexto, los resultados, son distantes a los obtenidos por Brito (2021) quien en su tesis titulada “Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza”, tuvo como resultado a través de la prueba no paramétrica Chi cuadrado un margen de error del 0,05, un chi-cuadrado de 16,6 y un chi-cuadrado calculado de 95,5 %. El nivel de significancia fue de 0.05 igual a 5 %. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula llegando a aceptarse la hipótesis alterna, concluyendo así que Las estrategias lúdicas si influyen en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de primer año de educación básica de los paralelos “B” y “D”.

Los resultados del objetivo general de la investigación, fueron distantes a la del autor, puesto que se emplearon distintas metodologías para el análisis de datos. El autor de la tesis mencionada empleo un nivel de investigación descriptivo – explicativo y un diseño correlacional. En la cual existió una comparación de dos muestras, una de ellas se evaluó sin la aplicación del tratamiento es decir la estrategia lúdica y la otra con la aplicación de esta. La prueba no paramétrica de Chi-cuadrado emplea una formula diferente a la prueba de Wilcoxon que es la que se empleó en el estudio, no obstante, para determinar el nivel de significancia aplica la misma decisión en la cual la probabilidad tiene que ser menor o igual a 0,05, en este caso el nivel de significancia del autor es de 0,005 y de la presente tesis es de 0,00 generando una gran diferencia.

En esos sentido, los resultados de la investigación se sustentan con los dichos por la investigadora en desarrollo cognitivo social Cores (2022) Cuando los infantes establecen mundos imaginarios y juegan con muñecas, inicialmente manifiestan sus ideas en voz alta y después compenentran la información en torno a los pensamientos, las emociones y los

sentimientos de los demás. Esto puede traer ventajas a largo plazo en los niños, como por ejemplo el incremento del nivel en procesamiento social, emocional y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, que al interiorizarse pueden edificar y crear hábitos de por vida.

Se considero como primer objetivo específico Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. A través de la pre - prueba, se evidenció que la mayoría, un 70 % se ubicó en el nivel de suficiente. Por lo tanto, se concluye, que la mayoría de niños y niñas, aun tenían dificultades en sus habilidades sociales.

Los resultados descubiertos son lejanos a los obtenidos por Córdova (2020) quienes en su tesis titulada “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito frías, provincia Ayabaca –Piura 2020”, obtuvo como resultados a través de un pre test para conocer el nivel de habilidad sociales, un 34 % se encontraban en el nivel bajo de sus habilidades, un 33 % en el nivel medio y de igual forma un 33 % se ubicó en el nivel alto de sus habilidades sociales.

Los resultados encontrados llegaron a ser opuestos alas del autor mencionado, puesto que el autor empleo una muestra pequeña (9 niños). Al ser una muestra insuficiente no permite hacer un análisis de resultados preciso. En la presente investigación se empleo una muestra de 20 niños lo cual permitió un análisis de resultados más acertado. Según Molina (2012) cuando una muestra de estudio es demasiado grande se tiende a malgastar tiempo y dinero, cuando es muy pequeña hay mayor imprecisión en los resultados por la amplitud de los intervalos de confianza. Así también menciona que el tamaño de muestra tiene que ser moderado, de preferencia tiene que ser calculado a través de una formula. Sin embargo, el nivel de las habilidades sociales va a depender también del proceso de socialización en el infante.

Como lo menciona Lacunza y Contini (2009) quienes afirman que las conductas sociales se adquieren durante todo el desarrollo humano, es por ello que algunas conductas de los infantes para interactuar con los demás, ser afable con los mayores o ser agresivos, entre otros comportamientos depende del proceso de socialización. Distintas teorías y enfoques concuerdan en indicar que este proceso inicia con el nacimiento del infante.

Después se tomó en cuenta como segundo objetivo específico el Aplicar el juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. De los resultados concernientes al nivel de habilidades sociales durante la aplicación de sesiones de juego simbólico; en la sesión 1, el 75% de niños están en el nivel deficiente; en la sesión 8, un 75% en suficiente; en la sesión 12, el 55% alcanzo el nivel excelente, evidenciando un buen progreso.

Por su parte Ferreyra (2023) obtuvo resultados parecidos, en su tesis titulada “Juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chincha, 2023”, tras la aplicación de los juegos, evidencio que, en la aplicación de la primera sesión, un 67% se ubicaba en inicio y un 33 % en proceso, en la octava sesión, se apreció un gran cambio, un 7 % se ubicaba en el nivel de inicio, un 33 % en el nivel de proceso, un 40 % en logro alcanzado y un 20 % en logro destacado y en la aplicación de la última sesión, el 7% se ubicaba en el nivel de proceso, un 60 % en logro alcanzado y un 33 % en logro destacado en el desarrollo de las habilidades sociales. El autor concluyó que inicialmente la mayoría de los niños y niñas presentaron limitaciones; pero luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje aplicando los juegos cooperativos lograron mejorar el desarrollo de las habilidades sociales los niños y niñas de 4 años de edad.

Los resultados de la investigación son parecidos a los del autor Ferreyra, por el motivo de que en ambas investigaciones se llegó a emplear el diseño de investigación pre experimental, en el cual es necesario administrar un tratamiento, así también en ambas investigaciones se aplicaron un pre test, post test y la aplicación de juegos a través de sesiones de aprendizaje. Los juegos en general son un gran medio de aprendizaje, es por ello los resultados favorables.

En ese sentido, los resultados, se corroboran por Losada (2020) quien expresa que, en los primeros diez años de vida de los niños, aprenden casi todo jugando. Cuando los niños ponen en práctica el juego simbólico, llegan indagar y aprender de forma libre sobre el mundo donde viven. Además, el juego simbólico contribuye al desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales, al mismo tiempo que deja conocer las características, gustos e intereses de cada niño.

Como tercer objetivo específico se procedió a Evaluar los resultados del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. De los resultados obtenidos

de la post prueba, la mayoría, el 55 % se ubicó en un nivel excelente, de esta forma se demostró que hubo un incremento de las habilidades sociales.

Los resultados de la investigación son similares a los de Chavez y Otero (2022) quienes en su tesis titulada “Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, Lambayeque 2022”. Donde a través de un post – test, se llegó a evidenciar que un 37,50 %, se localizó en el nivel alto y un 62,50 % en el nivel medio tales resultados demuestran que la mayoría de niños, logro desarrollar sus habilidades sociales después de la aplicación de los juegos recreativos.

Tales resultados, llegaron a ser similares con las del autor, debido a que en ambas investigaciones se emplearon como metodología, un diseño pre experimental. Así mismo investigaciones aplicaron un tratamiento en este caso juegos como estrategias de aprendizaje, a través de ello buscaron resolver un problema, el cual era un nivel bajo de habilidades sociales. Así también midieron las habilidades sociales mediante un pre test y post test.

En ese contexto, los resultados de la investigación se apoyan por Quicios (2022) quien dice que el juego simbólico es importante porque ayuda a los niños a comprender los papeles de las personas, contribuye al desarrollo emocional, cognitivo y de sus habilidades sociales. Así también es un medio de aprendizajes, ya que el niño aprende mientras se divierte.

Como ultimo objetivo específico se tuvo presente Analizar la significancia del efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. De los resultados obtenidos en la pre – test y el post – test, existe una diferencia significativa, en los resultados de la pre prueba, la mayoría, un 70 % se encontró en el nivel suficiente y en la post prueba, la mayoría, un 55 % se posiciono en el nivel excelente.

Los resultados de la investigación son opuestos a los obtenidos por Ramos (2020) quien en su tesis titulada “Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020”. Obtuvo como resultados, en la evaluación inicial, un 43 % se ubicaba en el nivel bajo-medio, un 52 % en medio-alto y un 5% en alto, en la evaluación final un 19 % se posiciono en el nivel alto, un 71 % en medio-alto y un 10% en el nivel bajo – medio. Concluyendo que el nivel alto durante la evaluación inicial mostraba un 5 % subió a un 19 % en la evaluación final logrando mejorar las habilidades sociales básica.

Los resultados de la investigación, llegaron a ser lejanos a la del autor, pues el autor llevo a emplear un enfoque transversal el cual es realizado en un tiempo corto, así también es preciso mencionar que la edad de los educandos fue entre 2 y 3 años pasando a ser una población muestral con diferencia de edades, en la cual podemos decir que el grado de maduración es diferente en los infantes. No obstante, en la presente investigación se utilizo una muestra de 20 niños, todos de la edad de 5 años.

Roldan (2020) menciona que Antes de que el niño ponga en práctica el juego simbólico, un cubo es simplemente un cubo, sin embargo, después puede llegar a ser un auto, un teléfono o cualquier cosa que el niño llegue a imaginar. Formar parte de eso es una de las actividades más importantes en la infancia. Es el pilar para el desarrollo de otras áreas del desarrollo.

Bajo ese contexto la investigación tiene las limitaciones propias a su naturaleza pre experimental. Los datos se obtuvieron de una muestra de solo un aula de la institución educativa estudiada, por tanto, el alcance de los resultados se aplicará principalmente para dicha institución educativa y generará una limitación en los resultados de la investigación.

Otra de las limitaciones, fue en la redacción de los antecedentes, ya que no se encontraron bases bibliográficas de investigaciones realizadas en los últimos cinco años de las dos variables de estudio. De esta forma limito el análisis de los resultados.

VI. Conclusiones

En la presente investigación, se determinó que el juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. Siendo lo más relevante la aplicación de juegos simbólicos porque contribuyo al desarrollo de habilidades sociales, lo que más ayudo a aplicar las actividades de juego simbólico fue la colaboración de la auxiliar del aula y la participación activa de los niños porque era necesario apoyo en la ejecución de los juegos y sobre todo que los niños tengan esa voluntad de participar. Lo más difícil en el desarrollo de las actividades de juegos simbólicos fue controlar el orden en el aula puesto que una parte de los niños no se quedaban en sus lugares asignados y e comunicaban con algunos gritos. Los resultados de la muestra de hipótesis muestran que el nivel de significancia fue de 0.00 %, lo cual indica que $p < 0,005$, concluyendo que los juegos simbólicos simbólico desarrolla de manera significativa las habilidades sociales.

Se diagnosticó el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. A través de una pre prueba, donde se evidencio que la mayoría de niños se ubicaba en el nivel de suficiente seguido del nivel deficiente en sus habilidades sociales. Teniendo como resultado principal que un 70 % se ubicó en el nivel de proceso, lo cual demostró que la mayoría de estudiantes tienes algunos inconvenientes para formular preguntas, seguir instrucciones y emplear en autocontrol. Así mismo lo poco relevante fue que un 30 % se ubicaron en el nivel de inicio, lo cual evidencia que ese porcentaje de niños tenían dificultades para prestar atención, participar en conversaciones colectivas, expresar sus emociones y ayudar a los demás. Ello evidencia que los niños, no habían desarrollado sus habilidades sociales completamente.

Se aplicó el juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024, se llegó a observó un buen desarrollo de las habilidades sociales. La implementación de los juegos simbólicos se hizo a través de actividades de juego simbólico de forma presencial, tratando juegos simbólicos o representativos enfocados en habilidades como la escucha, expresión de sentimientos y el autocontrol relacionado al área de Personal Social. Las estrategias que se emplearon fueron lluvia de ideas, participación en equipo y la simulación, con una duración de 60 minutos. Lo más llamativo que se evidencio durante la ejecución de los juegos fue que los niños empezaron a

emplear palabras mágicas, identificar sus emociones y a no tener miedo a expresarse en público, Los resultados de las evaluaciones demostraron que en la sesión número 1, un 75 % se ubicaba en el nivel deficiente, en la sesión número 8 un 75 % se posicionaba en el nivel suficiente y en la sesión número 12 un 55 % se ubicaba en el nivel Excelente de las habilidades sociales.

Después del desarrollo de las sesiones, se evaluó los resultados del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024, donde a través de una post prueba se demostró que la mayoría de niño logro alcanzar el nivel excelente de sus habilidades sociales. Siendo el resultado más importante de que un 55 % se encontró en el nivel de logro, pues con estos resultados se llegaron a observar que los niños y niñas expresaban sus ideas de manera espontánea, se disculpaban por algunos comportamientos malos, entendían el sentimiento de los demás, compartían sus materiales escolares y empleaban el autocontrol. Lo menos destacado fue que el 45 % se encontraban en el nivel de proceso, donde los niños y niñas todavía tenían pequeños inconvenientes para formular preguntas, seguir instrucciones y emplear en autocontrol.

Finalmente se analizó la significancia del efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024, obteniendo como resultado un desarrollo significativo de las habilidades sociales al hacer las comparaciones de la pre prueba y post prueba. Obteniendo como resultado sobresaliente en el pre test, un 70 % se ubicó en el nivel suficiente, así mismo lo poco relevante fue que un 30 % se ubicaron en el nivel de inicio, lo contrario fue en el post test donde, el resultado más sobresaliente fue que un 55 % alcanzó el nivel excelente, y el menos notable fue que el 45 % se encontró en el nivel suficiente, tal comparación entre el pre test y el post test, evidenció que existió una mejora marcada en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años.

VII. Recomendaciones

A la directora de la institución educativa inicial N° 1220 – Los Genios. Que fomente a todos los docentes de las distintas aulas, la aplicación del juego simbólico y otros juegos, para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución. Así también es relevante que la directora cree espacios y materiales innovadores para la aplicación del juego simbólico, pues el espacio y los materiales, forma parte importante para que los niños adquieran aprendizajes significativos en cualquier área.

Al comité de tutoría de la institución educativa inicial N° 122 – Los Genios, promover en sus charlas y orientaciones a los padres de familia, la importancia del juego simbólico y las habilidades sociales en sus hijos, es importante también que llegue a brindar algunos ejemplos de juegos simbólicos, como “Los abrazos musicales” a los padres de familia, si es necesario emplearlo como motivación.

A la docente de cinco años de la institución educativa inicial N° 1220 – Los Genios, se le sugiere que, en el desarrollo de sus actividades y talleres de aprendizaje, implemente el juego simbólico, entre otros tipos de juego que busquen desarrollar las habilidades sociales en sus niños y niñas. Dichos juegos se pueden aplicar como motivación, cierre, o hasta incluso en el proceso de la sesión.

Referencias bibliográficas

- Abad, J., & Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. Graó. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf> .
- Alomoto, I., & Ordoñez, K. (2021). *Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes*. [Trabajo de titulación modalidad proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador]. http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22968/3/T-UCE-PEO-ALOMOTO_ORDO%C3%91EZ.pd.
- Aprende, E. (04 de junio de 2022). *El juego simbólico* . Educayaprende. <https://educayaprende.com/6-utiles-consejos-para-favorecer-el-juego-simbolico/> .
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación* . Episteme. <https://doi.org/https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Bances, R. (2019). *Habilidades sociales: Una revision teorica del concepto*. [Trabajo de investigacion para obtener el grado académico de Bachiller en Psicología, Universidad Señor de Sipan]. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Bandura, A. (1971). *Teoria del aprendizaje social*. Espasa. <https://www.casadellibro.com/libro-teoria-del-aprendizaje-social/9788423965069/262905> .
- Bandura, A. (1987). *Teoria del aprendizaje social* . Espasa - Calpe . <https://doi.org/https://www.iberlibro.com/9788423965069/Teoria-aprendizaje-social-Bandura-Albert-8423965066/plp>
- Becerra, J., & Gasca, C. (2020). *Propuesta didáctica para propiciar el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de pre escolar del Colegio San José Sur Oriental de la ciudad de Bogotá*. [Trabajo de grado para optar el título de Magister en Educación, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/32415/2020JazminBecerra.pdf?sequence=6&isAllowed=y>.

- Bello, E. (18 de octubre de 2017). *¿Que es la inteligencia emocional?* Iebs: <https://www.iebschool.com/blog/liderazgo-inteligencia-emocional-coach-management/#comments>
- Bellora, S. (09 de agosto de 2021). *El desarrollon del juego simbolico y su importancia en niños pequeños*. LinkedIn: <https://es.linkedin.com/pulse/el-desarrollo-del-juego-simb%C3%B3lico-y-su-importancia-en->
- Benitez, M. (2022). *El juego como herramienta de aprendizaje*. . Csif. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf .
- Blanca, P. (09 de enero de 2019). *¿Que es el juego simbolico?* Embarazo.10. <https://embarazo10.com/que-es-el-juego-simbolico/> .
- Brito, P. (2021). *“Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza”*. [Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Psicopedagogía, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33863/1/Tesis_Priscila%20Brito%20Ulloa.pdf.
- Buencia, L., Colás, P., & Hernandez, F. (1998). *metodos de investigación en psicopedagogia* . Mc Grw Hill. https://doi.org/https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf
- Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Menéndez Pidal. <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf> .
- Campbell, D., & Stanley, J. (1969). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social* . Amorrortu . <https://doi.org/https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>
- Carrasco, A. (2017). *El juego simbolico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años de edad* . [Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana, Universidad Técnica de Ambato]. Repositotio UTA.

- <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>.
- Chavez, L., & Otero, D. (2022). *Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, Lambayeque 2022*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119750/Chavez_PLM-Otero_GDL-SD.pdf?sequence=1.
- Cigna. (24 de octubre de 2023). *Cigna healthcare*. <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-5-aos-ue5316#:~:text=o%20aparatos%20electrodom%C3%A9sticos,-,Desarrollo%20afectivo%20y%20social,Manifiestan%20independencia>.
- Cordova, A. (2020). *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institucion Educativa n° 1289 Caserio la Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca-Piura 2020*". (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote).
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24827/JUEGOS_SIMBOLICOS_CORDOVA_MONTALBAN_AURORA.pdf?sequence=1&isA.
- Cordova, M. (2022). *Habilidades sociales y desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa Inicial de Cercado de Lima, 2022*. (Tesis para obtener el grado academico de maestra en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo).
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112065/Cordova_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Disfruti, L. (23 de noviembre de 2016). *Juegos simbolicos o juegos de imitación*. Disfruti.
<https://disfruti.com/juegos-simbolicos-juegos-de-imitacion/>.
- Eceiza, M., Arrieta, M., & Goñi, A. (2008). Habilidades sociales y contextos de la conducta social. *Revista de Psicodidáctica*, 13(1), 11 - 26.
<https://doi.org/https://web.archive.org/web/20170829190716/http://www.redalyc.org/pdf/175/17513102.pdf>
- Elario, Y., & Quispe, G. (2021). *Juegos recreativos y su relacion con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Priotas-Cusco-2019*. (Tesis para optar al título

- profesional de Licenciado en Educación secundaria, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco).
https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5750/253T20210086_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Escobar, J., & Cuervo, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en medición*, 6(2), 27 - 36.
https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion
- Escudero, M. (02 de agosto de 2018). *¿Qué son las habilidades sociales y como mejorarlas?* Centro Manuel Escudero : <https://www.manuelescudero.com/que-son-las-habilidades-sociales/>
- Euroinnova* . (2024). Euroinnova : <https://www.euroinnova.edu.es/blog/la-importancia-de-las-estrategias-de-aprendizaje>
- Ferreira, K. (2023). *Juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chíncha, 2023*. (Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI). Repositorio UCT.
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/4382/Tesis%20de%20OFERREYRA%20OYOLA%20KARINA%20A>.
- Gardner, H. (1983). *Estructuras de la mente*. Fondo de cultura económica.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf> .
- Glover, M. (26 de junio de 2018). *Como mejorar las habilidades sociales en niños*. Psicología online : <https://www.psicologia-online.com/como-mejorar-las-habilidades-sociales-en-ninos-3872.html>
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., & Klein, P. (1980). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Martínez Roca. <https://doi.org/https://docplayer.es/12406348-Habilidades-sociales-y-autocontrol-en-la-adolescencia-un-programa-de-ensenanza.html>
- Groos, K. (1902). *El juego del hombre*. D. Appleton y compañía.
<https://www.gutenberg.org/files/58411/58411-h/58411-h.htm> .

- Heras, E. d. (2023). *Qué son cuales son y pare que sirven las habilidades sociales*. Canvis.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf> .
- Hotmart. (20 de marzo de 2024). Hotmart Blog: <https://hotmart.com/es/blog/estrategias-de-aprendizaje>
- Kohler, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit* , 11(11), 22-76. https://doi.org/http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100004
- Logos. (29 de Julio de 2020). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?* Nursery School Logos : <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#:~:text=Beneficios%20del%20juego%20simb%C3%B3lico&text=Estimula%20el%20aprendizaje%20de%20competencias,tristeza%20de%20un%20modo%20adecuado>.
- Loza, L. (2021). *Asesoramiento psicoeducativos en habilidades sociales en niños y niñas de situación de migrantes del refugio Casa del migrante* . (Actualización y presentación del trabajo de intervención, Universidad Mayo de San Andrés). <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/26582/ML-1387.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Machuca, C. (02 de marzo de 2022). *Inteligencia emocional* . Educación emocional para América Latina : <https://www.flich.org/autores-que-hablan-sobre-inteligencia-emocional/>
- Marin, I. (2008). *El placer de jugar* . CEAC. <https://doi.org/https://www.iberlibro.com/9788432919381/placer-jugar-aprendedivi%C3%A9rtete-jugando-8432919381/plp>
- Michelson, L. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento*. Martinez Roca. https://books.google.com.pe/books/about/Las_habilidades_sociales_en_la_infancia.html?hl=es&id=UAIzAAAACAAJ&redir_esc=y .

- Minedu. (2018). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Ugel01. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/El-Juego-Simbolico-en-la-Hora-del-Juego-Libre-en-los-Sectores-29-05-19.pdf> .
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Graó. https://doi.org/http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSENANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20MONE REO.pdf
- Muguira, A. (2018). *Tipos de muestreo: Cuales son y en que consisten*. Questionpro: <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-muestreo-para-investigaciones-sociales/#:~:text=El%20muestreo%20no%20probabil%C3%ADstico%20es,mismas%20oportunidades%20de%20ser%20seleccionados>.
- Ninacuri, F. (2023). *"El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II"* . (Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en ciencias de la educación Inicial, Universidad Técnica de Ambato). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/39038>.
- Nisbett, J., & Shucksmith, J. (1987). *Estrategias de aprendizaje* . Santillana S.A. <https://doi.org/https://www.iberlibro.com/9788429426038/Estrategias-Aprendizaje-Spanish-Edition-John-8429426035/plp>
- ONU. (03 de Setiembre de 2020). *UNICEF advierte que muchos de los países más ricos del mundo están fallando a los niños y niñas*. Naciones Unidas: <https://news.un.org/es/story/2020/09/1479942>
- Ortega, C. (2018). *¿Qué es la investigación explicativa?* Questionpro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-explicativa/>
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica. <https://toaz.info/doc-view> .
- Piaget, J. (1962). *Juegos, sueños e imitación en la niñez*. Fondo de cultura económica. https://books.google.com.pe/books/about/La_formaci%C3%B3n_del_s%C3%ADmbolo_en_el_ni%C3%B1o.html?id=2m7DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false .


- Quicios, B. (21 de enero de 2020). *Importancia del juego simbolico en el desarrollo del niño*. Guia infantil: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/>
- Quispe, B., & Paz, T. (2018). *Recuperacion y aplicacion de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Belille-Chumbivilcas Cusco, 2018*. (Tesis para optar el titulo de segunda especialidad con mención en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín). file:///C:/Users/pc%2004/Downloads/EDSqusub%20(1).pdf.
- RAE. (2022). *Diccionario de la lengua Española*. Asociacion de academias de la Lengua Española. <https://doi.org/https://dle.rae.es/>
- Ramos, K. (2020). *"Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019 - febrero 2020"*. (Trabajo de Titulación, modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciada en Terapia Ocupacional, Universidad Central del Ecuador). <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3383e03d-74c0-4a37-ad8f-1eae7d2551>.
- Rodriguez, K. (2015). *El juego simbolico y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel Inicial del CNN "Mis pequeños angelitos", Canton La Libertad, provincia de Santa Elena, años lectivo 2014 - 2015*. [Trabajo de titulación previa a la obtencion del titulo de Licenciada en Educación Parvularia, Universidad Estatal Peninsula de Santa Elena]. Repositorio Upse. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2349/1/UPSE-TEP-2015-0020.pdf>.
- Rojas, M. (2022). *Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en estudiantes del nivel primario de una institución educativa pública del Cusco, 2021*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81172/Rojas_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Roldan, J. (1 de julio de 2020). *Qué es el juego simbólico: etapas y ejemplos*. Para bebés: <https://www.parabebes.com/que-es-el-juego-simbolico-etapas-y-ejemplos-4786.html>

- Rovira, I. (04 de Enero de 2018). *Los 6 tipos de habilidades sociales y para que sirven*. Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-habilidades-sociales>
- Saire, C. (2023). *"Aplicación de juegos recreativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 96 "Cuna - Jardín" de Acomayo-Cusco, 2022"*. [Tesis para optar al título profesional de Licenciada en Educación: Especialidad de Educación Inicial, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/8239/253T20230745_TC.pdf?sequence=1.
- Salas, L. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. [Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>.
- Salcedo, R., & Quispe, Z. (2022). *Habilidades sociales y clima escolar en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Barrio de Dios - Cusco - 2022*. (Tesis para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Educación: Especialidad Educación Primaria, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco). https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/7905/253T20230477_TC.
- Suarez, Z., & Quispe, A. (2018). *Habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°144 Chillhuapampa Huancavelica*. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9c15868c-21c0-4c1c-b31a-f39746f9926d/content>.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. LIMUSA. https://books.google.com/cu/books?id=BhymmEqkJwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

- Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica* . LIMUSA.
https://doi.org/https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf
- Uladech. (2023). *Reglamento de Integridad Científica en la Investigación*. Version 001.
<file:///C:/Users/pc%2004/Downloads/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>.
- Vicente, P. (18 de marzo de 2019). *La importancia de las habilidades sociales*. Psicologosprincesa81: <https://psicologosprincesa81.com/blog/importancia-de-las-habilidades-sociales/>
- Vigotsky, L. (1924). *Psicología pedagógica* . AIQUE.
file:///C:/Users/ACER/Downloads/PSICLOGIA_PEDAGOGICA_PRIMERA_PARTE_Vigot.pdf .
- Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* . Grijalbo.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf .
- Zapata, A. (2006). *Metodología para la medición de la seguridad y riesgos en los proyectos de la gerencia de ingeniería y medio ambiente de la SIDOR*. [universidad Católica Andrés Bello, Postgrado en gerencia de proyectos]. Biblioteca UCAB.
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ9058.pdf> .

Anexos

Anexo 01: Carta de recojo de datos (universidad)



Chimbote, 22 de septiembre del 2024

CARTA N° 0000001735- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

LIC. LIZZY QUISPE GUTIERREZ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220


Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220, CUSCO - 2024., que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE CINCO AÑOS, a cargo de LEONOR DALILA HUAMAN VEGA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 72609521, durante el período de 11-09-2024 al 31-10-2024.


La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. NILO VELASQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación



Recebi
23/09/24
Hora 12:51 pm

www.uladech.edu.pe/

cooperacion@uladech.edu.pe
Tel: (041) 343444 Cel: 94896016
Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Pi.

Anexo 02: Documento de autorización (Institución educativa).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 1220 – “LOS GENIOS”
PICHARI – LA CONVENCION



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

LA QUE SUSCRIBE, LIC. LIZZY QUISPE GUTIERREZ DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220 – LOS GENIOS:

HACE CONSTAR:

Que, la estudiante LEONOR DALILA HUAMAN VEGA con código de estudiante 3007171001 de la carrera profesional de educación inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - ULADECH, podrá realizar la recolección de datos y ejecución de actividades de su trabajo de investigación titulado " Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 - Los Genios de Pichari, Cusco - 2024" en el aula de 5 años de la sección "Amorosos".

Se expide la presente Constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Pichari, 23 de setiembre del 2024.



Anexo 03: Matriz de consistencia.

Titulo: El juego simbólico como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | METODOLOGÍA |
|--|--|---|---|--|
| <p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego simbólico desarrolla las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuáles son los resultados del nivel de habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?</p> <p>¿De qué manera la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?</p> <p>¿Cuáles son los resultados del nivel de habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?</p> <p>¿Cuál es la diferencia significativa entre los resultados del antes y el después de la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024?</p> | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación del juego simbólico en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <p>Aplicar el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <p>Analizar los resultados del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación del juego simbólico en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <p>Medir el nivel de significancia entre el resultado del antes y el después de la aplicación del juego simbólico en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> | <p>Ha.</p> <p>El juego simbólico desarrolla de manera significativa las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <p>Ho</p> <p>El juego simbólico no desarrolla de manera significativa las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> | <p>Variable I: Juego Simbólico</p> <p>Dimensiones</p> <p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Desarrollo del juego</p> <p>Socialización</p> <p>Variable D:</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones</p> <p>Habilidades básicas</p> <p>Habilidades avanzadas</p> <p>Habilidades relacionadas a los sentimientos</p> <p>Habilidades alternativas a la agresión</p> | <p>Tipo de Inv:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel de Inv:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño de Inv:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>La población estará conformada por 141 niños y la muestra por 20 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220- Los Genios de Pichari.</p> <p>Técnica</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Guía de observación</p> |

Anexo 04: Instrumento de recolección de información.



GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES

I.E: I.E.I N° 1220 – Los Genios

Número de estudiante: _____

Edad: _____ Aula: _____ Fecha: _____

Nombres y Apellidos del Observador: _____

II. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

Recoger información sobre el nivel de las habilidades en niños de 5 años de la I.E.I N° 1220 – Los Genios de Pichari, Cusco – 2024.

III. ESCALA DE VALORACIÓN

3= Logro 2= proceso 1= En inicio

IV. INSTRUCCIÓN

Marca con un X el nivel que alcanza el niño en cada ítem, considerando lo siguiente.

| ITEM | Escala de valoración | | |
|--|----------------------|---------|-------|
| | Inicio | Proceso | Logro |
| VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES | | | |
| DIMENSIÓN: Habilidades básicas | | | |
| Escuchar | | | |
| Presta atención cuando está conversando con sus compañeros(as). | | | |
| Escucha atentamente las indicaciones de la docente. | | | |
| Formular preguntas | | | |
| Expresa sus ideas de manera espontánea. | | | |
| Realiza preguntas relacionadas al tema o actividad que se está realizando. | | | |
| Realiza preguntas de temas en común a sus compañeros. | | | |
| Dar las gracias | | | |
| Da las gracias utilizando diversos canales verbales y gestuales. | | | |
| DIMENSIÓN: Habilidades avanzadas | | | |
| Participar | | | |
| Participa con respeto en conversaciones colectivas. | | | |
| Asume alguna responsabilidad en el aula. | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| Seguir instrucciones | | | |
| Sigue indicaciones al realizar actividades instructivas. | | | |
| Cumple con las reglas del juego al realizar actividades lúdicas. | | | |
| Disculparse | | | |
| Asume compromisos de cambio. | | | |
| DIMENSIÓN: Habilidades relacionadas a los sentimientos. | | | |
| Expresar los sentimientos | | | |
| Expresa sus emociones en diferentes situaciones presentadas. | | | |
| Comenta a los demás cuando algo le agrada. | | | |
| Comparte con los demás lo que le sucede dentro y/o fuera del aula. | | | |
| Comprender los sentimientos de los demás. | | | |
| Muestra interés por lo que le sucede a sus compañeros. | | | |
| Brinda apoyo emocional a algún compañero con problemas. | | | |
| Enfrentarse con el enfado de los demás. | | | |
| Regula sus emociones demostrando serenidad y empatía. | | | |
| DIMENSIÓN: Habilidades alternativas a la agresión | | | |
| Compartir algo | | | |
| Comparte alguna información que se le ha brindado. | | | |
| Comparte los materiales del aula. | | | |
| Ayudar a los demás | | | |
| Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. | | | |
| Ayuda a mantener limpio el salón de clases. | | | |
| Negociar | | | |
| Plantea alternativas de solución ante algún problema. | | | |
| Propone ideas que beneficien a la mayoría de sus compañeros. | | | |
| Emplear el autocontrol | | | |
| Reacciona de manera pacífica ante algún insulto. | | | |
| Actúa serenamente cuando están en contra de sus opiniones. | | | |

Validación del instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Dra. Blanca Arriarán López.

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Huaman Vega, Leonor Dalila**, estudiante del programa académico de Educación Primaria de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 - Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Ficha de validación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI N°: 72609521

Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Blanca Arriarán López

N° DNI/CE: 28292121

Edad: 51 años

Teléfono/celular: 966000830

Email: blancaarriaran@gmail.com

Título Profesional: Magister en Educación Inicial

Grado Académico: Licenciatura___ Maestría X Doctorado___

Especialidad: Gestión Educativa

Institución que labora: I.E.I N° 103 – Juan pablo II

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 – Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Autor (es): Huaman Vega Leonor Dalila



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: EFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220 – LOS GENIOS DE PICHARI, CUSCO - 2024.

| N° de ítem | Dimensiones/ítem | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| Dimensión 1: Habilidades básicas | | | | | | | | |
| Escuchar | | | | | | | | |
| 01 | Presta atención cuando está conversando con sus compañeros(as). | X | | X | | X | | |
| 02 | Escucha atentamente las indicaciones de la docente. | X | | X | | X | | |
| Formular preguntas | | | | | | | | |
| 03 | Expresa sus ideas de manera espontánea. | X | | X | | X | | |
| 04 | Realiza preguntas relacionadas al tema o actividad que se está realizando. | X | | X | | X | | |
| 05 | Realiza preguntas de temas en común a sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| Dar las gracias | | | | | | | | |
| 06 | Da las gracias utilizando diversos canales verbales y gestuales. | X | | X | | X | | |
| Dimensión 2: Habilidades Avanzadas | | | | | | | | |
| Participar | | | | | | | | |
| 07 | Participa con respeto en conversaciones colectivas. | X | | X | | X | | |
| 08 | Asume alguna responsabilidad en el aula. | X | | X | | X | | |
| Seguir instrucciones | | | | | | | | |
| 09 | Sigue indicaciones al realizar actividades instructivas. | X | | X | | X | | |
| 10 | Cumple con las reglas del juego al realizar actividades lúdicas. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|
| | Disculparse | | | | | | |
| 11 | Asume compromisos de cambio. | X | | X | | X | |
| Dimensión 3: Habilidades Relacionadas a los Sentimientos | | | | | | | |
| Expresar los sentimientos | | | | | | | |
| 12 | Expresa sus emociones en diferentes situaciones presentadas. | X | | X | | X | |
| 13 | Comenta a los demás cuando algo le agrada. | X | | X | | X | |
| 14 | Comparte con los demás lo que le sucede dentro y/o fuera del aula. | X | | X | | X | |
| Comprender los sentimientos de los demás. | | | | | | | |
| 15 | Muestra interés por lo que le sucede a sus compañeros. | X | | X | | X | |
| 16 | Brinda apoyo emocional a algún compañero con problemas. | X | | X | | X | |
| Enfrentarse con el enfado de los demás. | | | | | | | |
| 17 | Regula sus emociones demostrando serenidad y empatía. | X | | X | | X | |
| DIMENSIÓN: Habilidades alternativas a la agresión | | | | | | | |
| Compartir algo | | | | | | | |
| 18 | Comparte alguna información que se le ha brindado. | X | | X | | X | |
| 19 | Comparte los materiales del aula. | X | | X | | X | |
| Ayudar a los demás | | | | | | | |
| 20 | Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. | X | | X | | X | |
| 21 | Ayuda a mantener limpio el salón de clases. | X | | X | | X | |
| Negociar | | | | | | | |
| 22 | Plantea alternativas de solución ante algún problema. | X | | X | | X | |
| 23 | Propone ideas que beneficien a la mayoría de sus compañeros. | X | | X | | X | |
| Emplear el autocontrol | | | | | | | |

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Dra. Tania Huamantico Esquivel

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Huaman Vega, Leonor Dalila**, estudiante del programa académico de Educación Primaria de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 - Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Ficha de validación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI N°: 72609521



Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Tania Huamantico Esquivel

N° DNI/CE: 28284534

Edad: 53 años

Teléfono/celular: 913822990

Email: tania_esq@hotmail.com

Título Profesional: Profesora de Educación Inicial

Grado Académico: Licenciatura___ Maestría X Doctorado___

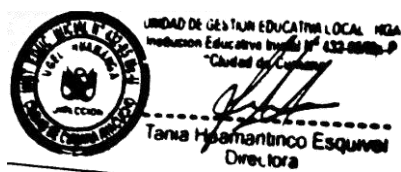
Especialidad: Evaluación y Medición de la Calidad Educativa

Institución que labora: I.E.I N° 432 – 95

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 – Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Autor (es): Huaman Vega Leonor Dalila



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HGA
Institución Educativa Inicial N° 432-00000-P
"Ciudad de Cuzco"
Tania Huamantico Esquivel
Directora

Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: EFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220 – LOS GENIOS DE PICHARI, CUSCO - 2024.

| N° de ítem | Dimensiones/ítem | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| Dimensión 1: Habilidades básicas | | | | | | | | |
| Escuchar | | | | | | | | |
| 01 | Presta atención cuando está conversando con sus compañeros(as). | X | | X | | X | | |
| 02 | Escucha atentamente las indicaciones de la docente. | X | | X | | X | | |
| Formular preguntas | | | | | | | | |
| 03 | Expresa sus ideas de manera espontánea. | X | | X | | X | | |
| 04 | Realiza preguntas relacionadas al tema o actividad que se está realizando. | X | | X | | X | | |
| 05 | Realiza preguntas de temas en común a sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| Dar las gracias | | | | | | | | |
| 06 | Da las gracias utilizando diversos canales verbales y gestuales. | X | | X | | X | | |
| Dimensión 2: Habilidades Avanzadas | | | | | | | | |
| Participar | | | | | | | | |
| 07 | Participa con respeto en conversaciones colectivas. | X | | X | | X | | |
| 08 | Asume alguna responsabilidad en el aula. | X | | X | | X | | |
| Seguir instrucciones | | | | | | | | |
| 09 | Sigue indicaciones al realizar actividades instructivas. | X | | X | | X | | |
| 10 | Cumple con las reglas del juego al realizar | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | actividades lúdicas. | | | | | | | |
| | Disculpase | | | | | | | |
| 11 | Asume compromisos de cambio. | X | | X | | X | | |
| Dimensión 3: Habilidades Relacionadas a los Sentimientos | | | | | | | | |
| Expresar los sentimientos | | | | | | | | |
| 12 | Expresa sus emociones en diferentes situaciones presentadas. | X | | X | | X | | |
| 13 | Comenta a los demás cuando algo le agrada. | X | | X | | X | | |
| 14 | Comparte con los demás lo que le sucede dentro y/o fuera del aula. | X | | X | | X | | |
| Comprender los sentimientos de los demás. | | | | | | | | |
| 15 | Muestra interés por lo que le sucede a sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| 16 | Brinda apoyo emocional a algún compañero con problemas. | X | | X | | X | | |
| Enfrentarse con el enfado de los demás. | | | | | | | | |
| 17 | Regula sus emociones demostrando serenidad y empatía. | X | | X | | X | | |
| DIMENSIÓN: Habilidades alternativas a la agresión | | | | | | | | |
| Compartir algo | | | | | | | | |
| 18 | Comparte alguna información que se le ha brindado. | X | | X | | X | | |
| 19 | Comparte los materiales del aula. | X | | X | | X | | |
| Ayudar a los demás | | | | | | | | |
| 20 | Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. | X | | X | | X | | |
| 21 | Ayuda a mantener limpio el salón de clases. | X | | X | | X | | |
| Negociar | | | | | | | | |
| 22 | Plantea alternativas de solución ante algún problema. | X | | X | | X | | |
| 23 | Propone ideas que beneficien a la mayoría de sus compañeros. | X | | X | | X | | |

| Emplear el autocontrol | | | | | | | | |
|------------------------|--|---|--|---|--|---|--|--|
| 24 | Reacciona de manera pacífica ante algún insulto. | X | | X | | X | | |
| 25 | Actúa serenamente cuando están en contra de sus opiniones. | X | | X | | X | | |

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Tania Huamantico Esquivel

DNI: 28284534



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL NGA
 Institución Educativa Inicial N° 432-0000-P
 "Ciudad del Comercio"
 Tania Huamantico Esquivel
 Directora

Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Dra. Nadia María Espino García

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Huaman Vega, Leonor Dalila**, estudiante del programa académico de Educación Primaria de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 - Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Ficha de validación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI N°: 72609521



Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Nadia María Espino García

N° DNI/CE: 28312054

Edad: 46 años

Teléfono/celular: 966147384

Email: nadiape225@[hotmail.com](mailto:nadiape225@hotmail.com)

Título Profesional: Profesora de Educación Inicial

Grado Académico: Licenciatura X Maestría__ Doctorado__

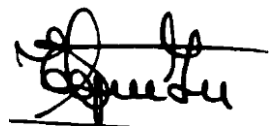
Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E.I N° 38012 – Señor de Amancaes

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 – Los Genios de Pichari, Cusco - 2024.

Autor (es): Huaman Vega Leonor Dalila



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: EFECTO DEL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1220 – LOS GENIOS DE PICHARI, CUSCO - 2024.

| N° de ítem | Dimensiones/ítem | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| Dimensión 1: Habilidades básicas | | | | | | | | |
| Escuchar | | | | | | | | |
| 01 | Presta atención cuando está conversando con sus compañeros(as). | X | | X | | X | | |
| 02 | Escucha atentamente las indicaciones de la docente. | X | | X | | X | | |
| Formular preguntas | | | | | | | | |
| 03 | Expresa sus ideas de manera espontánea. | X | | X | | X | | |
| 04 | Realiza preguntas relacionadas al tema o actividad que se está realizando. | X | | X | | X | | |
| 05 | Realiza preguntas de temas en común a sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| Dar las gracias | | | | | | | | |
| 06 | Da las gracias utilizando diversos canales verbales y gestuales. | X | | X | | X | | |
| Dimensión 2: Habilidades Avanzadas | | | | | | | | |
| Participar | | | | | | | | |
| 07 | Participa con respeto en conversaciones colectivas. | X | | X | | X | | |
| 08 | Asume alguna responsabilidad en el aula. | X | | X | | X | | |
| Seguir instrucciones | | | | | | | | |
| 09 | Sigue indicaciones al realizar actividades instructivas. | X | | X | | X | | |
| 10 | Cumple con las reglas del juego al realizar actividades lúdicas. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|
| | Disculparse | | | | | | |
| 11 | Asume compromisos de cambio. | X | | X | | X | |
| Dimensión 3: Habilidades Relacionadas a los Sentimientos | | | | | | | |
| Expresar los sentimientos | | | | | | | |
| 12 | Expresa sus emociones en diferentes situaciones presentadas. | X | | X | | X | |
| 13 | Comenta a los demás cuando algo le agrada. | X | | X | | X | |
| 14 | Comparte con los demás lo que le sucede dentro y/o fuera del aula. | X | | X | | X | |
| Comprender los sentimientos de los demás. | | | | | | | |
| 15 | Muestra interés por lo que le sucede a sus compañeros. | X | | X | | X | |
| 16 | Brinda apoyo emocional a algún compañero con problemas. | X | | X | | X | |
| Enfrentarse con el enfado de los demás. | | | | | | | |
| 17 | Regula sus emociones demostrando serenidad y empatía. | X | | X | | X | |
| DIMENSIÓN: Habilidades alternativas a la agresión | | | | | | | |
| Compartir algo | | | | | | | |
| 18 | Comparte alguna información que se le ha brindado. | X | | X | | X | |
| 19 | Comparte los materiales del aula. | X | | X | | X | |
| Ayudar a los demás | | | | | | | |
| 20 | Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. | X | | X | | X | |
| 21 | Ayuda a mantener limpio el salón de clases. | X | | X | | X | |
| Negociar | | | | | | | |
| 22 | Plantea alternativas de solución ante algún problema. | X | | X | | X | |
| 23 | Propone ideas que beneficien a la mayoría de sus compañeros. | X | | X | | X | |
| Emplear el autocontrol | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|
| 24 | Reacciona de manera pacífica ante algún insulto. | X | | X | | X | | |
| 25 | Actúa serenamente cuando están en contra de sus opiniones. | X | | X | | X | | |

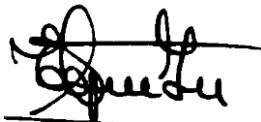
*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Nadia María Espino García

DNI: 28312054



Firma



Huella digital

Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos.

| Nombre | Guía de observación de habilidades sociales | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|------------|-------------|--------|------------|------------------------------|--------|------------|----------------------------|---------|-----------|--------------------------------------|---------|
| Objetivo del instrumento | Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. | | | | | | | | | | | | |
| Autor | Huaman Vega, Leonor Dalila | | | | | | | | | | | | |
| Administración | Individual – colectiva | | | | | | | | | | | | |
| Materiales | Lápiz, borrador y material impreso si es necesario. | | | | | | | | | | | | |
| Duración | 30 – 40 minutos | | | | | | | | | | | | |
| Número de ítems | 25 | | | | | | | | | | | | |
| Sujetos de aplicación | Niños de 5 años de institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024. | | | | | | | | | | | | |
| Validez y confiabilidad | <p>Validez</p> <p>La validez del instrumento se realizó a través del juicio de tres expertos.</p> <p>Confiabilidad</p> <p>Con relación a la confiabilidad, se aplicó el instrumento a una muestra piloto de 10 niños, para luego ser procesado con la prueba estadística alfa de Cronbach donde se obtuvo un nivel de confiabilidad de un 86 %.</p> | | | | | | | | | | | | |
| Índice de valoración | Deficiente (1), Suficiente (2), Excelente (3) | | | | | | | | | | | | |
| Calificación | <p>Escala general de las variables</p> <p>Nivel alcanzado en las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial N° 1220, Cusco-2024.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Categorías</th> <th style="text-align: center;">Descripción</th> <th style="text-align: center;">Escala</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Deficiente</td> <td style="text-align: center;">Evidencia progreso mínimo</td> <td style="text-align: center;">[0-25]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Suficiente</td> <td style="text-align: center;">Requiere acompañamiento</td> <td style="text-align: center;">[26-51]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Excelente</td> <td style="text-align: center;">Demuestra un manejo satisfactorio</td> <td style="text-align: center;">[52-75]</td> </tr> </tbody> </table> | Categorías | Descripción | Escala | Deficiente | Evidencia progreso mínimo | [0-25] | Suficiente | Requiere acompañamiento | [26-51] | Excelente | Demuestra un manejo satisfactorio | [52-75] |
| Categorías | Descripción | Escala | | | | | | | | | | | |
| Deficiente | Evidencia progreso mínimo | [0-25] | | | | | | | | | | | |
| Suficiente | Requiere acompañamiento | [26-51] | | | | | | | | | | | |
| Excelente | Demuestra un manejo satisfactorio | [52-75] | | | | | | | | | | | |

Anexo 06: Formato de consentimiento informado.



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1220 - Los Genios de Pichari, Cusco – 2024.

Investigador (a): Leonor Dalila Huaman Vega

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....
.....
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

- 1.
- 2.
- 3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora