



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN PRIMARIA EN ESTUDIANTES DE 3
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
1372 LOS CLAVELES – PIURA, 2019.**

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

AUTOR

**COTRINA QUISPE, MARÍA LUCELINA
ORCID: 0000-0001-5432-7269**

ASESOR

**LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL
ORCID: 0000-0002- 8575- 9467**

PIURA - PERÚ

2020

TÍTULO DE LA TESIS

EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN PRIMARIA
EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 1372 LOS CLAVELES – PIURA, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

COTRINA QUISPE, MARÍA LUCELINA

ORCID: 0000-0001-5432-7269

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Piura, Perú

ASESOR

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID: 0000-0002- 8575- 9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

DOMINGUEZ MARTOS, ROSA MARÍA

ORCID: 0000-0002-8255-3009

CONCHA ALBURQUEQUE, JESSIA GABRIELA

ORCID: 0000-0002-8405-2910

BARRANZUELA CORNEJO, DELIA FABIOLA

ORCID: 0000-0003-4762-6919

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Matos

PRESIDENTE

Mgtr. Jessica Gabriela Concha Cupén

MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

MIEMBRO

Mgtr. Liliana Isabel Lachira Prieto

ASESOR

DEDICATORIA

Dedicar la presente tesis a mi familia por el apoyo y la confianza depositada en mí ya que son la fuerza que me motiva a seguir adelante y poder cumplir los objetivos trazados.

A mi persona por todo el esfuerzo y perseverancia durante la elaboración del proyecto.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por su bendición de mantenerme de pie cada día de mi vida para poder concluir este trabajo de investigación.

Así mismo, a las niñas y niños, directora y personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 1372 – “Los Claveles”, Piura por la colaboración y el apoyo en la ejecución del presente trabajo de investigación.

Expreso mi agradecimiento a los asesores, docentes y directivos quienes me permitieron instruirme como formadora pedagógica y que han colaborado en la realización de la presente investigación. Y a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote que me formó profesional, espiritual y personalmente.

RESUMEN

La manera de enseñar del docente, su modo de interactuar y estimular a los niños, así como el uso de prácticas apropiadas, como el aprendizaje basado en el juego, representan un valioso apoyo para los procesos de enseñanza - aprendizaje que facilitan el desarrollo integral, cognitivo y social del niño. En ese sentido, el presente estudio, se fijó como objetivo general determinar de qué manera el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019. La metodología desarrollada en esta investigación fue cuantitativa, pre experimental de nivel aplicado con un pre test y pos test aplicado a un grupo. 24 estudiantes de 3 años conformaron la muestra en estudio. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Al comparar los resultados obtenidos, se evidenció que la aplicación del juego simbólico permitió establecer diferencias significativas en los niveles de socialización primaria, observándose que en nivel inicio fue del 58.33 % en el pre test disminuyendo al 0% en el post test; en el nivel proceso fue de 29.17% y disminuyó al 8.33% en el post test; mientras que el nivel logrado en el pre test fue de 12.5% aumentó al 91.67% en el post test. De estos resultados, la investigación concluyó que, el juego simbólico mejora de manera significativa el desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 1372 Los Claveles – Piura, 2019.

PALABRAS CLAVES: juego simbólico, nivel inicial, socialización primaria.

ABSTRACT

The teacher's way of teaching, his way of interacting and stimulating children, as well as the use of appropriate practices, such as game-based learning, represent a valuable support for the teaching-learning processes that facilitate integral, cognitive development and social of the child. In this sense, the present study set as a general objective to determine how the symbolic game improves primary socialization in 3-year-old students of the Initial Educational Institution No. 1372 Los Claveles - Piura, 2019. The methodology developed is this research It was quantitative, pre-experimental level applied with a pre-test and post-test with a single group. 24 3-year-old students made up the study sample. Observation was used as a technique and a checklist as an instrument. When comparing the results obtained, it was evidenced that the application of symbolic game allowed to establish significant differences in the levels of primary socialization, observing that at the beginning level it was 58.33% in the pre-test, decreasing to 0% in the post-test; at the process level it was 29.17% and decreased to 8.33% in the post test; while the level achieved in the pre-test was 12.5%, it increased to 91.67% in the post-test. From these results, the research concluded that symbolic play significantly improves the development of primary socialization in 3-year-old students at the Initial Educational Institution No. 1372 Los Claveles - Piura, 2019.

KEY WORDS: symbolic game, initial level, primary socialization,

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	6
2.1 Antecedentes	6
2.1.1 Antecedentes a nivel internacional.....	6
2.1.2 Antecedentes a nivel nacional.....	7
2.1.3 Antecedentes a nivel regional.....	9
2.2 Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1 Teorías que sustentan la investigación.....	11
2.2.2 Juego Simbólico.....	15
2.2.3 Socialización Primaria.....	20
2.2.4 El juego simbólico y la socialización primaria.....	27
III. HIPÓTESIS.....	27

3.1. Hipótesis de la investigación	27
IV. METODÓLOGIA.....	30
4.1. Diseño de la investigación.....	30
4.2. Población y muestra.....	31
4.3. Definición y operacionalización de variable	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	334
4.5. Plan de análisis	33
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos	36
V. RESULTADOS	37
5.1. Resultados	37
5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico.....	37
5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico.....	42
5.1.3. Resultados del tercer objetivo específico	47
5.1.4. Prueba de hipótesis.....	45
5.2. Análisis de resultados.....	47
5.2.1. Análisis respecto al primer objetivo específico	50
5.2.2. Análisis respecto al segundo objetivo específico	52
5.2.3. Análisis respecto al tercer objetivo específico.....	50
5.2.3. Análisis respecto al objetivo general.....	52
VI. CONCLUSIONES	58
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS.....	64

Anexo 1: Instrumento.....	61
Anexo 2: Matriz de datos del Pre test	62
Anexo 3: Matriz de datos del Post test.....	63
Anexo 4 : Propuesta Pedagógica.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1.</i> Población	32
<i>Tabla 2.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria según pre test.	37
<i>Tabla 3.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pre test.	38
<i>Tabla 4.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el aula, según pre test.	39
<i>Tabla 5.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pre test.	41
<i>Tabla 6.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pos test	42
<i>Tabla 7.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión: participación con sus compañeros, según pos test.	40
<i>Tabla 8.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el aula, según pos test.	41
<i>Tabla 9.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pos test.	42
<i>Tabla 10.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pre y pos test.	47
<i>Tabla 11.</i> Prueba T para medias de dos muestras emparejadas.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Diagrama diseño pre experimental con pre prueba – post prueba con un solo grupo.	31
<i>Figura 2.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria según pre test.....	37
<i>Figura 3.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pre test.....	39
<i>Figura 4.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en dimensión integración en actividades en el aula según pre test.....	40
<i>Figura 5.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pre test.	41
<i>Figura 6.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pos test.	40
<i>Figura 7.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pos test.	41
<i>Figura 8.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en dimensión integración en actividades en el aula, según pos test.	42
<i>Figura 9.</i> Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pos test.....	47
<i>Figura 10.</i> Comparación del pre test y post test del nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pre test y pos test.....	44

I. INTRODUCCIÓN

En los tiempos actuales, resulta cada vez más necesario, la formación de individuos socialmente adaptados y comprometidos con el bien común y el desarrollo de la sociedad en que vive, esta situación demanda que, desde las aulas de clase, exista un acompañamiento que le permita, a medida que va creciendo y desarrollándose, asimilar e interiorizar normas para la convivencia de manera armoniosa y que le permitan sentirse integrado y aceptado socialmente. En este contexto, el juego resulta vital puesto que su práctica brinda al niño la oportunidad de aprender, cooperar y desarrollar comportamientos socialmente aceptables.

Sin embargo, a pesar de la importancia del juego para el desarrollo social de los niños, estudios internacionales realizados por la UNESCO, demuestran, que cada vez menos niños en países de avanzada tecnología como Japón, Estados Unidos, Inglaterra, tienen oportunidad de jugar, puesto que están más dedicados al uso de los dispositivos digitales actuales. En Estados Unidos, por ejemplo, cada vez son menos las oportunidades en que se realizan actividades de juego estructuradas, ya sea en el hogar o en el jardín infantil (Grob et al., 2017).

Algo que llama la atención, de investigadores como Gutnick (2017), es que en estos países, a pesar de su avanzado desarrollo, también se evidencia problemas en torno al desarrollo social del niño, que se origina en el hogar, ante la poca atención que los padres le brindan al niño generalmente por falta de tiempo, ellos prefieren poner a disposición del infante un dispositivo digital que los mantenga ocupados y entretenidos, o por tratarse de hogares disfuncionales en donde la ausencia de uno de los padres termina influyendo negativamente en el desarrollo socioemocional del

niño, lo cual se ve reflejado en la escuela, principalmente en la forma de relacionarse e interactuar con los demás niños.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación Perú (2017), busca promover en los niños el conocimiento y valoración de sí mismos, así como el desarrollo de capacidades que le permitan expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones como parte de su desarrollo socio afectivo, al mismo tiempo que promueve el desarrollo de habilidades interpersonales y sociales, que permitan al niño establecer una convivencia armoniosa, y fortalecer sus relaciones con las personas de su entorno, se sienta aceptado e integrado socialmente, y a partir de ello, propiciar la búsqueda del bien común.

Sin embargo, alrededor de este proceso de aceptación e integración social, se suscitan diversos problemas, cuya repercusión negativa se puede evidenciar a partir de los bajos niveles de socialización que presentan los niños, su dificultad para adaptarse a un nuevo grupo social, timidez, inseguridad ante los demás, e incluso problemas de comportamiento que se materializan en actitudes agresivas, falta de compañerismo, y hasta actitudes de rebeldía contra el docente. Esta problemática, muchas veces tiene su origen en la escasa atención que se le asigna a diversos factores sociales que finalmente repercuten en el comportamiento del niño, como por ejemplo la influencia que ejercen los padres en la socialización del infante desde su nacimiento hasta que el niño toma conciencia de la existencia del otro, que por lo general coincide con la edad preescolar, en donde se ve influenciado por otros factores externos al seno familiar.

A nivel local, en la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” –

Piura, 2019 se pudo evidenciar situaciones parecidas o igual de problemáticas, donde el proceso de socialización primaria de los niños del aula de 3 años se presentó dificultades, principalmente por las conductas de inseguridad, manifiestas en las diferentes actividades en que los niños deben participar, y ante las cuales se muestran tímidos y temerosos; se observó también niños con baja autoestima, que no se sienten en la capacidad de realizar determinadas actividades, incluso antes de empezarlas por el simple hecho de creer que otros niños siempre van a “ganar en todo” y por ello, no quieren participar con ellos. Algunos infantes manifiestan actitudes agresivas como golpear, morder, empujar, arrancar, coger por el cuello, tirar de la camisa, coger o botar los útiles de los demás; mientras que otros muestran actitudes de exclusión, como, por ejemplo, no dejar participar a ciertos niño o niños en los juegos que realizan, lo que provoca que algunos de ellos terminen llorando o reaccionado de manera agresiva, tratando de solucionar a golpes su exclusión del juego.

Una posible alternativa, con miras a encontrar la solución o disminución de la problemática enunciada, consiste en considerar el empleo del juego simbólico en el aula de clase, esto en virtud de su potencial intrínseco para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en el niño. Puesto que, el juego facilita el desarrollo integral del niño, potencia la adquisición de aprendizajes y motiva al niño a introducirse y ser parte activa en la realidad social en que vive (Campos et al., 2006).

En tal sentido, se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019?, y para responder al enunciado se fijó como objetivo general determinar de qué manera

el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019; y como objetivos específicos, los siguientes: a) Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, antes de la aplicación del juego simbólico. b) Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, después de la aplicación del juego simbólico. c) Comparar el nivel de desarrollo de la socialización primaria de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019, antes y después de la aplicación del juego simbólico.

La investigación se justificó, en el aspecto teórico, al brindar el sustento necesario que avala la aplicación del juego simbólico para mejorar la socialización primaria, así mismo, se corroboró la teoría Piagetiana del juego y su aplicación en el fomento del desarrollo cognitivo y social del niño. En el aspecto metodológico, la investigación va a permitir ser un apoyo para otros investigadores sobre cómo realizar los juegos simbólicos como una estrategia, de integración y le permita al niño socializar con sus pares, además que les presenta un instrumento, que permitió medir los niveles de socialización primaria en los niños, y que podrá ser utilizado en investigaciones similares a futuro. En el aspecto práctico, permitirá brindar información para otros docentes acerca de la aplicación del juego simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de 3 años, ya que permite la realización de actividades grupales que aportan un aprendizaje colaborativo bajo un entorno ideal, en el cual los niños pueden desarrollar sus habilidades sociales, de tal manera que se pueda incluir estas estrategias en el desarrollo de la socialización

primaria de los estudiantes.

En su realización, se recurrió al empleo de una metodología de enfoque cuantitativo, nivel aplicativo y su diseño pre experimental con pre prueba y pos prueba y un solo grupo. Contó con una población de 69 estudiantes de 3, 4 y 5 años respectivamente y con una muestra de tipo no probabilístico conformada por 24 estudiantes de 3 años. El recojo de información se realizó a partir de la observación y la lista de cotejo como técnica e instrumento respectivamente.

El análisis de los resultados obtenidos permitió establecer la existencia de diferencias significativas entre los niveles de desarrollo de la socialización primaria antes y después de la aplicación del juego simbólico, observándose que el nivel Inicio disminuyó del 58.33 % al 0 %; el nivel Proceso disminuyó del 29.17 % al 8.33 %; mientras que el nivel Logrado aumentó considerablemente del 12.50 % al 91.67 %.

La propuesta planteada y ejecutada en la presente investigación, permitió que los niños participen con sus compañeros, se integren en las actividades e intervengan activamente en las diferentes actividades que se programaron en el aula. Al cabo de las mismas, los niños lograron establecer relaciones formales y afectivas entre sí, afloró y se desarrolló su espíritu de colaboración y solidaridad, fundamentales para la convivencia en sociedad. Por lo que la investigación llegó a la conclusión general que el juego simbólico mejora de manera significativa el desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes a nivel internacional

Jaime y Pedraza (2019), en su tesis de titulación *“Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la institución educativa Vista Bella sede C”* para obtener el título de licenciatura. Se planteó como objetivo general caracterizar los procesos de socialización a partir de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado de transición y primero de la Institución Educativa Vista Bella Sede C jornada tarde”. La investigación fue de tipo acción, utilizó como técnica la entrevista y como instrumento un cuestionario. La población de tipo muestral estuvo conformada por 36 estudiantes. El estudio concluyó, que la propuesta planteada a partir del juego simbólico logró mejorar los procesos de socialización en los estudiantes, tanto a nivel escolar, familiar y la sociedad.

Alvarado y Chevasco (2018), realizaron su tesis titulada *“El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes”* para obtener el título de licenciada. Su objetivo principal fue determinar la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años de la escuela Fiscal Benjamín Rosales Aspiazu, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas. La metodología utilizada fue de enfoque

cuantitativo, de tipo descriptiva, con un diseño no experimental transaccional, la muestra fue seleccionada por conveniencia y los métodos utilizados fueron el deductivo-inductivo y el hipotético-deductivo. Las técnicas fueron la observación y la encuesta. La conclusión a la que llegaron les permitió elaborar una guía didáctica para docentes con la incorporación de juegos infantiles porque inciden favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años.

Quiroz (2016), realizó su tesis de titulación *“Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH Los navegantes, sector Jaime Nebot, Cantón la Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 – 2016”* para obtener el título de licenciada. Su objetivo fue proponer juegos como estrategia para desarrollar la socialización, en los niños y niñas de 2 y 3 años del CNH “Los navegantes I”, sector Jaime Nebot. La investigación fue de campo con un enfoque cualitativo. La técnica empleada fue la observación y como instrumento la guía de observación. La investigación concluyó, que la implementación de esta propuesta fortaleció, de manera sistémica, los lazos de amistad creados en cada juego y con su práctica mejoró la socialización de los niños y niñas de 2 a 3 años en la institución investigada.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Laura y Arenas (2018), realizo la tesis titulada *“Aplicación de los juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa – 2017”* para obtener el grado de bachiller. Se plantearon como objetivo general determinar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular la sociabilización en niños de cinco años de la Institución Educativa “Alto La Punta”, Mollendo, Arequipa – 2017. Fue una investigación empírico deductivo, experimental, con diseño pre experimental y un enfoque cuantitativo. La población fue de tipo censal y estuvo conformada por 20 niños de 5 años. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. La investigación concluyó que los juegos simbólicos permiten mejorar los niveles de socialización de manera significativa en los niños.

Verano (2017), en su trabajo de investigación titulado *“El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra - 2016”* para obtener el título de licenciada. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, para lo cual desarrolló una investigación de tipo descriptivo-correlacional de enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por 180 niños y niñas de 5 años y una muestra de tipo no probabilístico de 80 niños de ambos sexos seleccionados por conveniencia. Para el recojo de la información se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de

observación. Los resultados obtenidos en la investigación, le permitieron concluir que existe una relación moderada entre el juego simbólico y las habilidades sociales, quedando con ello aceptada la hipótesis planteada en la investigación.

Chamorro (2017), en su tesis titulada *“Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”* para obtener el título de licenciada. Se planteó como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 “Santa Rosa”, Callao, 2017. La investigación es de tipo aplicada de nivel explicativo con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental. La población y muestra estuvo conformada por 49 niños y niñas de cinco años. Utilizó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación. La investigación logró demostrar que el juego simbólico influye significativamente para el desarrollo de las habilidades sociales incrementando de manera efectiva las habilidades sociales básicas, avanzadas y las relacionadas con los sentimientos.

2.1.3 Antecedentes regionales

Vilcherrez (2017), realizó su tesis de titulación *“El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1314 del centro poblado Carrasquillo”* – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017 para obtener el título de licenciado. Su objetivo general fue determinar si el juego

dramático favorece la socialización de los niños de 5 años de la I.E. N° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017. La investigación fue experimental, de nivel explicativo y con un enfoque cuantitativo y con un diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 12 estudiantes de 4 años. Utilizó como técnica la observación y como instrumento la Lista de cotejo. La investigación concluyó que los juegos dramáticos favorecen de manera significativa el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de la IE. N°1314, Centro Poblado de Carrasquillo –Morropón.

Salvador (2018) en su tesis de titulación denominada “*Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro-Frías, 2017*” para obtener el título de licenciada. Tuvo como objetivo principal determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños. La investigación se enmarcó dentro de la metodología de tipo cuantitativa con diseño pre-experimental, con pre-test y pos- test. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. La investigación concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales sí mejoran la socialización de los niños, lo que se evidenció en que la mayoría de ellos lograron mejorar su integración, aceptación y comunicación con sus compañeros.

Acaro (2016), en su tesis de titulación “*El juego dramático y sus efectos en la Socialización de los Niños de Educación Inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista*” – Paita, 2015 para obtener el título de licenciada.

Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de la estrategia juego dramático favorece el desarrollo de habilidades sociales. La investigación fue cuantitativa, experiemetal, de diseño pre experimental con pre test y post test en un solo grupo. La población muestral estuvo conformada por 20 niños de 5 años. El estudio concluyó que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas observados.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Teorías que sustentan la investigación

2.2.1.1. Teoría Piagetiana del juego

Para Piaget (1946), el juego forma parte de la inteligencia del niño, en la medida que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo a la etapa evolutiva de niño, en cada una de la cuales tiene diversas formas de manifestación. Mediante el juego el niño, revive, resuelve, compensa, rehace y completa el mundo real por uno imaginario.

Así también considera la asociación de tres estructuras básicas del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano, por un lado, el juego como simple ejercicio (similar al ánima); el juego simbólico (abstracto y ficticio); y el juego reglado (colectivo, como resultado de una decisión grupal).

El desarrollo cognitivo según Piaget (1946), se divide en cuatro etapas o estadios claramente diferenciados, la primera la etapa sensoriomotriz, que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente; como segunda está la etapa pre operacional (desde los dos a los seis años); le sigue la etapa de las operaciones concretas (comprendida entre los seis o siete años hasta los once en promedio); y finalmente, está la etapa operaciones formales (desde los doce en adelante).

En la etapa sensomotriz, el niño representa y entiende el mundo de manera limitada, la exploración y la manipulación de los objetos a su alcance le permiten aprender acerca de ellos.

En la etapa pre operacional el niño representa el mundo a su manera, manejan su universo de una manera simbólica y actúa sobre esas representaciones como si existieran en la realidad. En esta etapa aparece el juego simbólico, mediante el cual el niño refleja el conocimiento de la realidad que lo rodea, imitando diferentes conductas, que observa en su entorno. Cuando más variada sea la realidad que conozca, mayores serán los motivos para que puedan realizar una imitación.

Con relación a la etapa operaciones concretas, sucede cuando el niño se siente capacitado para asumir determinados procesos lógicos, el cual se pone de manifiesto en la manipulación y clasificación de los objetos que tiene a su alrededor. Finalmente, la etapa de operaciones formales que inicia a partir de los doce años, que se considera que el

niño tiene la capacidad para lograr desarrollar su pensamiento lógico, además de formular y probar diversas hipótesis de índole abstracto.

2.2.1.2. Teoría de la socialización de Piaget

Piaget (1977), considera que en el proceso de socialización del niño existen tres etapas básicas:

- El egocentrismo inicial: etapa en el desarrollo del niño, caracterizada por la confusión, el egoísmo, y la primacía de la afectividad sobre la objetividad. En esta etapa al niño solo le interesa lo propio.
- La imitación y adaptación a los adultos: etapa en la que el niño se inicia realmente en las relaciones sociales, a partir de contacto y convivencia con las personas a su alrededor, de ellas trata de imitar todo lo que observa. En esta etapa se interioriza la lógica y moral colectiva, de manera incondicional, el niño acepta todo con una actitud pasiva.
- La cooperación con los de su entorno: el niño experimenta una nueva etapa una forma distinta de relacionarse socialmente, a partir del intercambio y convivencia con sus compañeros de la misma edad en diferentes entornos, como el hogar y el colegio principalmente, a partir de ello empieza a formarse la razón individual y la conciencia social del niño.

El desarrollo de la socialización, según este autor, va acorde a desarrollo de las estructuras cognitivas, así como al desarrollo de la afectividad en el niño. Distingue 4 periodos, a los que llamó, estadios de desarrollo:

1. Inteligencia sensorio motriz: desde que nace hasta los 24 meses aproximadamente, periodo caracterizado por el egocentrismo integral (actos repetitivos), en esta etapa el niño empieza a diferenciar el propio objeto, tiempo, espacio, casualidad.
2. Periodo preparatorio: hasta los 6 años, se desarrolla un egocentrismo intelectual en el niño, solo le interesa su punto de vista; se incrementa también el lenguaje, fundamental en el crecimiento y progreso interior del niño.
3. Operaciones concretas: hasta los 7 a 11 años, el niño empieza a darle sentido y carácter objetivo a lo exterior, no limitándose a su propio punto de vista, sino por el contrario, empieza a razonar sobre lo que sucede a su alrededor, aunque aún no logra distinguir lo probable y lo necesario. Durante este periodo se desarrolla también la moral autónoma.
4. Operaciones formales: a partir de la adolescencia (12 años), periodo en el que el niño empieza su inserción en el mundo de la adultez, comprende el desarrollo del pensamiento abstracto, a partir de la manipulación de ideas en su mente

sin necesidad maniobrar el objeto concreto. Durante esta etapa el niño es capaz de realizar cálculos matemáticos, pensar creativamente, y vivir de manera armoniosa en sociedad.

2.2.2 Juego Simbólico

2.2.2.1. Concepto de juego

Según el Ministerio de Educación Perú (2017), el juego es una actividad que el niño realiza de manera espontánea y que le resulta placentera puesto que, le permite recrear y transformar la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el que se desarrolla.

El juego es considerado como una acción lúdica, que se realiza de manera voluntaria, con un fin recreativo, y en el cual, muchas veces se exige y libera energía en los niños, es decir se requiere de un esfuerzo físico y mental, para poder realizarlo con toda libertad. Su realización se da en un espacio y tiempo limitado, y aunque está reglado, es fácilmente adaptado a las necesidades de los niños. Constituye una actividad de vital importancia para el desarrollo pleno de niño (Venegas & García, 2010).

El juego es eterno en las personas, abarca las alegrías inconscientes de la infancia y desarrolla la iniciativa y la personalidad, cuando es practicado en común, fomenta la amistad y la sana convivencia, y además desarrolla el sentido de la estética; el juego es

importante para el crecimiento y el desarrollo, jugar es imitar, es imaginar, es entrar a la relación, es pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, jugar es divertirse según (Loaysa & Vincés, 2019).

El juego facilita el gozo y el placer fomentando la creatividad y experimentación en donde el placer está ligado a las emociones, así como a lo social por lo que funciona como un mecanismo de adaptación al entorno.

2.2.2.2. Concepto de juego simbólico

“El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica siendo importante para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas, ya que ellos tienen la capacidad de transformar situaciones para crear mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de sus vidas”, Ministerio de Educación (2019).

También conocidos como juegos de imitación, de roles, de dramatización, aparecen a los 18 meses de vida, y se manifiestan durante el periodo llamado pre operacional, que va desde los 2 a los 7 años; etapa en que el niño se siente capacitado para simbolizar o representar la realidad mediante el uso de símbolos. Constituye el canal que tienen el niño para desarrollar su capacidad de asimilación y acomodación, lo que

se conoce como inteligencia adaptada (Palomero, 2012). Asimismo el “Juego simbólico es de suma importancia ya que está referido a la habilidad del niño para imitar situaciones del tiempo real y colocarse en el lugar de otras personas, pasando rápidamente de lo real a lo imaginario” Perez de los Santos, (2010).

El juego simbólico es una actividad transformadora que recrea al mundo reconstruyendo la realidad, dándole un significado a cada personaje, estimulando las funciones psicológicas fomentando la creatividad e imaginación. Además es el puente para poder explorar la vida, lo que sucede en ella o que le afecta como persona humana, situaciones reales o imaginarias que llamen su atención, pues el niño reproduce, interpreta actitudes, comportamientos y modelos percibidos de un mundo que no es fácil asimilar y entender, pero que es importante conocer, favoreciendo su desarrollo intelectual. (Abad & Ruiz de Velasco, 2011).

Mediante el juego simbólico el niño desarrolla la capacidad de imitar pasando rápidamente de lo imaginario a lo real y de lo real a lo imaginario promoviendo la interacción con sus pares. De esta manera, representa simbólicamente diferentes situaciones propias del mundo que lo rodea, principalmente imitan a sus personajes favoritos a partir de sus propios conocimientos y de lo que se imaginan.

2.2.2.3. Beneficios del juego simbólico

El juego simbólico cumple un papel significativo en el desarrollo de la socialización en la etapa infantil. Mediante el uso de símbolo el niño se pone en contacto directo con la realidad social del adulto, se prepara para el trabajo futuro a la vez que estimula la comunicación y la cooperación con los demás de su entorno, así mismo también desarrolla la autoconciencia y el autoconocimiento (Palomero, 2012).

Este tipo de juegos, a decir del mismo Palomero (2012), permiten que el niño exteriorice y vivencie todo tipo de emociones y sentimientos, por lo que se considera que el juego simbólico, especialmente el de dramatización y de roles, cumple una función catártica, compensatoria, liberadora, y muchas veces de desahogo.

2.2.2.4. Características del juego simbólico

Para Calle (2018), el juego es una acción que tiene características numerosas y variadas, que intervienen en la educación como un recurso muy significativo, considerando que por medio del juego se desempeñan roles que el niño representa de manera particular. Algunas de las características del juego simbólico que menciona es donde el niño y la niña interactúan y se relacionan con el mundo. Cada vez poseen sentido, según las prácticas, hábitos e intereses propios, mostrando el camino a la vida interna de las niñas y niños, expresando sus miedos, fantasías, conflictos y deseos de manera simbólica teniendo como medio el juego.

2.2.2.5. Importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño

Para (Soliz, 2016) la importancia del juego simbólico es donde el niño no solamente puede exteriorizar sus hábitos, vivencias, sensaciones y sentimientos sino que además le permite la aproximación con sus pares, dando inicio de esta manera a los vínculos sociales tanto con niños como con adultos. Además predomina la representación e imitación, pero principalmente, el juego simbólico tiene como fin destacado el beneficio de la comunicación y el lenguaje lo que ayuda en gran dimensión al desarrollo cognoscitivo mental, e intelectual.

Así mismo el autor menciona ciertas etapas del juego simbólico que se presentan a medida del crecimiento del niño las que son complementarias entre sí, tales como: el juego de “Hacer como si”, los “juegos de roles” y por último “el juego de representación”. El juego simbólico que se inicia de la forma más pura y placentera y permite la utilización de cualquier objeto considerando que el rol es definido según las necesidades e intereses del niño, incorpora materiales y recursos (juguetes, objetos), que posibiliten al niño la variación del juego.

“De esta manera, se destaca la importancia tanto de los padres de familia, cuidadores y maestros para que ofrezcan a los niños y niñas recursos adecuados con la finalidad de que con el uso de materiales puedan incrementar, potenciar y aumentar conductas capacidades y

habilidades que el juego simbólico fomenta” (Soliz, 2016).

2.2.2.6. Dimensiones del juego simbólico

Según Espeza, M y Malqui, L. (2014) menciona las siguientes dimensiones del juego simbólico.

a. Imitación. La imitación es la actividad que realizan los niños de lo que ven y mientras más conozcan acerca del mundo mejor será su imitación y por medio de la cual llegan a expresar sus sentimientos. Donde no solo les va a permitir desarrollar habilidades sociales sino también les va ayudar a potenciar la empatía.

b. Representación. La representación es cuando los niños y niñas escenifican algún personaje al que desean imitar realizando diferentes roles. Siendo tan importante en el niño porque va desarrollar en ellos y ellas la imaginación y la creatividad tanto de la fantasía como de la realidad estimulando así, el desarrollo del lenguaje.

c. Dramatización. La dramatización se lleva a cabo mediante gestos, mayormente es la mejor forma que el niño (a) exprese sus emociones delante de los adultos. El beneficio en los niños y niñas que practiquen la dramatización es que les facilita transmitir sus sentimientos a través de su cuerpo ayudándolos a conectar con sus emociones y observar al mundo desde un personaje.

d. Juego protagonizado. Es aquel que se caracteriza por un juego colectivo, grupal, social, cooperativo representando diversos roles con un contenido y argumento en el cual se refleja el compañerismo. Es aquí donde les permite potenciar su desarrollo personal, corporal, social, emocional, cognitivo y afectivo en los niños.

e. Objetos utilizados. Los objetos o materiales que los niños (as) utilizan durante el proceso del juego, simbolizan y representan a cada papel realizado. Los objetos deben ser seguros para que puedan ser utilizados por los niños y niñas ya que a través de ellos expresan sus sentimientos y experiencias desarrollando diferentes roles y representaciones repleto de imaginación y creatividad.

2.2.2.5. El juego como estrategia didáctica

Los juegos se deben considerar como una estrategia de suma importancia dentro del aula de clases, dado que significan una manera distinta de lograr el aprendizaje esperado, contribuyen a la recreación y al descanso de los niños y niñas. Los juegos permiten guiar la disposición del estudiante hacia las diferentes áreas que implican en la actividad lúdica. La maestra con dinamismo y utilizando diferentes habilidades imagina juegos que se adapten a las necesidades, expectativas e intereses, según la edad y el ritmo de aprendizaje del estudiante. En la fase inicial se sugiere realizar juegos simples y de

acuerdo a la edad del estudiante, donde refleje que la motricidad debe prevalecer en esta etapa. (Tirado, Peinado, & Cárdenas , 2011).

2.2.3 Socialización Primaria

2.2.4.1. Concepto de socialización

La socialización constituye el proceso mediante el cual las personas en su interacción con los demás, despliegan diferentes maneras de pensar, actuar y sentir, las mismas que resultan vitales para su desenvolvimiento de manera eficaz dentro del entorno social en que viven (Salazar, 1999)

Según Milazzo (1999), la socialización, puede ser descrita desde dos enfoques distintos:

- **Objetivamente:** teniendo en consideración la influencia que la sociedad despliega en las personas.
- **Subjetivamente:** a partir de la reacción o respuesta que la persona ofrece a la sociedad.

2.2.4.2. Características de la socialización

A decir de Saira (2010), las siguientes son las principales características de la socialización:

- La capacidad de relacionarse con los demás;
- La convivencia con los demás
- La interiorización de normas, costumbres, valores y pautas
- La socialización es aprendizaje.

2.2.4.3. Importancia de la Socialización

La socialización permite al niño seleccionar con criterio a sus amigos, forjar amistades verdaderas, vencer la timidez, trabajar en equipo, ser solidario, compartir con los demás, entre otros beneficios.

Resulta importante inculcar en los niños pautas de comportamiento que le permitan establecer relaciones de convivencia adecuadas con los demás integrantes del entorno social en que se desarrolla.

En este aspecto, la familia como agente socializador por excelencia, cumple un papel importante, ya que es en el seno familiar que los niños han de desarrollar un alto grado de interacción con su progenitora, que redunde en la adquisición de un mayor nivel de socialización, que le permitirá ser más comunicativo, se ajuste mejor a los cambios, y se integre mejor en los grupos con los cuales se relaciona y convive. Al respecto, debemos tener siempre presente que es “el hogar el lugar donde niños aprenden a ensayar sus respectivos roles, aprenden a comportarse, actuar, a convivir en familia y luego en la sociedad” (Editorial El Mercurio, 2008)

En ese sentido, los niños deben ser expuestos, desde temprana edad, al contacto con otros niños con edad análoga de preferencia, con los cuales pueda compartir, comunicarse, relacionarse valorarse y respetar a los demás. De igual forma, se les debe inculcar el ser solidarios, el trabajar en equipo, el saber escuchar y respetar la opinión de los demás niños. Asimismo ser humilde y ofrecer disculpas cuando se

actuó equivocadamente, así como saber perdonar. También es importante que los infantes aprendan a pedir las cosas de la manera correcta con un “por favor” y a dar gracias en todo momento (Fernández, 2011).

2.2.4.4. Tipos de la Socialización

Berger y Luckmann (1968) citado por Acaro, A. (2015), consideran que existe dos tipos de socialización:

- **Socialización primaria.** También llamada enculturación donde el sujeto desde que nace empieza a relacionarse con su entorno y significantes llegando a identificarlo automáticamente. La socialización primaria es la primera etapa por la que el individuo atraviesa en la niñez; mediante la cual se convierte en miembro del entorno social en donde se desarrolla, es considerada la más importante para el desarrollo social del individuo y es el cimiento principal de toda la socialización. (Berger & Luckmann, 1968) citado por Acaro, A. (2015).

La socialización primaria se da durante los primeros años del niño, principalmente sucede en el seno familiar, en donde aprende valores, costumbres, actitudes, normas, cultura; y luego este proceso se va afianzando en la escuela como principio de la intervención educativa, que le permite adquirir y desarrollar sus primeras capacidades intelectuales

y sociales, las mismas que representan un papel preponderante en la formación de su identidad convirtiéndolos en actores sociales.

- **La socialización secundaria.** es el proceso que introduce al individuo a desempeñar nuevos roles en los contextos propios de la sociedad en que vive. Durante esta etapa el niño ya es un ser más social lo que le permite insertarse a nuevos ámbitos del mundo en el que aprende a relacionarse con otros grupos. El niño empieza a forjar una identidad propia, en función del espacio social concreto que ocupa en la sociedad en que se desarrolla.

La socialización secundaria empieza con la educación formal y que permite el trabajo con personas que tienen el yo constituido, incorporándose en el individuo nuevos campos y dominios de habilidades, comunicación e intercambios sociales.

2.2.4.5. Dimensiones de la Socialización Primaria

Espeza y Mallqui L (2014), consideran las siguientes tres dimensiones en la socialización:

a. Participación con sus compañeros

La participación para los niños(as) es ejercer ese poder de tomar decisiones, actuar y transformar la realidad comunicándose entre ellos para satisfacer sus necesidades. La participación tiene como beneficio

favorecer la comunicación y la socialización entre los compañeros ayudándose mutuamente fortaleciendo sus lazos amicales.

b. Integración en actividades en el aula

Las actividades en el aula debe ser un objetivo para conseguir la integración con los niños de manera grupal mostrando respeto hacia los demás en las diferentes actividades realizadas. Tiene como objetivo favorecer la participación, la integración y la comunicación entre los niños y niñas ayudando a que logren adaptarse o integrarse de una forma segura y divertida.

c. Intervención y actuación escolar

Participar en actividades realizadas en la institución donde le permite al niño la integración con los demás compañeros de la institución. El objetivo de realizar actividades es promover la comunicación, desarrollo motor , vocabulario , la imaginación, ayudándolos a relacionarse con los demás niños.

2.2.4.6. La socialización en niños de 3 años

El niño o niña a la edad de 3 años evidencia agresión como resultado de desilusión, en esta edad los niños aún no comprenden a sus compañeros, en muchas ocasiones no les gusta integrarse y no consiguen entender la posición en que se encuentran los demás, siempre manifiestan que existen pensamientos o ideas distintos a los de ellos, las niñas y niños acostumbran asignar a los demás sus diferentes necesidades y deseos, existen discusiones y enfrentamientos

en el juego y por lo común acostumbran a realizarlo de manera individual, es aquí donde se empieza a trabajar para que puedan incorporar las reglas que guían la vida social, con una postura que se pueda desarrollar de una manera efectiva. (Luna, 2011).

2.2.4 El juego simbólico y la socialización primaria en la etapa preescolar

El juego adquiere suma importancia en la socialización de todo niño, es la mejor manera de conocer el mundo y de socializar. Se pueden presentar roles utilizando símbolos mediante la imitación, permitiendo al niño hacerse dueño de su destino, adoptando diferentes papeles que ellos puedan imaginar sobre todo de las personas que se encuentran en su alrededor, como sus padres, profesora, médico, etc; de esta forma, van construyendo un mundo de acuerdo a su medida.

El juego simbólico transcurre entre los dos años y los seis o siete años, etapa en la que el niño también se inserta en el mundo adulto y busca adaptarse a la realidad de su entorno cercano. Este tipo de juego le permitirá al niño compartir sus ficciones con sus demás compañeros de la escuela, lo que irá afianzando su proceso de socialización. Mediante el juego se familiariza con las actividades de su entorno y adquiere una serie de habilidades que serán de importancia en la formación de su equilibrio mental.

Según Piaget (1946), el juego simbólico le permitirá al niño manifestar sus ideas y sentimientos, así como reproducir experiencias vividas que enriquecerán su desarrollo social. Esto resulta, especialmente importante, en el ámbito escolar a nivel inicial, para el desarrollo integral del niño y el afianzamiento de su proceso de socialización con el mundo que lo rodea.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis de la investigación

La aplicación del juego simbólico mejora significativamente el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019.

IV. METODÓLOGIA

4.1. Diseño de la investigación

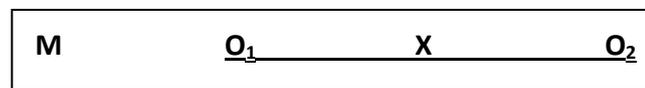
La presente investigación fue de enfoque cuantitativo. Un estudio de tipo cuantitativo, es aquel en que se hace uso de la recolección de datos, para partir de ellos, probar hipótesis, con base a la medición numérica y el análisis estadístico., con la finalidad de fijar patrones de comportamiento y probar hipótesis (Hernández et al., 2010).

La presente investigación fue de nivel aplicativo, ya que busca la resolución práctica de un problema determinado y poder intervenir en el desarrollo natural del evento, a partir de la aplicación del conocimiento previo, además busca su consolidación para dar solución a una situación determinada. Este tipo de investigaciones requieren de manera obligatoria de un marco teórico, en el cual se basa para buscar y dar solución a un problema específico (Supo, 2017).

En cuanto al diseño de investigación, este fue diseño pre experimental con una pre test y post test y un solo grupo, ya que tuvo como propósito aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar la socialización en estudiantes de 3 años, y cuya eficacia fue medida a partir de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos. En este tipo de diseños, “...se tiene un punto inicial de referencia, que permite establecer el nivel del grupo antes de la aplicación del estímulo, y a partir de ahí aplicar un seguimiento al grupo...” (Hernández et al..., 2010).

El diseño de la investigación se grafica de la siguiente manera:

Figura 1. Diagrama diseño pre experimental con pre prueba – post prueba con un solo grupo.



Fuente: Elaboración propia

Dónde:

- M = **Muestra** de 24 estudiantes de ambos sexos con una edad de 3 años que se encontraban matriculados el nivel de inicial en la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” en el año 2019, sometidos al pre experimento;
- O₁ = Pre-test (prueba de entrada para medir nivel de desarrollo de la socialización primaria antes del pre experimento);
- X = Pre experimento a partir de la aplicación del juego simbólico para mejorar nivel de desarrollo de la socialización primaria.
- O₂ = Pos-test (prueba de salida para medir los niveles de comprensión lectora después de aplicado el pre experimento).

4.2. Población y muestra

a) Población

Según (Tamayo y Tamayo, 1997) define a la población como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. En ese sentido, la población estuvo representada por el total

de niños de 3, 4 y 5 años de ambos sexos que se encontraban matriculados en el año 2019 de la Institución Educativa. Inicial N° 1372 “Los Claveles” en el año 2019.

Tabla 1. Población

Institución	Aula	Cantidad
Educativa		
Nº 1372, Los	03 años	24
Claveles	04 años	25
	05 años	20
Total población		69

Fuente: Nómina de matrícula año 2019.

b) Muestra

Tamayo y Tamayo (1997), define que la muestra “...es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”, asimismo Carrasco (2005), plantea que el muestreo no probabilístico intencional, es aquel en el que la selección de los individuos va a depender del juicio del investigador, por ende, no todos los elementos de la población tendrán la misma posibilidad de ser seleccionados.

La muestra fue tipo no probabilístico e intencional. En este tipo de muestras también llamado intencional o dirigidas, la selección de sus elementos no depende de la probabilidad, sino de la intención de investigador. En la presente investigación la muestra estuvo conformada por 24 estudiantes (11 niñas y 13 niños) de 3 años matriculados en el año 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
El juego simbólico	El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica siendo importante para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas, donde tienen la capacidad de transformar para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, imaginación y la historia de nuestra vida, Ministerio de Educación (2019).	El juego simbólico es una actividad en la que los niños imitan, representan y dramatizan diversas situaciones que se suscitan en su entorno cotidiano, asumiendo roles protagónicos, ya sea que la actividad se realice de manera individual o colectiva y para lo cual utiliza diversos materiales y objetos que tiene a su alcance.	Imitación	Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados.
			Representación	Representa diversos personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula
			Dramatización	Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea.
			Juego protagonizado	Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos.
			Objetos utilizados	Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas.
Socialización primaria	La socialización primaria es la primera fase del proceso de socialización del individuo, por medio de la cual se convierte en miembro de la sociedad, y representa la base de toda la socialización (Berger y Luckmann, 1995) citado por Acaro (2015).	La socialización primaria es un proceso mediante el cual el niño se inserta en la sociedad y empieza a relacionarse con otros individuos. Será medido a partir de su integración en el entorno escolar mediante la participación con sus compañeros, su integración en actividades en el aula y su intervención y actuación escolar.	Participación con sus compañeros	Participación en juegos, rondas y actividades en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás. • Cooperar o colaborar con sus compañeros en situaciones de juego.
				Participa activamente durante el juego que realizan sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando en un grupo se decide algo (como el juego de los animales), hace caso, aunque no esté de acuerdo. • Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.
			Integración en actividades en el aula	Participa en tareas y actividades grupales.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros. • Se integra a sus compañeros a la hora del juego.
				Aporta con sus ideas en las actividades que realiza la maestra.	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta a la maestra sobre el porqué de algunas situaciones de juego (como y porque el juego del ovillo). • Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás. • Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.
				Establece relaciones formales con los demás, en las actividades que realizan.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.
			Intervención y actuación escolar	Colabora estableciendo relaciones con los compañeros de otras aulas en actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga de las actividades que están realizando otros niños. • Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestra. • Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula

Adaptado de Espeza, M y Malqui, L. (2014)

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son los diversos mecanismos e instrumentos de los que se vale el investigador para reunir y medir información de manera organizada en función a los objetivos propuestos (Arias, 1999).

En la presente investigación se tuvo como técnica la observación, puesto que se realizó la observación del desarrollo del fenómeno y la recolección de información en forma natural y espontánea; como instrumento se utilizó la lista de cotejo, instrumento que permite el registro de actitudes, habilidades y destrezas (Hernández et al., 2010); y que en la presente investigación facilitó el registro de todo lo observado en torno al desarrollo de la socialización primaria en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019.

4.5. Plan de análisis

- En primera instancia los datos recolectados fueron codificados y tabulados en el programa informático Excel 2016.
- Los datos codificados se ingresaron al programa estadístico IBM SPSS en su versión 25 para el entorno Windows, a partir del cual se realizó su análisis con base a técnicas propias de la estadística inferencial y descriptiva.
- Para la presentación y análisis de los resultados, se elaboraron gráficos estadísticos para cada uno de los objetivos de la investigación y las dimensiones de la variable dependiente (socialización), cuyos niveles fueron expresados en valores porcentuales y absolutos.

4.6. Matriz de consistencia

Título: El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 Los Claveles – Piura, 2019.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019?	<p>Objetivo general: Determinar de qué manera el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, antes de la aplicación del juego simbólico. Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, después de la aplicación del juego simbólico. Comparar el nivel de desarrollo de la socialización primaria de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 Los Claveles – Piura, 2019, antes y después de la aplicación del juego simbólico. 	<p>Hipótesis general: La aplicación del juego simbólico mejora significativamente el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019.</p>	<p>Variable Independiente Juego simbólico</p> <p>Dimensión Imitación Representación Dramatización Juego protagonizado Objetos utilizados</p> <p>Variable Dependiente Socialización primaria</p> <p>Dimensión Participación con sus compañeros Integración en actividades en el aula Intervención y actuación escolar</p>	<p>Tipo de la investigación Cuantitativo</p> <p>Nivel Aplicativo</p> <p>Diseño Pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo.</p> <p>Población: Conformada por 69 estudiantes de 3,4 y 5 años.</p> <p>Muestra: Conformada por 24 estudiantes de ambos sexos</p> <p>Técnica Observación directa</p> <p>Instrumento Lista de Cotejo</p>

4.7. Principios éticos

La investigación demostró, durante el desarrollo, el cumplimiento estricto de los principios éticos propios de toda investigación con carácter científico.

- **Protección a las personas:** la investigación se llevó a cabo demostrando respecto por la dignidad humana y los derechos fundamentales de participantes. Se mantuvo reserva de la identidad de los estudiantes que participaron en la investigación, con la finalidad de garantizar su derecho de protección y confidencialidad, además de lograr objetividad en los resultados alcanzados.
- **Beneficencia y no maleficencia:** la investigación se desarrolló evitando causar todo tipo de daño a los participantes, por lo que se ha de procurar disminuir posibles efectos adversos y buscar maximizar sus beneficios.
- **Justicia:** se garantizó un trato equitativo hacia los niños y docentes participantes evitando todo tipo de prácticas injustas y/o desiguales entre ellos.
- **Integridad científica:** la investigación se llevó a cabo con total responsabilidad, integridad, transparencia y honestidad, las actividades fueron realizadas con rigurosidad, objetividad y responsabilidad social. Las fuentes de información que permitieron estructurar el marco teórico, fueron debidamente referenciadas con la finalidad de garantizar el respeto de los derechos de propiedad intelectual.
- **Consentimiento informado y expreso:** la realización de presente investigación contó con la autorización respectiva por parte de las autoridades de la

Institución Educativa, así como la autorización de los padres para que sus niños participen en la misma.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico

Tabla 2. Nivel de desarrollo de la socialización primaria según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	14	58.33
Proceso	7	29.17
Logrado	3	12.50
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles” - Piura, 2019.

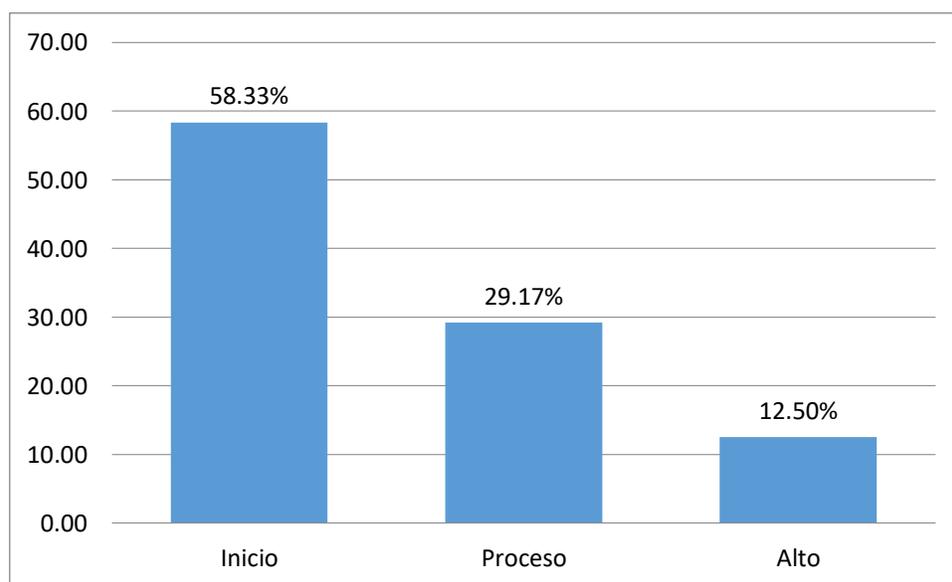


Figura 2. Nivel de desarrollo de la socialización primaria según pre test.

Fuente: Tabla 2.

Interpretación: De la Tabla 2 y Figura 2, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en el pre test, se observa que el 58.33 % de los estudiantes se encontraban en el nivel Inicio, el 29.17 % se ubicaron en el nivel proceso y el 12.5 % se encontraba en nivel logrado; a partir de estos resultados, se infirió que existían serios problemas en torno al proceso de socialización primaria en el ámbito escolar.

Tabla 3. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	13	54.17
Proceso	10	41.67
Logrado	1	4.17
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles” - Piura, 2019.

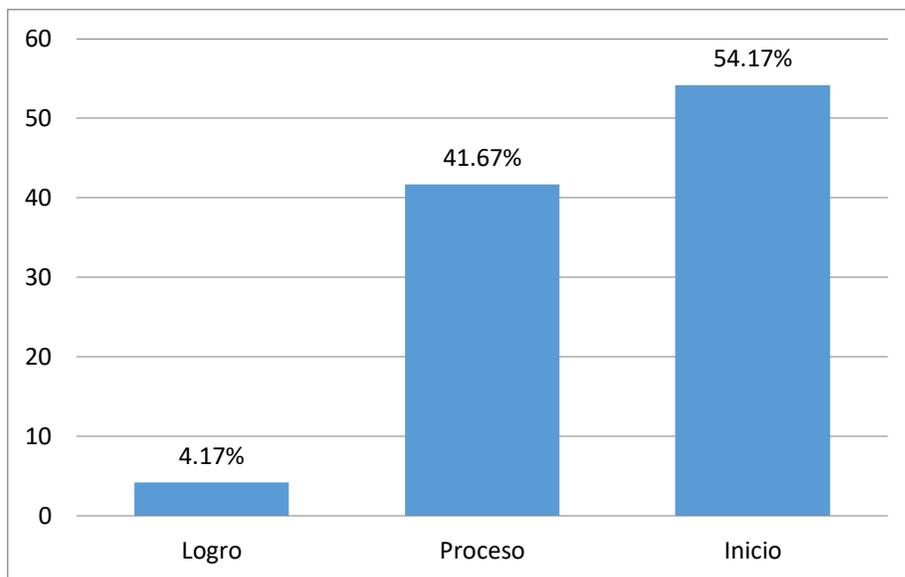


Figura 3. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pre test.

Fuente: Tabla 3.

Interpretación: De la Tabla 3 y Figura 3, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros de clases en el pre test, se observó que el 54.17% de estudiantes se encontraban en el nivel Inicio; el 41.67% en el nivel Proceso, en consecuencia, se infirió que los estudiantes presentaban problemas para participar activamente junto a sus compañeros en las diversas actividades programadas en el salón de clases.

Tabla 4. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el aula, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	17	70.83
Proceso	7	29.17
Logrado	0	0.00
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles” - Piura, 2019.

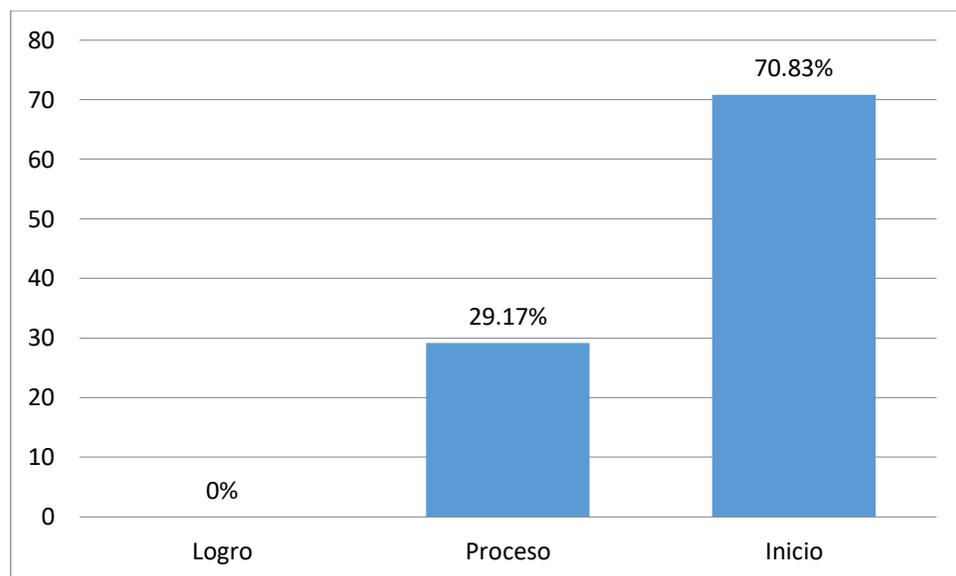


Figura 4. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en dimensión integración en actividades en el aula según pre test.

Fuente: Tabla 4.

Interpretación: De la Tabla 4 y Figura 4, respecto al nivel de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el aula, en el pre test, se observa que el 70.83 % de estudiantes se encontraban en el nivel Inicio; el 29.17% se encontraban en el nivel Proceso. Resultados

que permitieron inferir, la existencia de problemas que imposibilitaban el establecimiento de relaciones formales con sus compañeros de clase.

Tabla 5. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pre test.

NIVEL	n	%
Inicio	17	70.83
Proceso	5	20.83
Logrado	2	8.33
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles”- Piura, 2019.

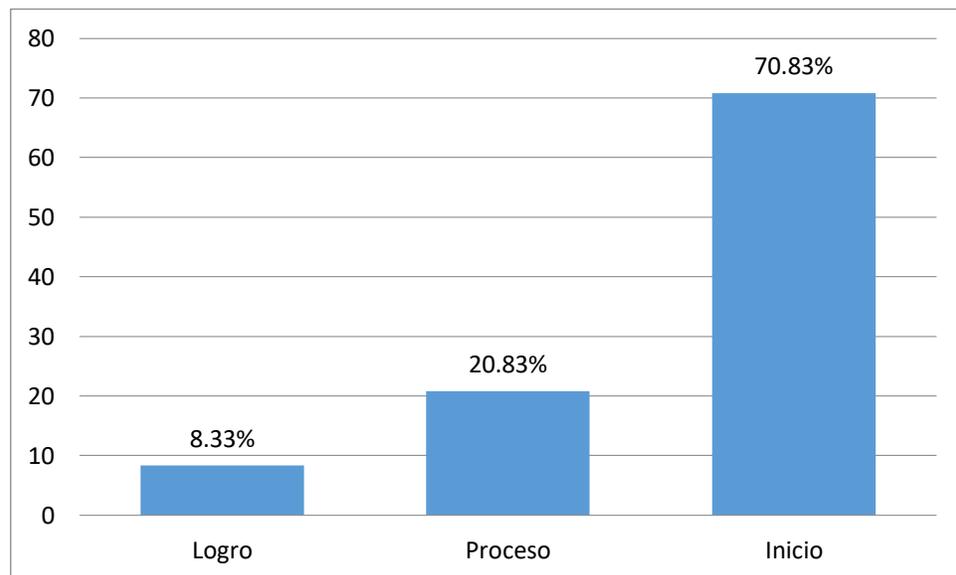


Figura 5. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pre test.

Fuente: Tabla 5.

Interpretación: De la Tabla 5 y Figura 5, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, en el pre test, el 70.83 % de los estudiantes se encontraban en el nivel Inicio; el 20.83 % se encontraban en el nivel Proceso y el 8.33% en el nivel Logrado. Por lo que se infiere que los estudiantes tenían problemas para establecer relaciones de colaboración y participación con sus demás compañeros.

5.1.2. Resultados según el segundo objetivo específico

Tabla 6. Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pos test

NIVEL	n	%
Inicio	0	0
Proceso	2	8.33
Logrado	22	91.67
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles”- Piura, 2019.

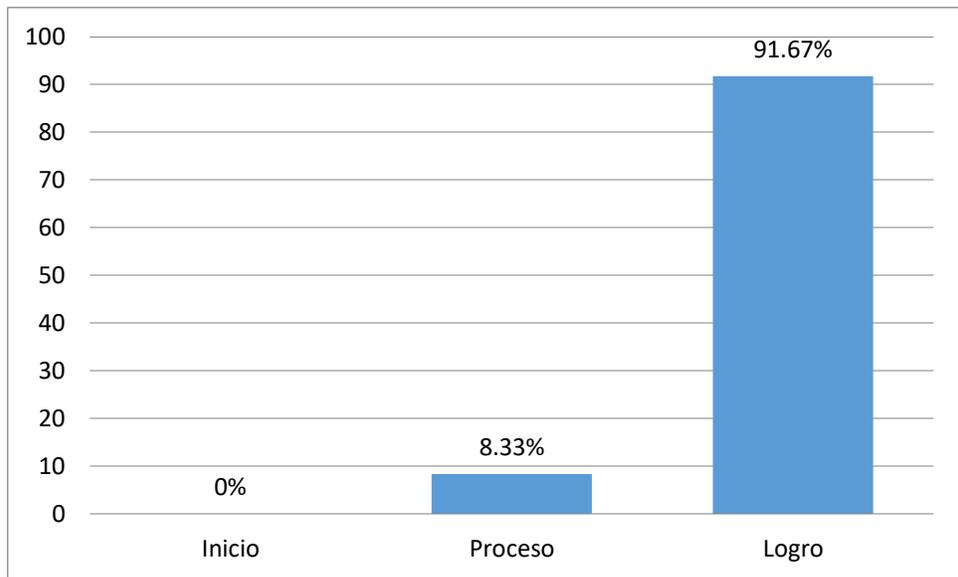


Figura 6. Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pos test.

Fuente: Tabla 6.

Interpretación: De la Tabla 6 y Figura 6, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria, en el pos test, el 91.67% de los estudiantes lograron alcanzar el nivel logrado y el 8.33% restante alcanzaron el nivel en proceso. Estos resultados permitieron inferir, que, después de la aplicación del juego simbólico, los estudiantes lograron mejorar sus niveles de logro en el desarrollo de la socialización primaria.

Tabla 7. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión: participación con sus compañeros, según pos test.

NIVEL	n	%
Inicio	0	0.00
Proceso	4	16.67
Logrado	20	83.33
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 Los Claveles - Piura, 2019.

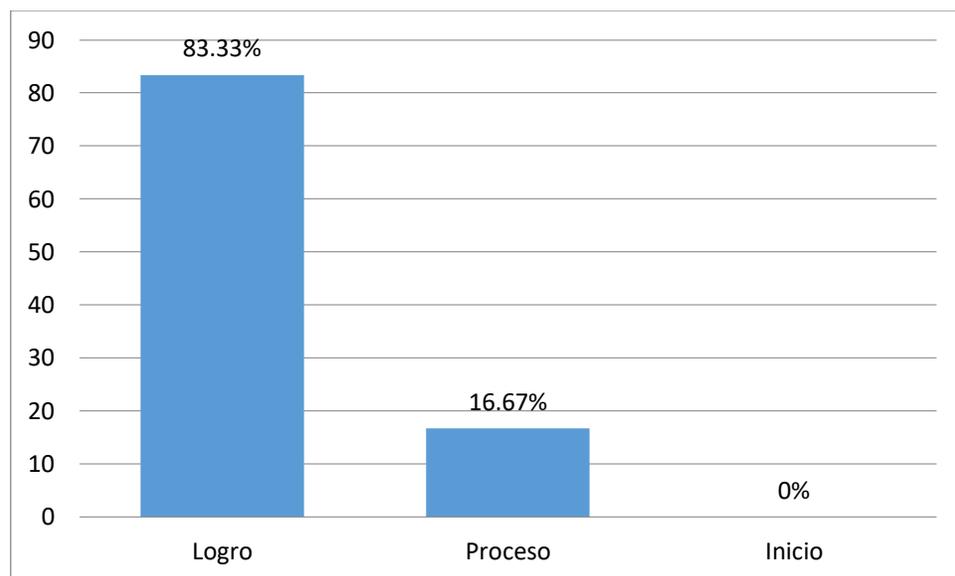


Figura 7. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, según pos test.

Fuente: Tabla 7.

Interpretación: De la Tabla 7 y Figura 7, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros, en el post test, el 83.33% de los estudiantes observados alcanzaron el nivel logrado y un 16.67 % alcanzaron el nivel en proceso. De estos resultados, se infirió, que después de la aplicación de los juegos

simbólicos, los estudiantes lograron un desarrollo considerable de la socialización primaria en su dimensión participación con sus compañeros.

Tabla 8. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el aula, según post test.

NIVEL	n	%
Inicio	0	0.00
Proceso	6	25.00
Logrado	18	75.00
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles”- Piura, 2019.

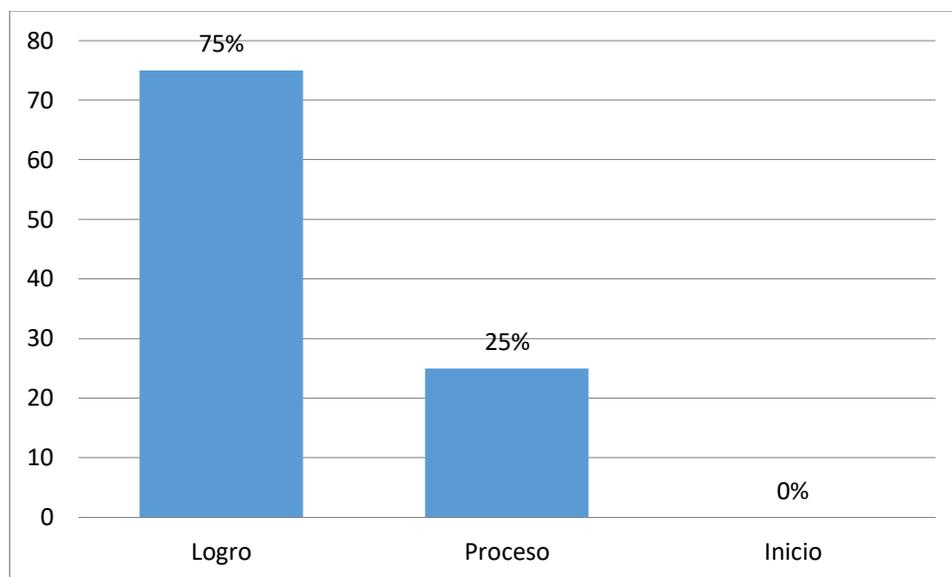


Figura 8. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en dimensión integración en actividades en el aula, según pos test.

Fuente: Tabla 8.

Interpretación: De la Tabla 8 y Figura 8, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión integración en actividades en el

aula, el 75 % de los estudiantes alcanzaron en un nivel logrado y el 25% restante un nivel en proceso. De estos resultados, se infirió que la aplicación de los juegos simbólicos, facilitó el desarrollo de la socialización primaria permitiendo una mejor integración de los estudiantes en las diversas actividades en el aula de clases.

Tabla 9. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según pos test.

NIVEL	n	%
Inicio	0	0.00
Proceso	6	25.00
Logrado	18	75.00
TOTAL	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles”- Piura, 2019.

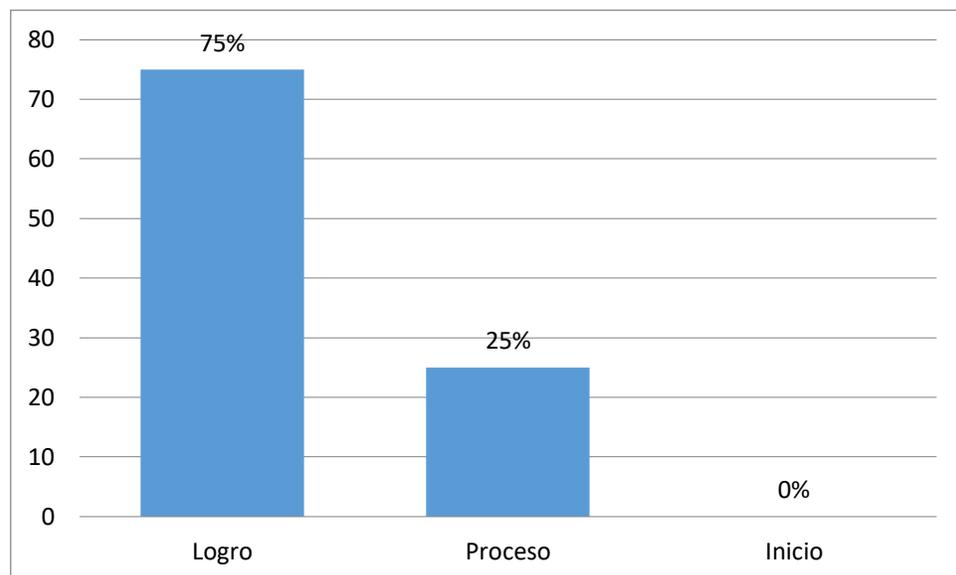


Figura 9. Nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, según post test.

Fuente: Tabla 9.

Interpretación: De la Tabla 9 y Figura 9, respecto al nivel de desarrollo de la socialización primaria en su dimensión intervención y actuación escolar, en el post test, el 75 % de los estudiantes alcanzaron en un nivel logrado y el 25 % restante un nivel en proceso. De estos resultados se infirió que la aplicación de los juegos simbólicos facilitó el desarrollo de la socialización primaria permitiendo que los estudiantes logren colaborar en el establecimiento de relaciones duraderas y afectivas con sus compañeros, además de una mayor participación activa en las actividades en clases, y el desarrollo armonioso en ellas.

5.1.3. Resultados del tercer objetivo específico

Tabla 10. Nivel de desarrollo de la socialización primaria, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Inicio	14	58.33	0	0
Proceso	7	29.17	2	8.33
Logrado	3	12.50	22	91.67
TOTAL	24	100	24	100

Fuente: Aplicación de lista de Cotejo a los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 1372 “Los Claveles”- Piura, 2019.

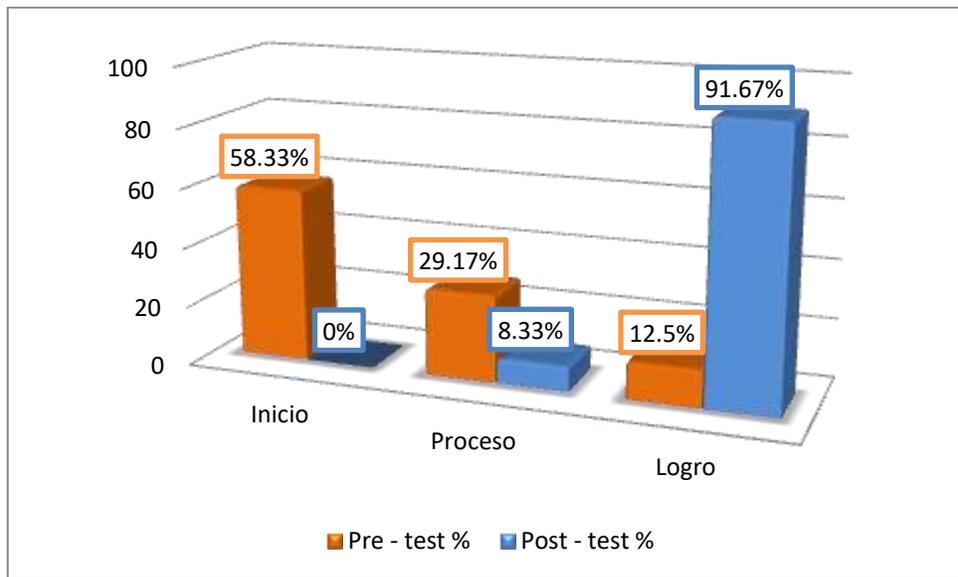


Figura 10. Comparación del pre test y post test del nivel de desarrollo de la socialización primaria.

Fuente: Tabla 10.

Interpretación: De la Tabla 10 y figura 10, respecto a los resultados del nivel de desarrollo de la socialización primaria se evidencia que, en el pre test el 58.33 % se encontraba en el nivel inicio. Mientras que, en el post test el 91.67 % en el nivel Logrado. Resultados que permitieron inferir que la aplicación de los juegos simbólicos logró mejorar los niveles de socialización primaria de manera significativa en los niños de 3 años en la institución investigada.

5.1.4. Prueba de Hipótesis

Para poder determinar el objetivo general de la investigación, fue necesario demostrar la hipótesis general, por este motivo, se hizo uso del programa Excel 2016, donde se pudo realizar la prueba de hipótesis T de Student para dos muestras relacionadas, la misma que permitió cotejar el nivel de la socialización primaria en dos momentos distintos, considerando un antes y después de la aplicación de la estrategia basado en el juego simbólico.

Valores que definen la aceptación o rechazo de la hipótesis:

Si $P < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Si $P > 0,05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

Tabla 11. Prueba T Para Medias de dos Muestras Emparejadas.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	3.7500	12.1667
Varianza	7.6739	1.4493
Observaciones	24.0000	24.0000
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.6258	
Valor crítico de t (una cola)	1.7139	
P(T<=t) dos colas	0.0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0687	

Fuente: Elaboración propia.

En esta investigación el valor P es 0.0000, por lo tanto se acepta la hipótesis general planteada en la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Los resultados de la prueba de T de Student permitieron afirmar que existe una diferencia significativa entre los niveles de la socialización primaria antes y después de haber aplicado la estrategia basada en el juego simbólico por lo que se concluye que la “La aplicación del juego simbólico mejora significativamente el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019”.

En la siguiente investigación el valor P es 0.0000, por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa que dice “La aplicación del juego simbólico mejora significativamente el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019”.

5.2. Análisis de resultados

En el presente apartado se da a conocer el análisis de los resultados, ya expuestos con respecto a que la aplicación del juego simbólico mejora la socialización primaria en estudiantes de 3 años.

5.2.1. Análisis respecto al primer objetivo específico:

Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, antes de la aplicación del juego simbólico.

De los resultados obtenidos en el pre test, se puede apreciar el bajo nivel de desarrollo de la socialización primaria que ostentaban los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, donde el 58.33% de los estudiantes se encontraban en un nivel inicio, el 29.17% en el nivel proceso y 12.50% en el nivel logrado; lo que permitió inferir los serios problemas en torno a sus procesos de socialización primaria en el entorno escolar.

Estos resultados son similares a los obtenidos por Laura y Arenas (2018), quienes en su investigación llegaron a determinar que el 68 % de los niños que observaron antes de la aplicación del juego simbólico se encontraban en el nivel inicio. Del mismo modo, Vilcherrez (2017), encontró en su investigación que, antes del pre test el 74 % de niños evidenciaban un nivel inicial en el desarrollo de la socialización.

La teoría de Piaget, sostiene sobre la socialización, que es en esta etapa donde el niño se caracteriza por el egocentrismo, la confusión y la primacía de la afectividad sobre la objetividad, por lo general en esta etapa al niño solo le interesa lo propio.

Estos resultados son concordantes, pues no hacen más que evidenciar serios problemas en torno a los procesos de la socialización

primaria, siendo en la mayoría de casos, no acordes ni los más convenientes por ende, el niño evidencia problemas en el establecimiento de relaciones sólidas con sus pares, ve mermada su participación en actividades grupales y tiene dificultades para su integración junto a sus compañeros en las diversas actividades en el aula de clases. (Ministerio de Educación, 2016).

5.2.2. Análisis respecto al segundo objetivo específico:

Determinar el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, después de la aplicación del juego simbólico.

Del análisis de los resultados obtenidos en el post test, se evidenció que, del total de niños observados, el 91.67 % alcanzaron el nivel logrado, el 8.33 % lograron el nivel en proceso, y no se evidenció ningún estudiante en el nivel inicio.

Resultados similares fueron encontrados por Salvador (2018), quien en su investigación observó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar su propuesta experimental, situación que se revirtió en el post test alcanzándose resultados satisfactorios ya que la mayoría de niños se ubicaron en un nivel logrado.

Todo lo expuesto se pudo sustentar con la teoría del juego de Piaget, pues manifiesta que el juego simbólico forma parte de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación de la realidad de acuerdo a su etapa evolutiva, y tiene diferentes formas de manifestación, dado que mediante el juego el niño revive, resuelve, recompensa, rehace y completa el mundo real por uno imaginario.

Los resultados presentados, evidenciaron los altos niveles de logros que desarrollaron los estudiantes después de la aplicación de los juegos simbólicos, lo que demuestra que efectivamente estos logran mejorar de manera significativa el desarrollo de la socialización primaria en los niños de 3 años en la institución investigada.

5.2.3. Análisis de la comparación del nivel de desarrollo de la socialización primaria de los estudiantes de 3 años de la Institución. Educativa. Inicial. N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019, antes y después de la aplicación del juego simbólico.

De la comparativa de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos, han evidenciado que efectivamente, su aplicación logró diferencias significativas entre los resultados del pre test y los del post test.

En los resultados obtenidos en el pre test se pudo evidenciar que los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, encontrándose 14 estudiantes (58.33 %) en un nivel de inicio, así mismo, en proceso se encontraron 7 estudiantes (29.17%) y en logrado se encontró 3 estudiantes (12.50%); esta postura resulta muy común en los niños de 3 años ya que cuando van al nivel inicial les cuesta mucho socializar con sus pares es allí donde se tiene que aplicar estrategias para que los niños y niñas empiecen a socializar.

Así mismo, en los resultados obtenidos en el post test en la tabla 6 se pudo evidenciar que después de la aplicación del juego simbólico lograron mejorar sus niveles de logro en el desarrollo de la socialización primaria, donde 22 estudiantes (91.67 %) consiguieron el nivel logrado, mientras que 2 estudiantes (8.33 %) alcanzaron el nivel proceso, haciendo un total de 24 estudiantes.

Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y el post test se puede evidenciar que se logró mejorar sus niveles de desarrollo de la socialización primaria, permitiendo disminuir considerablemente el porcentaje de niños que se encontraban en nivel inicio que equivale a un 58.33%, luego de aplicar la estrategia, alcanzando un (91.67%) que consiguieron el nivel logrado.

De esta manera, queda demostrado cómo la aplicación de la propuesta pedagógica del juego simbólico mejoró la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 1372 “Los Claveles”– Piura, según los resultados obtenidos en el post test. Lo señalado es ratificado con la tesis de (Verano, 2017), donde sus resultados fueron que existe una relación aceptada entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial el cual influirá de forma positiva al desarrollo de su personalidad, con un manejo adecuado de sus emociones y sentimientos, y control de sus impulsos, lo cual le permitirá ser en un futuro personas emocionalmente equilibradas, siendo capaces de hacer frente a los problemas de su entorno.

5.2.4. Análisis de la determinación del juego simbólico como estrategia mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa I. N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019.

Los resultados expuestos en relación a la socialización primaria, tanto en el pre test como en el post test, así como el resultado de la comparación de la hipótesis principal para poder determinar la efectividad del juego simbólico como estrategia didáctica, permitieron avalar los resultados generales de la presente investigación y determinar que el juego simbólico mejora de manera significativa el nivel de desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución

Educativa N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019., por lo que se dio por aceptada y válida las hipótesis planteadas.

Chamorro (2017), logró demostrar que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes, que les permitió incrementar de manera afectiva y efectiva las habilidades sociales básicas, avanzadas y relacionadas con los sentimientos en los niños de cinco años, considerando que el juego simbólico es una estrategia innovadora y creativa que permite su aplicación en diferentes situaciones de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños.

Así mismo, a la luz de los resultados obtenidos, se ha podido corroborar lo expuesto por Piaget (1946), en su teoría relativa al juego simbólico y el desarrollo cognitivo del niño, evidenciándose que efectivamente, el niño en la etapa, a la que Piaget llama pre operacional, imita y asume diferentes conductas a medida que se va insertando y adaptando a su entorno social más cercano. El juego simbólico, le permite al niño adquirir una serie de habilidades que serán de importancia para su desarrollo mental equilibrado, además de compartir experiencias, intercambiar roles, familiarizarse con las actividades que se desarrollan en su entorno, lo que le permitirá ir afianzando su proceso de socialización.

Estos resultados no hacen más que evidenciar la importancia que tiene el juego simbólico en el ámbito educativo, que si son bien aprovechados pueden convertirse en una estrategia de enseñanza que permita potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes en especial en la mejora de la socialización primaria, ayudándolos a interactuar con sus pares de manera afectiva y socializadora, siendo fundamental para la convivencia escolar.

VI. CONCLUSIONES

La propuesta planteada y ejecutada en la presente investigación, permitió que los niños intervengan en forma activa y de manera conjunta con sus demás compañeros en las diversas actividades y tareas que se organizaron en el salón de clases. Al cabo de las mismas, los niños lograron establecer relaciones formales y afectivas entre sí, afloró y se desarrolló su espíritu de colaboración y solidaridad fundamentales para la convivencia en sociedad. Por lo que la investigación concluye que, el juego simbólico mejora de manera significativa el desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles”– Piura, 2019.

Asimismo, se concluyó que:

- La evaluación realizada antes de la aplicación del juego simbólico, permitió evidenciar que el 58.33 % de los niños presentaban un nivel de desarrollo de la socialización primaria en inicio, infiriéndose de ello, la existencia de serios problemas en torno a los procesos de socialización primaria alrededor de los infantes, lo que impedía la participación de los niños de manera armoniosa con sus demás compañeros en los juegos y otras actividades que se realizaban en el aula, dificultaban la convivencia entre el grupo y el establecimiento de relaciones formales y afectivas entre ellos.
- La evaluación realizada después de la aplicación del juego simbólico, permitió evidenciar que el 91.67 % de los niños presentan un nivel Logrado en el desarrollo de la socialización primaria. Este nivel de logro, se evidenció

también en cada una de las dimensiones observadas, lo que permitió a los niños mejorar sus procesos de participación con sus compañeros, integración en actividades en el aula e integración y actuación escolar.

- La aplicación del juego simbólico en el aula de clase, permitió establecer diferencias significativas en los niveles de socialización primaria en los niños observados, evidenciándose un notable desarrollo de sus niveles de socialización después de ser aplicados, así mismo, este desarrollo permitió corroborar aspectos de la teoría del juego propuesta por Piaget y en especial de la influencia del juego simbólico, durante la etapa pre operacional, en favor de proceso de socialización del niño y su desarrollo cognitivo de manera integral.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

RECOMENDACIONES

- Sugerir, que la institución investigada, incluya como parte de su propuesta metodológica en sus procesos de enseñanza aprendizajes, estrategias como la desarrollada en el presente estudio, a la vez que dados sus resultados ha quedado evidenciado su eficacia para favorecer el desarrollo de la socialización primaria en niños de 3 años.
- Sugerir, a la Universidad, seguir promoviendo dentro de sus planes de estudio, investigaciones como la presente, que puedan ser ejecutadas en diferentes instituciones del nivel inicial, permitiendo así ahondar en el estudio y alternativas de solución al problema planteado entorno a la socialización del niño en el contexto educativo.
- Sugerir a los docentes del nivel inicial en la institución investigada, consideran la inclusión, en sus procesos de enseñanza, de estrategias didácticas innovadoras que permitan al niño enfrentarse a situaciones comunicativas que favorezcan el desarrollo de la expresión oral.
- Dada la importancia de contar con un personal docente debidamente capacitado, sugerir a la institución investigada, promover una constante capacitación, especialmente en el manejo de recursos y estrategias didácticas innovadoras que consideren la utilización del juego de manera lúdica en beneficio del desarrollo de la expresión oral en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2011). *El juego simbólico*. Madrid: Centro Universitario La Salle .
- Acaro, A. (2015). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de Educación Inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista - Paita, 2015*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Alvarado, V., & Chevasco, E. (2018). *El juego como herramienta en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes*. Universidad de Guayaquil - Ecuador.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad* (Amorrortu (ed.)).
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II" - Callao, 2014*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (U. de Chile (ed.)).
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017*. Universidad César Vallejo.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación Científica 1ra Edición*. Lima - Perú: Editorial San Marcos.
- Editorial El Mercurio. (2008). La importancia de la socialización. *Diario Digital El Mercurio Calama, 2*.
- Espeza, M., & Mallqui L. (2014). *El juego simbólico en la socialización de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 142 de Santa Ana de Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Fernández, V. (2011). *Importancia de la socialización en los niños y niñas*. Educando. El Portal de la Educación Dominicana.
<http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacion-en-los-nios-y-nias/>

- Grob, R., Schlesinger, M., & Pace, A. (2017). *laying with ideas: Evaluating the impact of the ultimate block party, a collective experiential intervention to enrich perceptions of play* (Child Development (ed.)).
- Gutnick, A., Robb, M., Takeuchi, L., & Kotler, J. (2017). *Always connected: The new digital media habits of young children*. (C. at S. Worksho (ed.)).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Quinta Edi).
- Jaime, Y., & Pedraza, A. (2019). *Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la institución educativa vista bella sede c*. Universidad Libre - Colombia.
- Laura, C., & Arenas, G. (2018). *Aplicación d e juegos simbólicos para estimular la socializacion en niños de cinco años de la Institucion Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa- 2017*. Universidad Nacional de San Agustín - Arequipa.
- Loaysa, A., & Vincés, B. (2019). *El juego simbolico en niños (as) de 5 años de la I.E.I. "Niño Jesús de Praga" - Puente Piedra - 2012*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Luna, N. (2011). *"La socialización en los niños de preescolar mediante el desarrollo de competencias sociales"*. México, D. F.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Milazzo. (1999). *Socialización* (Universidad José María Vargas (ed.)).
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje - Área Curricular Personal Social 3,4 y 5 años de Educación Inicial* (Metrocolor S.A (ed.)).
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores* (Ministerio de Educación Perú (ed.)).
- Ministerio de Educación Perú. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial* (Ministerio de Educación Perú (ed.)).
- Palomero, J. (2012). El valor del juego en el desarrollo infantil. *Psicología del desarrollo*, 8.
- Perez d elos Santos, S. E. (2010). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización*. Mexico: Universidad deTolosa.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño* (Ediciones Morata (ed.)).

- Piaget, J. (1977). *Estudios sociológicos* (Ariel (ed.)).
- Quiroz, Y. (2016). *Los juegos como estrategia para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 y 3 años del CNH los Navegantes I, sector Jaime Nebot, Canton la Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 - 2016*. Universidad Estatal Península de Santa Elena - Ecuador.
- Salazar, A. (1999). *Manual de Psicología Social* (Trillas (ed.)).
- Salvador, C. (2018). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro - Frías 2017*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2004). *Metodología de la investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Tercera).
- Soliz, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes "Pedro Vicente Maldonado" del Cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014-2015*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Suira, R. (2010). *Psicología Social - Socialización y Desarrollo Social*.
- Supo, J. (29 de noviembre de 2017). *De Niveles, Tipos y Diseños de Investigación Científica*. (M. e. Blog, Ed.) Obtenido de Sincie: <https://www.youtube.com/watch?v=rkrLeIGwx6A>
- Tamayo y Tamayo, M. (1997). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa S.A.
- Tirado, M., Peinado, M., & Cárdenas, B. (2011). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial*. Mazatlán, México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Venegas, R., & García, O. (2010). *El juego infantil y su metodología* (IC Editorial (ed.)).
- Verano, B. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra - 2016*. Universidad César Vallejo.
- Vilcherrez, M. (2017). *El juego dramático y su influencia en la Socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo - Buenos Aires - Morropón - Piura - 2017*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

ANEXOS

Anexo 1

LISTA DE COTEJO: Variable socialización primaria

Fecha: _____

Hora: _____

DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN CON SUS COMPAÑEROS			
INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Participación en juegos, rondas y actividades en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás. • Cooperar o colaborar con sus compañeros en situaciones de juego. 		
Participa activamente durante el juego que realizan sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando en un grupo se decide algo (como el juego de los animales), hace caso, aunque no esté de acuerdo. • Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas. 		
DIMENSIÓN: INTEGRACIÓN EN ACTIVIDADES EN EL AULA			
INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Participa en tareas y actividades grupales.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros. • Se integra a sus compañeros a la hora del juego. 		
Aporta con sus ideas en las actividades que realiza la maestra	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta a la maestra sobre el porqué de algunas situaciones de juego (como y porque el juego del ovillo). • Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás. • Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones. 		
Establece relaciones formales con los demás, en las actividades que realizan.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula. 		
DIMENSIÓN: INTERVENCIÓN Y ACTUACIÓN ESCOLAR			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Colabora estableciendo relaciones con los compañeros de otras aulas en actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga de las actividades que están realizando otros niños. • Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestra. • Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula 		

Anexo 2: matriz de datos del Pre test

Nº	Estudiante	D-1 Participación con sus compañeros								D- 2. Integración en actividades en el aula								D-3. Intervención y actuación escolar						Total						
		Ítems								Ítems								Ítems						G	D1	D2	D3			
		Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás.	Coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego.	Cuando en grupo se decide algo (como el juego de los animales), hace caso, aunque no este de acuerdo.	Cuando este en grupo comparte sus sentimientos e ideas.	Manifiesta a una actitud de respeto hacia sus compañeros.	Se integra a sus compañeros a la hora de jugar.	Pregunta a la maestra sobre el porque de algunas situaciones de juego (como y porque el	Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás.	Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.	Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.	Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños.	Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestra.	Comparte los materiales escolares para desarrollar las actividades.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	E1		0	1		0	1		1		0	1		1		0	1		1		1		1		1		9	2	4	3
2	E2		0		0		0	1		0	1		1		0	1		1				0		0		0	5	1	4	1
3	E3		0		0	1		0	1		1		1		0	1				0		0		0		0	5	2	4	0
4	E4		0		0		0	1		0	1		1		1		1				0		0		0		5	1	4	0
5	E5		0		0		0		0		0		0		1		1				0		0		0		2	0	2	0
6	E6	1				0		0	1		0		0		0		0				0		0		0		2	1	1	0
7	E7	1				0		0		0		0		0		0				0		0		0		0	1	1	0	0
8	E8	1				0		0		0		0		0		0				0		0		0		0	1	1	0	0
9	E9		0		0		0		0	1		0		0		0				0		0		0		0	1	0	1	0
10	E10	1				0		0	1		0		0		0		0				0		0		0		2	1	1	0
11	E11	1				0		0		0		0		0		0				0		0		0		0	1	1	0	0
12	E12	1				0		0		0		0		0		0				0		0		0		0	1	1	0	0
13	E13		0		0	1		1		1		0		0		0				0		0		0		0	3	2	1	0
14	E14	1				1		1		0		0		0		0				0		0		0		0	3	3	0	0
15	E15	1				1		0	1		0		0		0		0				0		0		0		3	2	1	0
16	E16		0		0		0	1		0		0		0		0				0		0		0		0	1	1	0	0
17	E17	1				0		1		1		0		0		0				0		0		0			3	2	1	0
18	E18	1				0		0	1		0		0		0		0				0		0		0		2	1	1	0
19	E19		0		0	1		1		0		0		0		0				0		0	1		1		4	2	0	2
20	E20	1		1		1		1		0		0	1		1		1				0	1		0	1		9	4	3	2
21	E21	1				1		1		1		1		0		0				1		1		1		9	3	3	3	
22	E22		0	1		1		1		0		0		0		0				0		0	1		1		5	3	0	2
23	E23	1		1			0		0		0		0		0		0				1		0	1		4	2	0	2	
24	E24	1			0	1		1		0	1		1		1						0	1		0	1		9	3	4	2

Anexo 3: Matriz de datos Post test

N°	Estudiante	D-1 Participación con sus compañeros								D- 2. Integracion en actividades en el aula								D-3. Intervención y actuación escolar						Total						
		Ítems								Ítems								Ítems						G	D1	D2	D3			
		Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás		Coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego.		Cuando en grupo se decide algo (como el juego de los animales), hace caso, aunque no este de acuerdo.		Cuando este en grupo comparte sus sentimientos e ideas.		Manifiesta a una actitud de respeto hacia sus compañeros.		Se integra a sus compañeros a la hoar de juego.		Pregunta a la maestra sobre el porque de algunas situaciones de juego (como y porque el juego del ovillo).		Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás.		Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.		Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.		Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños .		Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestra.		Comparte los materiales escolares para desarrollar las actividades.				
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	E1		0	1			0	1		1		0	1		1		0	1		1		1		1		9	2	4	3	
2	E2		0	1		1		1		0	1		1			0	1		1		1		1		10	3	4	3		
3	E3	1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		12	4	5	3	
4	E4	1		1		1		1		0	1		1		1		1		1		1		1		12	4	5	3		
5	E5	1		1		1		1		0	1		1		1		1		1		1		1		12	4	5	3		
6	E6	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
7	E7	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
8	E8	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
9	E9	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
10	E10	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
11	E11	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
12	E12	1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		12	4	6	2	
13	E13	1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		12	4	6	2	
14	E14	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
15	E15	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
16	E16	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
17	E17	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		12	3	6	3	
18	E18	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
19	E19	1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		12	4	6	2	
20	E20	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		12	4	6	5	
21	E21	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	7	3	
22	E22	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		13	4	6	3	
23	E23	1		1		1		1		1		1		1		1		1				0	1		1		12	4	6	2
24	E24	1			0	1		1			0	1		1		1			0	1		1			0	1	9	3	4	2

Anexo 4:

PROPUESTA PEDAGÓGICA
“Jugando aprendemos a socializar”

I. Datos Informativos

1.1.Institución	: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote
1.2.I.E.	: N° 1372
1.3.Lugar	: A.H. Los Claveles - Piura
1.4.Responsable	: María Cotrina Quispe
1.5.Director	: Lic. Gladis Coronel Cardoza
1.6.Área	: Personal Social
1.7.Ciclo/grado	: II - Aula 03 años
1.8.Número de estudiantes	: 24 estudiantes

II. Presentación

La institución educativa inicial N° 1372 ubicada en A.H. los claveles, distrito de 26 de Octubre – Piura se encuentra a cargo de la directora Lic. Gladis Coronel Cardoza. Dicha institución fue cambiada de pronoei a I.E.I. el 09 de diciembre del año 2015, los servicios educativos de nivel inicial con 03, 04 y 05 años. Hoy en día cuenta con 79 alumnos y con 3 docentes.

Esta propuesta tiene por finalidad guiar a los niños y niñas del nivel inicial a realizar diferentes actividades de juego para mejorar la socialización entre

ellos, así poder relacionarse mejor con sus pares contribuyendo a mejorar su autoestima reforzando su desarrollo social.

La presente propuesta se enfoca en la aplicación de 10 sesiones o actividades de juego para los niños y niñas de 03 años con la finalidad de mejorar la socialización entre ellos ayudado con estrategias para llegar a un mejor aprendizaje.

III. Objetivos

3.1.Objetivo General:

- ✚ Mejorar el proceso de socialización a través del juego simbólico.

3.2.Objetivos específicos:

- ✚ Planificar sesiones basadas en el juego simbólico
- ✚ Identificar las estrategias del juego simbólico más adecuado para desarrollar la socialización.
- ✚ Ejecutar las estrategias siguiendo la secuencia y considerando los indicadores.

IV. Competencias y capacidades a desarrollar

AREA : Personal Social

Actividad 1: Imagino que soy un árbol

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Actividad 2: Soy una cajita de sorpresa

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Actividad 3: La cajita de colores

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Actividad 4: Soy una serpiente

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Actividad 5: El ovillo de hilo

Competencia: Construye su identidad.

Capacidad:

- Se valora así mismo.
- Autorregula sus emociones.

Actividad 6: La ronda de los animales

Competencia: Construye su identidad

Capacidad:

- Se valora así mismo.
- Autorregula sus emociones

Actividad 7: Cómo soy

Competencia: Construye su identidad

Capacidad:

- Se valora así mismo.
- Autorregula sus emociones.

Actividad 8: Cada cual a lo suyo

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Participa en acciones que promueven el bien común.

Actividad 9: Ovejas y lobos

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Actividad 10: Abrazos musicales

Competencia: Construye su identidad.

Capacidad: Autorregula sus emociones.

V. Temática del taller

Unidad didáctica	Actividades de Aprendizaje	Duración
Personal Social	10 actividades	2 meses

VI. Metodología

Actividad	Competencia	Estrategia/técnica
1	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
2	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
3	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
4	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
5	Construye su identidad	Lista de cotejo Observación
6	Construye su identidad	Lista de cotejo Observación
7	Construye su identidad	Lista de cotejo Observación
8	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
9	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Lista de cotejo Observación
10	Construye su identidad	Lista de cotejo Observación

VII. Fundamento teórico

La diversión modela el desarrollo del conocimiento del niño, ya que simboliza la comprensión práctica o productiva del contexto, según el periodo progresivo del ser humano. En la etapa pre operacional el niño realiza una operación mental que requiere pensamiento lógico, ya que en esta etapa no se tiene la mentalidad necesaria para pensar de manera lógica, es por eso que los niños manejan su universo de una manera simbólica y algunas veces estructurada; es que en esta etapa se desarrolla en el niño el juego simbólico y el juego reglado. El juego simbólico refleja en el niño el conocimiento de la realidad que lo rodea, imitando las diferentes conductas, cuando más variado sea la realidad que conozca, mayor serán los motivos para que puedan realizar una imitación. En el juego de reglas el niño en su juego respeta normas y reglas con el propósito que todos los participantes del juego participen en igualdad de condiciones, en esta etapa los niños y niñas disfrutan jugando al construir como armar y desarmar estructuras, ya que pueden comprender y asimilar juegos de reglas simples.

Para Piaget (1956), manifiesta que el “juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva; las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, aspectos del desarrollo que condicionan al origen y la evolución del juego”.

VIII. Recursos

1.1. Potenciales o humanos

- 1 estudiante ULADECH.
- 24 estudiantes de 03 años de la I.E.N°1372 Los claveles – Piura.

1.2. Materiales

- Hojas
- Periódicos
- Mascaras de animales
- Tizas
- Silbato
- Ovillo de lana
- Cajas de cartón
- Otros materiales

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 1

“IMAGINO QUE SOY UN ARBOL”

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad : “Imagino que soy un árbol”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Lunes 02 de Setiembre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un semicírculo, para la asamblea y sentados en el piso se canta la canción “este árbol que les cuento”. Se toma los acuerdos de aula para realizar la actividad. ¿Que los niños y niñas conozcan que nos	Papelote con los acuerdos canción de los animales	

	brindan los arboles?		
DESARROLLO	<p>Se invita a los niños y niñas a ponerse de pie y formar un círculo.</p> <p>La maestra dice yo voy a empezar a narrar un cuento y ustedes van a continuar con este cuento.</p> <p>Había una vez un árbol muy alto, muy alto (la profesora se coloca en puntas de pie, estira los brazos y los niños imitan sus movimientos) luego vinieron unos pajaritos y se posaron en la rama de los arboles ¿Cómo vuelan los pajaritos? Y los niños realizan los movimientos, niños ahora yo voy a seguir contando el cuento y ustedes realizan los movimientos, luego vino un aire muy fuerte y el árbol se movía y se movía y ¿cómo sopla el viento? ...</p>	<p>sonidos</p> <p>movimientos</p>	
CIERRE	<p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Para qué nos va a servir haber realizado la actividad?</p>	<p>preguntas</p> <p>ficha de evaluación</p>	

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 2

“SOY UNA CAJITA DE SORPRESA”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “Soy una cajita de sorpresa”

Edad de los niños : 0 3 años

Fecha : Lunes 09 de Setiembre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Persona Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a las niñas y niños a sentarse en un círculo y cantamos y una canción de los animales. Recordamos los acuerdos del aula. ¿Conocer en que consiste la cajita de sorpresa?	Papelote con los acuerdos canción de los animales	10 minutos
DESARROLLO	Juego: se explica a los niños y niñas que nos vamos a imaginar que somos una cajita de sorpresa.	sonidos	15

	<p>La maestra dice vamos a jugar como si fuéramos una cajita de sorpresa los niños y niñas se sientan en un círculo y agachan la cabeza llevando sus manos a la cabeza, la maestra va repitiendo somos una cajita de sorpresa bien cerradita, bien cerradita y nadie la puede abrir y de pronto pregunta. ¿Cómo hace el gato? ¿Cómo hace el pato? ¿Cómo ladra el perro? ¿Cómo hace la oveja? deberá mencionar un animal para entre todos poder imitar.</p>	movimientos	minutos
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿A qué animal le gusto imitar más? Evaluación: Se evaluara mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas.</p>	preguntas ficha de evaluación	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 3

“LA CAJITA DE COLORES”

IV. Datos informativos

Nombre de la actividad : “La cajita de colores”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Viernes 13 de setiembre de 2019.

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Lista de cotejo

VI. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
--	-------------	----------	--------

INICIO	Se invita a los niños a sentarse de una manera que se cómodos, Recordamos los acuerdos del aula para tener una buena convivencia. “Había una vez un niño que se encontró una caja llena de periódicos y como no sabía leer se puso a pensar que podía hacer con ellos.....”. ¿Que los niños y niñas expresen sus emociones en grupo?	Papelote con los acuerdos canción de los animales	10 minutos
DESARROLLO	Juego: la maestra explica el juego que vamos a realizar con los periódicos para darles otras utilidades.. Cada niño y niña cogerá una hoja de periódico y lo vamos a doblar como nos plazca y nos vamos a sentar sobre el periódico doblado, luego lo desdoblamos y lo tendemos simulando ser una sábana nos vamos acostar sobre el periódico realizando, luego vamos a realizar una bola con ese periódico y vamos a jugar entre todos a intercambiaros las bolas hechas de periódico.	sonidos movimientos	15 minutos
CIERRE	Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste? evaluación: Se evaluara mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas.	preguntas ficha de evaluación	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO D E EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 4

“SOY UNA SERPIENTE”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “soy una serpiente”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Martes 17 de Setiembre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un semicírculo, para la asamblea. Se toma los acuerdos de aula para realizar la actividad. ¿Que los niños y niñas se muevan como las serpientes al ritmo dela canción?	Papelote con los acuerdos	10 minutos
DESARROLLO	Juego: Se les explica a los niños y niñas acerca del juego a realizar. Vamos a realizar el juego de la serpiente con la música yo voy hacer la cabeza de la	sonidos	15 minutos

	serpiente y al ritmo de la canción voy a ir llamando a uno por uno cuando llame al niño o niña por su nombre este se meterá por debajo de mis piernas y se cogerá en mi cintura luego al segundo que llame se meterá pos mis piernas hasta pasar a su compañero a y se cogerá en su cintura de él o ella todo al rito de la canción y así seguiré llamando a todos. “Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola quiere usted ser parte de mi cola.....”	movimientos	
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo les gusto más del juego?</p> <p>Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	preguntas ficha de evaluación	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 5

“EL OVILLO DE HILO”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “El ovillo de hilo”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : **Lunes** 23 de setiembre del 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social.	Construye su identidad	Se valora así mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un círculo, sentados en el piso, se les muestra un ovillo de hilo de lana y se pregunta a los niños y niñas ¿Qué es?, escuchamos sus respuestas e invitamos a los niños para exploren el ovillo, los niños exploran y observan luego responden a la interrogantes: ¿cómo se llama?, ¿dónde lo han visto?, ¿para	Papelote con los acuerdos canción de los animales	10 minutos

	<p>qué sirve?, ¿Quién lo utiliza? Los niños comentan acerca de lo que están observando, la docente los escucha y atiende.</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar con el ovillo de hilo de lana pero siempre recordando nuestros acuerdos, no pelear con mi compañero, obedecer a mi maestra</p>	ovillo de lana	
DESARROLLO	<p>Juego: Se explica el juego a realizar Después los niños y niñas se sientan en un círculo el docente empieza lanzando el ovillo de lana pero sin soltar la punta, al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore a la persona a quien lanzó, quien recibe el ovillo coge el hilo y lanza el ovillo a otro niño, también diciendo algo que le guste y así sucesivamente van jugando sin soltar el hilo para que así vayan tejiendo la tela de araña. El juego termina cuando todos los niños hayan cogido el ovillo de lana. Luego trabajan su hoja de lo que más les gusto del juego.</p>	<p>sonidos</p> <p>movimientos</p> <p>hojas</p> <p>crayolas</p>	15 minutos
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo les gusto más del juego?</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas.</p>	<p>preguntas</p> <p>ficha de evaluación</p>	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 6

“LA RONDA DE LOS ANIMALES”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “La ronda de los animales”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : 27 de setiembre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Construye su identidad	Se valora así mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
--	-------------	----------	--------

INICIO	<p>Se invita a los niños a formar un círculo y recordamos los acuerdos para una buena convivencia.</p> <p>Colocaremos una bolsa al centro del círculo con máscaras de animales en la cual los niños sentados en asamblea podrán observar. Se les preguntara ¿Qué crees que hay dentro? La docente muestra el contenido para que los niños observen ¿Qué es? ¿Cómo se usan las máscaras? ¿Te gustaría jugar con las máscaras?</p>	<p>Papelote con los acuerdos</p> <p>Bolsa</p> <p>Máscaras</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Se le explicara a los niños y niñas que realizaremos un juego al compás de la música usando las máscaras Cada niño escoge la máscara del animal de su preferencia, luego al copas de la música podrá imitar sus movimientos o sus sonidos, cada niño tendrá un tiempo limitado. La docente participa también en el juego con su máscara. El juego termina cuando todos hayan participado.</p>	<p>Sonidos</p> <p>Movimientos</p> <p>Máscaras de animales</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo les gusto más del juego?</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha de evaluación</p>	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 7

“CÓMO SOY” “

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “Como soy”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Lunes 30 de setiembre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Construye su identidad.	Se valora así mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un semicírculo, sentados en el piso, para mostrarles un espejo y preguntamos: ¿cómo se llama?, ¿dónde lo han visto?, ¿para qué sirve? ¿Quién lo utiliza? , los niños comentan acerca de lo que están observando, la docente los escucha y atiende.	Papelote con los acuerdos Espejo	10 minutos

	Se les comunica el Propósito: de la actividad: Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar en el patio y vamos a formar parejas uno al frente de otro con la finalidad de que uno de ellos realice la función del espejo.		
DESARROLLO	Juego: la maestra explica a los niños y niñas acerca del juego. Todos los participantes se colocarán en parejas, donde uno hace de espejo y el otro se refleja en él, el juego es que el compañero que hace la función de espejo debe reproducir exactamente todos los movimientos que realice su compañero también diciendo algo que le guste y así sucesivamente van jugando sin dejar a su pareja. Luego se intercambian los papeles hasta que la maestra de por finalizado el juego. Luego los niños representan en su hoja de trabajo para corroborar lo aprendido.	Sonidos Movimientos Gestos	15 minutos
CIERRE	¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos va a servir haber realizado el juego? Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	Preguntas Ficha de evaluación	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 8

“CADA CUAL A LO SUYO”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “Cada cual a lo suyo”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Viernes 04 de Octubre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bien común..	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un semicírculo en el aula, para tomar los acuerdos antes de realizar la actividad en el patio, Propósito :de la actividad: Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar en el patio con las cartillas de juegos, pero siempre recordando nuestros acuerdos, no pelear con mi compañero,	Papelote con los acuerdos Cartillas	10 minutos

	obedecer a mi maestra.		
DESARROLLO	<p>Juego: Con anticipación la maestra dibuja en cartillas diferentes juegos para realizar con acciones relacionadas con lo que se está representando en cada cartilla.</p> <p>Se invitará a cada uno de los participantes a formar un círculo en el patio y extraer una cartilla de la bolsa metiendo la mano y luego manteniéndola doblada hasta que la maestra lo indique.</p> <p>Se dibuja en el piso tantos juegos que se quiera formar.</p> <p>Cuando todos ya tienen su cartilla en la mano se dice: júntense los que tengan el lobo (Se menciona el juego con su acción).</p> <p>Se juntaran por ejemplo el lobo con los niños, los juguetes y los niños, , y así sucesivamente según los juegos que tengan en su cartilla.</p> <p>Después de unos minutos se preguntará ¿dónde está el lobo y los niños?, y ¿los juguetes y los niños?, otros. Con la finalidad de que los grupos hayan quedado formados. Luego dibujan en la hoja de trabajo.</p>	<p>Sonidos</p> <p>Movimientos</p> <p>Cartillas</p>	15 minutos
CIERRE	<p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Qué fue lo les gusto más del juego?</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	<p>preguntas</p> <p>ficha de evaluación</p>	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 9

“OVEJAS Y LOBOS”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “Ovejas y lobos”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Miércoles 09 de Octubre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños y niñas a colocarse en semicírculo o media luna. Recordamos las normas del Aula. Se le mostrara a los niños y niñas una caja mágica ¿les gustaría saber que hay dentro de la caja mágica? máscaras de ovejas y lobos, ellos van a decidir con	Papelote con los acuerdos Caja mágica Máscaras de ovejas y lobos	10 minutos

	cuál de las máscaras desean jugar.		
DESARROLLO	<p>Juego: la maestra explicará que los niños formarán n una ronda en la cual solo estarán las ovejas y lobos, cada lobo deberá atrapar a una de ellas, las ovejas trataran de escapar de los lobos corriendo por todos lados.</p> <p>Antes de empezar el juego se les recordara a los niños y niñas las reglas para este juego, en la cual si golpean con algún compañero de casualidad deberán pedir disculpas , Pierde el que no lo haga y el juego vuelve a empezar.</p>	Máscaras de ovejas y lobos	15 minutos
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿Qué fue lo que hiciste hoy?</p> <p>Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha de evaluación</p>	5 minutos

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 10

“ABRAZOS MUSICALES”

I. Datos informativos

Nombre de la actividad : “Abrazos musicales”
Edad de los niños : 0 3 años
Fecha : Martes 22 de Octubre de 2019.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social.	Construye su identidad	Se valora así mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO METODOLÓGICO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se invita a los niños a formar un semicírculo en el patio , para motivarlos recordar los acuerdo del aula y así poder salir al patio a realizar la actividad: Se les comunica el propósito y	Papelote con los acuerdos	10 minutos

	<p>organización de la actividad:</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a realizar en el patio un baile pero siempre recordando nuestros acuerdos, no pelear con mi compañero, obedecer a mi maestra y luego trabajaremos la ficha.</p>		
DESARROLLO	<p>Juego: la maestra explica la actividad a realizar, colocará música, en donde los niños y niñas bailaran al compás de la melodía donde tendrán que ir abrazándose entre compañeros. Hasta llegar a un abrazo final.</p> <p>Mientras la música suena, los participantes danzan por el patio. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. Luego la música continua y los participantes vuelven a bailar. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres niños y así el abrazo se va haciendo cada vez más grande hasta llegar a un abrazo final se debe tener en cuenta que no que de ningún participante sin ser abrazado.</p>	<p>sonidos</p> <p>movimientos</p>	<p>15 minutos</p>
CIERRE	<p>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto lo realizado?</p> <p>¿Qué fue lo les gusto más del juego?</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	<p>preguntas</p> <p>ficha de evaluación</p>	<p>5 minutos</p>

OBSERVACIONES

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante:.....

DIMENSIÓN: IMITACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Imita actividades de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Imitación de diferentes personajes y roles durante los juegos programados. 		
DIMENSIÓN: REPRESENTACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Representa diversos personajes.	<ul style="list-style-type: none"> Representación de personajes y roles durante los juegos que se realizan en el aula. 		
DIMENSIÓN: DRAMATIZACIÓN			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Dramatiza historias diversas	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de historias diversas en la que se expresen sentimientos y emociones de manera libre y espontánea. 		
DIMENSIÓN: JUEGO PROTAGONIZADO			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Asume roles protagónicos	<ul style="list-style-type: none"> Realización de juegos y actividades lúdicas grupales en las que se asuman diversos roles protagónicos. 		
DIMENSIÓN: OBJETOS UTILIZADOS			
INDICADOR	ITEMS	SI	NO
Utiliza diversos materiales y objetos	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de materiales y objetos de una manera adecuada durante el desarrollo de los juegos y actividades lúdicas programadas. 		



Ministerio
de Educación

I.E. N° 1372 – LOS
CLAVELES

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

La directora de la institución educativa N° 1372 Los claveles -
Distrito 26 de Octubre - Piura.

HACE CONSTAR

Que la investigadora COTRINA QUISPE María Lucelina, identificada con DNI N° 80454608, estudiante de la Universidad Católica los Angeles de Chimbote de la carrera profesional de Educación Inicial, se le autoriza para que realice la aplicación y desarrollo del trabajo de investigación en nuestra institución Educativa N° 1372 “Los Claveles” Distrito 26 de Octubre - Piura, con el tema “EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN PRIMARIA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1372 LOS CLAVELES – PIURA, 2019”.

Se le expide la presente para fines que crea conveniente.

Piura, 30 de setiembre del 2019.

