

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR LAS  
HABILIDADES SOCIALES, EN LOS PREESCOLARES DE  
5 AÑOS DE LA I.E. 356, CASERÍO CHILILIQUE ALTO,  
CHULUCANAS, 2021**

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

**AUTOR**

**JULCAHUANCA DOMADOR, SEFELMIRA  
ORCID: 0000-0002-7968-426X**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA  
ORCID ID: 0000-0002-4564-4681**

**PIURA – PERÚ**

**2022**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Julcahuanca Domador, Sefelmira

ORCID: 0000-0002-7968-426X

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

### **ASESORA**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

### 3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**PRESIDENTE**

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**MIEMBRO**

---

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

**MIEMBRO**

---

Tamayo Ly, Carla Cristina

**ASESORA**

## **4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

### **Dedicatoria**

A Dios, por la vida y la salud que su misericordia me otorga, por ser el inspirador de uno de mis anhelos más deseados; por sus fortalezas y bendiciones de seguir adelante para alcanzar mis metas como persona y como profesional.

A mi familia, por ser el pilar fundamental de mi vida, por todo su apoyo incondicional con los recursos necesarios para mis estudios y lograr la culminación satisfactoria de mi carrera profesional.

### **Agradecimiento**

A la casa de estudios "Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote ", por abrirnos las puertas para formarnos a nivel profesional en la carrera de Educación Inicial y a cada uno de los docentes por la formación académica recibida.

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### Resumen

El estudio titulado “Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021” se ejecutó ante la evidencia de que los niños de 5 años requerían desarrollar el nivel de sus habilidades sociales. El objetivo general fue determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021. La metodología consistió en una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo, con una población muestral de 18 niños de 5 años, aplicándose la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo, el cual fue validado mediante juicio de tres expertos y con una confiabilidad mediante alfa de Cronbach =0.892, rigiéndose por los principios éticos de: protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. El resultado principal evidenció que después de aplicar los juegos simbólicos se obtuvo el desarrollo de las habilidades sociales manifestado en un 100% de nivel logro esperado. Concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos considerando la descentración, sustitución, integración y adaptación, tuvieron el interés y participación activa de los preescolares de 5 años, desarrollando sus habilidades sociales. La prueba de Wilcoxon ( $p=0.007<0.05$ ), demostró que los niños de 5 años desarrollaron significativamente sus habilidades sociales de autonomía, autoestima, relaciones sociales, lenguaje y comunicación.

Palabras clave: autonomía, autoestima, habilidades sociales, juegos simbólicos.

## **Abstract**

The study entitled "Symbolic games to improve social skills in 5-year-old children from the I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021" was executed due to the evidence that 5-year-old children needed to improve the level of their social skills. The general objective was to determine how symbolic games improve social skills in 5-year-old children from the I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021. The methodology consisted of a quantitative research, at an explanatory level, with a pre-experimental design, of the pre-test and post-test type, with a single group, with a sample population of 18 children aged 5 years, applying the observation technique and the checklist as an instrument, which was validated through the judgment of three experts and with a reliability through Cronbach's  $\alpha = 0.892$ , governed by the ethical principles of: protection of the person, free participation and right to be informed, beneficence and non-maleficence, justice and scientific integrity. The main result showed that after applying symbolic games, an improvement in social skills was obtained, manifested in 100% of the expected achievement level. Concluding that the application of symbolic games considering decentration, substitution, integration and adaptation, had the interest and active participation of 5-year-old children, improving their social skills. The Wilcoxon test ( $p=0.007 < 0.05$ ), showed that 5-year-old children significantly improved their social skills of autonomy, self-esteem, social relations, language and communication.

**Keywords:** autonomy, self-esteem, social skills, symbolic games.

## 6. CONTENIDO

1. CARÁTULA.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO .....	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT .....	v
6. CONTENIDO.....	vii
7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS .....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA .....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1 Internacionales .....	5
2.1.2 Nacionales .....	6
2.1.3 Locales .....	7
2.2 Bases Teóricas .....	9
2.2.1 Juegos simbólicos .....	9
2.2.1.1 Concepto de juegos simbólicos .....	9
2.2.1.2 Estructura de los juegos simbólicos.....	10
2.2.1.3 Importancia de los juegos simbólicos .....	11
2.2.1.4 Dimensiones de los juegos simbólicos .....	11
2.2.1.5 Teoría de los juegos simbólicos. ....	12
2.2.2 Las habilidades sociales .....	13
2.2.2.1 Dimensiones de las habilidades sociales. ....	14
2.2.2.2 Dificultades de las habilidades sociales. ....	16
2.2.2.3 Teoría de las habilidades sociales.....	17
2.2.3 El juego simbólico y las habilidades sociales infantiles .....	17
III. HIPÓTESIS.....	19
3.1 Hipótesis General.....	19
IV. METODOLOGÍA.....	20
4.1 Diseño de la investigación .....	20
4.1.1 Tipo de Estudio.....	20
4.1.2 Nivel de Investigación .....	20

4.1.3 <i>Diseño de Investigación</i> .....	20
4.2 Población y muestra .....	21
4.2.1 <i>Población</i> .....	21
4.2.2 <i>Criterios de Inclusión y Exclusión</i> .....	22
4.2.3 <i>Muestra</i> .....	22
4.2.4 <i>Técnica de Muestreo</i> .....	23
4.3 Definición y Operacionalización de Variables .....	24
4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	26
4.4.1 <i>Técnicas de Recolección de Datos</i> .....	26
4.4.2 <i>Instrumento de Recolección de Datos</i> .....	26
4.4.2.1 Validez del Instrumento.....	27
4.4.2.2 Confiabilidad del Instrumento. ....	27
4.5 Plan de Análisis.....	28
4.6 Matriz de Consistencia.....	29
4.7 Principios Éticos .....	30
V. RESULTADOS .....	31
5.1 Resultados.....	31
5.2 Análisis de Resultados .....	36
VI. CONCLUSIONES .....	44
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXOS.....	51
ANEXO 1 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	52
ANEXO 2 EVIDENCIAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO .....	53
ANEXO 3 EVIDENCIA DE TRÁMITE DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	59
ANEXO 4 FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO .....	60
ANEXO 5 BASE DE DATOS .....	61
ANEXO 6: PRUEBA DE NORMALIDAD .....	62
ANEXO 7: SESIONES DE APRENDIZAJE .....	63

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

### Figuras

Figura 1. Nivel de las habilidades sociales en preescolares de 5 años - Pre test .....	31
Figura 2. Resultados de sesiones de aprendizaje basadas en juegos simbólicos.....	32
Figura 3. Nivel de las habilidades sociales en preescolares de 5 años - Postest .....	
Figura 4. Comparación del nivel de habilidades sociales - Pretest vs Postest .....	34

### Tablas

Tabla 1. Distribución de la población muestral en estudio según sexo.....	22
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.....	24
Tabla 3. Estadísticas de confiabilidad Alfa de Cronbach .....	27
Tabla 4. Matriz de consistencia .....	30
Tabla 5. Nivel de las habilidades sociales previo a la aplicación de los juegos simbólicos.....	31
Tabla 6. Resultados de las sesiones de aprendizaje .....	32
Tabla 7. Nivel de las habilidades sociales luego de aplicar los juegos simbólicos.....	33
Tabla 8. Comparación de los niveles de las habilidades sociales - Pretest y Postest.....	34
Tabla 9. Prueba de Wilcoxon de rangos con signo.....	36
Tabla 10. Estadísticos de prueba .....	36

## I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales de los niños han sido limitadas por efecto de los encierros domiciliarios debido a la pandemia de la Covid-19. En países como México, los niños fueron confinados a estar en sus hogares y sus habilidades sociales fueron desarrolladas solamente con el auxilio de las plataformas virtuales, generando limitaciones en dichas capacidades (Ruiz, 2021); de similar manera, en Chile, se registraron efectos negativos las capacidades emocionales y socializadoras debido al efecto de las inmovilizaciones poblacionales obligatorias (Oyarzún, 2021). En el Perú, la suspensión de clases presenciales confirió a las plataformas de internet espacios para la socialización de manera virtual, tanto que el uso de internet se incrementó de 41.1% en el año 2019 a 69.8% en el año 2020, y el 59% de los niños de 6 a 11 años hizo uso del internet mediante celular en 2020 (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2021).

En la I.E. 356, Caserío Chililique, Alto Chulucanas, 2021, se evidenció que los niños de 5 años tenían bajos niveles de sus habilidades sociales, manifestadas en las dificultades para interactuar con sus pares, mostrar comunicaciones deficientes, así como la inexpressión de sus emociones y sentimientos, además problemas para desenvolverse en su medio social y sentimientos de malestar afectivo; dichas características generaban en muchas ocasiones actitudes de agresividad y conflictos, generando de esa forma un clima social disminuido en el aula.

Como posibles causas del bajo nivel de las habilidades sociales de los niños podríamos mencionar la dificultad para interactuar socialmente en forma presencial, debido a las restricciones de movilización social generadas por la pandemia, la falta de

conocimiento de los padres para encausar las relaciones sociales con sus menores hijos, así como el desconocimiento o la falta de interés de las docentes para implementar programas o sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas. Los bajos niveles de las habilidades sociales podrían generar limitaciones significativas en el desarrollo psico afectivo, personal y social de los niños, por lo que se propuso fortalecer las habilidades sociales en los niños mediante la implementación de los juegos simbólicos.

El problema general de la investigación se planteó en la pregunta: ¿De qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021? Y para dar respuesta a la pregunta investigativa se tuvo como objetivo general el siguiente: determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.

Para el logro del objetivo general, se formularon los objetivos específicos siguientes: identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021; diseñar y aplicar los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021; identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021; comparar los niveles de las habilidades sociales obtenidos antes y después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.

La investigación tuvo una justificación teórica, pues corroboró la Teoría de los juegos simbólicos en relación a los elementos teóricos de los juegos simbólicos aplicados en las sesiones de aprendizaje; también corroboró la Teoría de las habilidades sociales en relación al desarrollo de las habilidades sociales en preescolares de 5 años. Y contribuyó al conocimiento científico, pues se cubrió el déficit de conocimiento respecto a investigaciones de nivel explicativo conjugando las dos variables juegos simbólicos y habilidades sociales, realizadas en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, lugar donde se realizó la presente investigación.

Tuvo una justificación práctica pues benefició directamente a 18 niños, de ambos sexos, que desarrollaron sus habilidades sociales en cuatro dimensiones: la autonomía, la autoestima, las relaciones sociales y el lenguaje y la comunicación. También presenta un beneficio indirecto para las docentes de nivel inicial, quienes pueden implementar las sesiones de aprendizaje elaboradas para la presente investigación y que están basadas en los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales en preescolares de 5 años.

Finalmente tuvo una justificación metodológica, sustentada en el diseño y aplicación de un instrumento con validación de juicio de tres expertos y con una confiabilidad interna obtenida mediante alfa de Cronbach, instrumento que puede ser utilizado por futuros investigadores de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años.

Los aspectos metodológicos del estudio abarcan que fue una investigación de tipo cuantitativa, de nivel explicativo, aplicando un diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo. La población muestral, estuvo constituida por 18 niños de 5 años, de ambos sexos, evaluados mediante la observación y registrando los

datos en una lista de cotejo. Se aplicaron los siguientes principios éticos: protección de la persona (reserva de la identidad de los niños de 5 años), libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. El procesamiento de los datos obtenidos se realizó con el programa Microsoft Excel v. 2019 con el cual se elaboraron las tablas y figuras correspondientes, mientras que para el análisis inferencial estadístico se empleó el programa de análisis estadístico SPSS v. 26.

Como resultados se obtuvo que a nivel del pre test las habilidades sociales de los niños de 5 años se identificaron con un porcentaje de 44% en nivel inicio, mientras que dichas habilidades sociales a nivel del postest se identificaron con un porcentaje de 100% en nivel logro esperado. La prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas obtuvo un sig. asintótica (bilateral) igual a 0,007, con 18 grados de libertad. Al cumplirse que  $p < 0.05$ , se optó por rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa; es decir, con la aplicación de los juegos simbólicos se logra un desarrollo significativo de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Internacionales

Saens y Toro (2016), en su informe: “El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición de la I.E.D. Marco Tulio Fernández - Bogotá”. Tesis para optar al grado profesional de Licenciada en Educación. Desarrollado en la casa superior núcleo formativo básico común, con su intención de establecer modificaciones al aplicar una propuesta didáctica orientado a fortalecer la autoestima en los niños de la escuela antes indicado, empleó una metodología de tipo descriptiva y diseño no experimental, seleccionando un muestra de 23 infantes que oscilan la edad entre 5 – 6 años y finalmente en sus resultados se observa que el juego simbólico desarrolla la autoestima, debido que al inicio en pre test salió, 88% en bajo y luego gracias al juego simbólico mejorar la autoestima a un 94% en alto. Se concluye que durante el desarrollo de la investigación se llegaron a conocer las falencias que tenía el infante en la institución antes indicada.

Salas (2016), en su informe: “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil”- Ecuador. Tesis de Pregrado para optar al Título Profesional en Educación. Desarrollado en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Sede Sangolquí, su objetivo general fue analizar el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los infantes de 3 – 5 años del centro infantil Ejercito N° 3, su metodología fue de enfoque cuantitativo descriptiva y tipo de correlación, reuniendo una población de 75 niños y delimitando un muestra de 55 preescolares entre 3 – 5 años; y posteriormente en sus

resultados que hubo correlación de  $\rho = 0,876$  con una sig. Bilateral de  $0,000^{**}$  menor a lo esperado de  $p < 0,01$ ; concluye que el juego simbólico es guiado excelentemente beneficioso en potenciar sus capacidades y destrezas en los niños antes indicado.

### **2.1.2 Nacionales**

Matamoros y Corichahua (2017), en su tesis titulada: “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica”. Tesis para optar el grado profesional en Ciencias de la Educación, en la Universidad Nacional de Huancavelica, quien tuvo como finalidad determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. La investigación se basó en un estudio tipo aplicativo con diseño pre experimental y asimismo recolectando una muestra de 30 infantes, donde se obtuvieron resultados a nivel de pre test que los niveles de habilidades sociales estaban en 78% bajo, luego se aplicó el juego simbólico, donde se mejoró a un 90% en alto las habilidades sociales. Por último, se concluye que magníficamente el juego simbólico influye relevantemente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños mencionados anteriormente.

Chamorro (2017), en su investigación 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”, tuvo como objetivo demostrar 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 del distrito del Callao; enfoque cuantitativo, el nivel explicativo. El diseño cuasi experimental, corte transversal ; con una población muestra de 49 estudiantes, para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, la validez del

instrumento se hizo a través de juicio de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, como alta, se llegó a las siguiente conclusión: relación a la variable habilidades sociales en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos simbólicos.

Verano (2017), en su investigación titulada “El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, el método es observacional, presenta una muestra de 80 infantes del distrito de Puente Piedra, su diseño es no experimental de corte transversal descriptivo-correlacional; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una ficha politómica para el análisis y obtención de los resultados, se hizo uso del programa SPSS. Se concluyó que Existe relación moderada positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman.

### **2.1.3 Locales**

Pucuhuayla (2019) con su tesis: “Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui”. Tesis para optar al grado académico de Licenciatura en Educación, llevado a cabo en la ciudad de Tumbes – Piura. Teniendo como objetivo general determinar la relación del juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en los niños de la Institución

Educativa antes indicado. Perteneció una investigación de tipo aplicada y finalmente en sus resultados observamos que el aprendizaje se encuentra en nivel inicio con 71%, luego se aplicó el juego simbólico donde el post test mejoró con 90% en logro el aprendizaje. Se concluye que los juegos simbólicos mejoran el aprendizaje con una relevancia estadística de 0,000, siendo esta menor de  $p < 0,01$ .

Córdova (2018) con su tema: “Estrategia de juegos simbólicos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 445 - Nuevo Montegrando, La Arena - Piura.” Tesis para optar el grado académico de Licenciatura en Ciencias de la Educación, sustentada en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo quien tuvo como objetivo general diseñar una estrategia de juegos simbólicos para elevar el nivel de autoestima en los niños de la escuela antes mencionada. Se enfoca bajo un paradigma descriptivo propositivo y finalmente en sus resultados observamos que en el pre test sale 67% en inicio, luego se aplicó los juegos simbólicos para mejorar la autoestima en 89% en logro. Concluye que estableció un cambio significativo en el tema de autoestima mediante los juegos simbólicos, según varios estudiosos del tema.

Núñez (2017), en su investigación titulada “Relación entre el clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria de cuarto y quinto grado de la I. E. Federico Helguero Seminario. Piura, 2017”, cuya finalidad fue conocer la relación entre Clima Social Familiar y habilidades sociales en estudiantes de Educación Secundaria de Cuarto y Quinto Grado de la I.E Federico Helguero Seminario. Piura, 2016. Para su realización se evaluó a 100 estudiantes de ambos sexos. La metodología utilizada en la investigación es de tipo cuantitativo y su nivel es descriptivo

correlacional. Los datos de la investigación fueron procesados utilizando el método estadístico de Rho de Spearman. Los resultados obtenidos en la investigación arrojaron que no existe correlación entre clima social familiar y las habilidades sociales.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 *Juegos simbólicos***

#### **2.2.1.1 Concepto de juegos simbólicos**

El juego simbólico es una actividad provechosa que consiste en la utilización de símbolos que posibilitan “hacer como si...”, o “pretender ser ...”. Es ingenioso, dado que el infante puede, por medio de actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier individuo o cosa y desenvolver alguna actividad. Sobre el juego simbólico Piaget (1986), señala que la característica principal de dicho juego es la representación de un objeto que no está en interacción con el niño, es decir, que está ausente, pero que el niño con su imaginación y creatividad lo recrea y reconstruye.

Asimismo, el juego simbólico nace desde el juego orientado a los objetos a lo largo del segundo año de la vida del infante. Las acciones se difunden, y su cumplimiento ya no requiere de la concurrencia continua de un mismo elemento. (Sánchez, 2013),

Por otra parte, el juego está ligado al desarrollo progresivo del infante especialmente cuando se generan situaciones que benefician al juego: el espacio, las herramientas disponibles y el conocimiento del docente. Por esta razón es necesario considerar la naturaleza congénita que tiene el juego en los seres humanos, pues se evidencia que dicha actividad lúdica se inicia desde los primeros meses del nacimiento hasta los años de la adultez, permitiendo en el transcurso de esa acción facilitar

aprendizajes y dar significado a los sucesos presentados a través de las experiencias vividas (Romero, 2008).

Así mismo el juego simbólico beneficia al educando en su socialización ya que permite distribuir el juego ficticio con sus compañeros del colegio. Por lo que se afirma que es una plataforma a partir de la cual se hacen significantes las relaciones sociales, permitiendo a los infantes entablar familiaridad con las actividades de su entorno y socializar con sus camaradas de clase y aprender a conducirse en diversas situaciones (Salas, 2016).

#### **2.2.1.2 Estructura de los juegos simbólicos.**

Comportamientos que hacen referencia la función simbólica, por lo que se tiene a continuación:

**Imitación diferida:** Aquí el niño convoca hechos, objetos, actos por lo que es capaz de realizarlos seguidamente complacer sus deseos.

**Dibujo:** En este apartado el niño empieza su primera forma de dibujo que es el garabateo, seguidamente el garabateo ordenado procurando de representar elementos conocidos o imaginarios.

**Imagen mental:** La intención, suceso, individuo, esta interiorizado y el infante es competente de construir intelectualmente las partes faltantes de un todo.

**Lenguaje:** Facilita expresar verbalmente las acciones lejanas e incorporadas en el pensamiento, expresando el entendimiento que posee de los objetos, afectos, sentimientos e intercambio de ideas (Calle, 2017).

### **2.2.1.3 Importancia de los juegos simbólicos**

El juego simbólico se manifiesta con superior intensidad a lo largo del segundo año de vida del infante, a pesar de lo cual es factible programarse como actividad pedagógico que favorezca la adquisición y tonificación de nuevas y viejas acciones reveladas como representaciones lingüísticas. (Piaget, 1972)

El mismo autor, afirma que la demarcación más esencial de este momento de desarrollo, es que el infante sea capaz de difundirse la realidad en sus apariencias temporales o espaciales; de igual modo sea capaz de hablar de objetos que no estén concurrentes y de proceder como si fuese otra persona.

Educativamente el juego son grupos de comportamientos planeadas, que modifican de manera a medida que el infante crece y juegan un papel elemental en el desarrollo cognitivo, sentimental y social fomentando imaginación y creatividad.

### **2.2.1.4 Dimensiones de los juegos simbólicos**

Salas (2016) menciona las siguientes dimensiones:

#### a) Descentración

Se refiere a la primera etapa del juego simbólico en el que enfatizan las acciones que el infante realiza con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas, en otras palabras, hace como que bebe, aunque en una vasija vacía. Estos primeros juegos no se diferencian de otro tipo de comportamientos por el cual el niño nombra los objetos a través de acciones de identificación.

En la segunda etapa comienzan jugos dirigidos hacia los demás, ya sean infantes o juguetes. Al inicio, se toman como agentes pasivos, que sustentan la acción del infante.

Las señales más claras que se ha conseguido la descentración cuando el infante verbaliza y asigna al juguete de pretensiones, sensaciones y emociones. (Salas, 2016)

b) Sustitución

En esta fase abarca las relaciones auténticas a través del objeto representado y el simbólico, en otras palabras, los infantes toman cualquier elemento de la realidad y facilitan una idea o concepto absolutamente diferente a lo que usualmente representa dicho objeto (Salas, 2016). Así, el infante, realiza juegos por medio de objetos conocidos y cercanos a él como puede ser una cuchara o un peine real como en reducida escala.

c) Integración

La integración indica la concatenación de acciones que realiza el pequeño, empiezan de acciones aisladas y simples comprendido las combinaciones de secuencia (Salas, 2016).

Así mismo se enmarca en la adquisición de superior complejidad en la organización del juego. Cuando se empieza el juego simbólico aparece como un juego vinculado con las acciones frecuentemente, sencillas y aisladas.

d) Colectivo

Se entiende por la preparación anticipada de la actividad lúdica y en la que el infante muestra capacidad de anteponer a la situación del juego de modo de poder o no elegir los materiales a emplearse (Salas, 2016).

### **2.2.1.5 Teoría de los juegos simbólicos.**

Wallon (1920) describía cuatro tipos de juego según el nivel de experiencia: los juegos funcionales de actividad sensorio-motriz; los juegos de ficción como jugar a muñecas o utilizar un bastón como si fuera un caballo; los juegos de adquisición, en el

que los niños miran, escuchan, perciben y comprenden; y los juegos de construcción, en el que juegan a juntar, combinar, modificar o transformar objetos para crear otros nuevos. Propuso una clasificación que tiene en cuenta la estructura de juegos y las funciones cognoscitivas del niño: juegos de ejercicio, en el que cualquier conducta es utilizada para producir placer; el juego simbólico (en el que nos centraremos en este artículo), en el que el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él; y los juegos de reglas.

### **2.2.2 *Las habilidades sociales***

Se definen como las capacidades que se asimilan, de manera principal, mediante la interacción con otros, ya sea observando, imitando, ensayando, informando, etc. (Monsalve, 2020). En este sentido, estas capacidades constituyen los comportamientos o las destrezas de tipo social particulares que son necesarias para realizar de manera competente una actividad de carácter interpersonal. Ello requiere una variedad diversa de conductas complejas que se ponen en marcha a través del acto de interactuar con las personas del entorno (Monjas, 1994).

Las habilidades sociales también pueden considerarse como la integración de las interacciones verbales y no verbales, dadas en situaciones particulares, en las que un individuo manifiesta en una situación interpersonal sus requerimientos, ideas, gustos o derechos no de una manera impositiva frente a los demás, sino considerándolos como necesarios para su propia existencia y desarrollo (Gilbert y Connolly, 1995).

Dichas competencias de interacción social configuran modos o patrones comportamentales a través de los cuales las personas en un contexto interpersonal determinado van aprendiendo a comunicarse y a recibir comunicaciones de tal forma

que este aprendizaje les permita hacer mínimos los probables problemas que se puedan generar en un futuro próximo o cercano (Caballo, 1993).

### **2.2.2.1 Dimensiones de las habilidades sociales.**

#### **a) Autonomía**

Las habilidades de cuidado personal son aquellas habilidades sociales encaminadas a lograr la máxima autonomía en las actividades de la vida diaria (aseo, comida, vestuario), estas fomentan la autoestima y valoración personal, así como la estética que supondrá cuidar las apariencias personales, estar a gusto consigo mismo, elegir su ropa, vestirse, asearse de forma autónoma. Las habilidades de mantenimiento de la salud y seguridad, se refieren a reconocer cuando se está enfermo, y la capacidad para seguir pautas y normas de seguridad. Incluyen también saber protegerse de conductas agresivas, etc. (Paniora y Pérez, 2012)

De esta manera, la autonomía en edad preescolar consiste en ser capaz de realizar actividades de manera independiente, ya sea en el acto de vestir (ponerse los zapatos, colocarse el pantalón o la camisa, abotonarse, etc.), comer (usar la cuchara o el tenedor, masticar sus alimentos, quitar la cáscara a las frutas, etc.), limpiar (lavarse los dientes, las manos, usar el baño, etc.), brindarse seguridad y cuidado (llamar a sus padres en caso de peligro, considerar los riesgos y el peligro, así como las consecuencias de actos inseguros, etc.) (Paniora y Pérez, 2012).

#### **b) Autoestima**

La autoestima es una capacidad que denota la valoración que el sujeto se tiene de sí mismo y que no se valora necesariamente por lo que digan o manifiesten los demás sobre su persona. En este sentido, la valoración que tiene de sí mismo le permite

aceptarse sin complejos, culpas o miedos, teniendo una imagen aceptable de sí mismo y ante los demás. El no tener autoestima involucra estar supeditado a la consideración y la valoración de los demás, por lo que siempre estaremos a merced de voluntades y de lo que piensan los demás sin tener un propio criterio de nuestro valor (Paniora y Pérez 2012, p. 54).

c) Relaciones Sociales

Involucra la reciprocidad en la vinculación con terceros. Se inicia con miradas, saludos, iniciales expresiones, sonrisas, preguntas, etc., hasta generar más confianza y llegar a los abrazos, las palmadas de espalda, las bromas, los elogios, las invitaciones, las caricias, las expresiones de afecto y de sentimientos más elevados como el amor, la solidaridad, el compañerismo, el altruismo, etc. En estas y un sin fin más de vínculos, se muestra que las habilidades sociales no son más que comportamientos mediante los cuales intentamos relacionarnos con otras personas de manera que nuestro vínculo con ellas sea eficaz y proporcione satisfacción en ambas direcciones. No podría hablarse de buenas relaciones sociales en aquellos vínculos en los que una de las partes que interactúa maximiza sus beneficios de la relación mientras que la otra parte está asimilando pérdidas de tipo emocional y social. (Paniora y Pérez, 2012, p.55).

d) Lenguaje y comunicación

Las habilidades sociales sin lenguaje y comunicación serían muy difíciles de desarrollar. Siempre tienen que estar presentes el lenguaje y la comunicación para que la habilidad social se manifieste y desarrolle, ya que hace falta que una de las partes se manifieste y a través de los diversos lenguajes envíe una comunicación al receptor y a su vez, el receptor exprese y comunique haber recibido el mensaje y tenga empatía para

enviar una respuesta según sea la circunstancia. Por tanto, los infantes que desarrollan su lenguaje y los aspectos comunicacionales tienen más probabilidades de desarrollar sus habilidades sociales. Es preciso indicar que la comunicación eficaz es cuando se da la bidireccionalidad del envío de un mensaje comunicativo y la respuesta a dicho envío comunicativo; asimismo, se debe considerar los canales por los que se envía el mensaje, así como el conocimiento del emisor y del receptor de los símbolos o códigos en los que se comunican (Paniora y Pérez, 2012, p.56).

#### **2.2.2.2 Dificultades de las habilidades sociales.**

Los factores que intervienen para dificultar el desarrollo de las habilidades sociales son diversos. Al respecto, Buenaño (2017) señala que existen diversos modelos psicológicos para entender dichas dificultades sociales:

Modelo orientado al sujeto: las limitaciones son propias o inherentes al sujeto. A su vez este modelo puede ser interpretado por dos elementos: dificultades por déficit o por interferencia. En cuanto a déficit ocurre porque el propio sujeto no cuenta con las habilidades sociales apropiadas, siendo posible que no las haya aprendido o el nivel de aprendizaje no sea el adecuado. En cuanto a interferencia ocurre porque el sujeto aunque tiene las habilidades sociales apropiadas, sin embargo se presentan factores que producen interferencia o limitaciones para que el sujeto ponga en práctica sus habilidades sociales, siendo que ello se derive de angustias, miedos, presiones, bajas expectativas, etc.

Modelo orientado en el ambiente: plantea que las habilidades sociales son dependientes o están en relación a los estímulos, favorecimientos o refuerzos del entorno. En este modelo se tiene en consideración la importancia del análisis de la

calidad de las relaciones interpersonales con las que el individuo mantiene más estrecha y favorecedora comunicación y vínculo, tal como la familia, la escuela, los amigos, etc. (Buenaño, 2017)

### **2.2.2.3 Teoría de las habilidades sociales.**

Las habilidades de interacción social se aprenden a través de varios mecanismos, como el aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal o instruccional y aprendizaje por feedback interpersonal. En las investigaciones sobre este tema se encuentra relación entre apego seguro con alguna figura de referencia, e interacciones satisfactorias con iguales. Parece que es necesario que el sujeto haya desarrollado una correcta relación con los adultos con anterioridad para poder desenvolver adecuadamente la interacción con los compañeros. Sabemos que la aceptación social en la infancia depende en gran medida del repertorio de habilidades sociales que el sujeto presente. El grado en que un niño es aceptado y querido por sus iguales es un importante índice de ajuste y adaptación actual de ese individuo, y puede predecir su adaptación social (Monjas, 1994).

### **2.2.3 *El juego simbólico y las habilidades sociales infantiles***

Kiessling (2015) señala que una de las características que particularizan al juego simbólico es que permite el trabajo con el mundo imaginativo y emocional, permitiendo a los niños representar objetos, personajes y situaciones que de otra manera no podría tener acceso y que están en su entorno tanto real como imaginario. Durante la etapa preescolar, los niños tienen mayor receptividad al juego simbólico, pudiéndose orientar hacia finalidades educativas, como desarrollar las habilidades sociales, sin que ello

signifique limitar la libertad del niño durante el juego simbólico, la cual debe propiciarse en toda su plenitud.

El juego simbólico al propiciar que el niño de objetos del entorno, mediante la imaginación y representación se conviertan en otros objetos a los cuales el niño tiene acceso, eso permite reconstruir y recrear el entorno que tiene para sí mismo y para los demás, otorgándole autonomía y autoestima. Por ejemplo cuando de una simple caja de cartón puede asumir que es un barco y navegar por el mar. O que un simple escoba pueda convertirla en un veloz caballo (Muñoz, 2017)

En la interacción de los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, el rol facilitador del docente es importante en la medida que su estímulo para crear un clima propicio para la imaginación y la representación de diversos objetos, diferentes personajes y situaciones puede potenciar gratificadamente el pensamiento, la emoción y la actitud para la participación activa del niño en el juego simbólico y así desarrollar sus habilidades sociales.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1 Hipótesis General**

H1: Los juegos simbólicos desarrollan significativamente las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.

H0: Los juegos simbólicos no desarrollan significativamente las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Diseño de la investigación

#### 4.1.1 *Tipo de Estudio*

La presente investigación fue de tipo cuantitativa. En relación a dicho tipo de estudios, Hernández, Fernández y Baptista (2016), señalan que este tipo de investigación mide en forma cuantitativa las conductas o comportamientos humanos, evaluándose hechos concretos y no subjetivos. Asimismo, utiliza la estadística de tipo descriptiva e inferencial de los datos obtenidos en la investigación.

#### 4.1.2 *Nivel de Investigación*

El nivel de la presente investigación fue explicativo, siendo su finalidad la de explicar la acción de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021. En relación a los estudios explicativos, Hernández, Fernández y Baptista (2016) refieren que el nivel explicativo busca el conocimiento del por qué y las condiciones en las que se desarrolla un fenómeno, así como dar respuesta sobre las causas de los comportamientos del fenómeno en estudio o de cómo se establecen relaciones entre las variables investigadas.

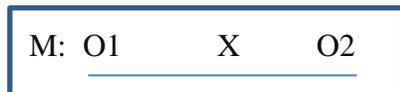
#### 4.1.3 *Diseño de Investigación*

El diseño de la investigación fue pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo, midiéndose el nivel de las habilidades sociales antes y después de aplicar diez sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos en preescolares de 5 años de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021.

Hernández, Fernández y Baptista (2016) señalan que el diseño es el “plan o estrategia

concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (p. 161). Asimismo, dentro del enfoque cuantitativo uno de los tipos de diseño experimental es el denominado pre experimental, mediante el cual se aplica de forma intencional un tratamiento o intervención, pero con un grado de control mínimo de las variables.

El diseño pre experimental tuvo el siguiente gráfico:



Donde:

M: Es la población muestral conformada por 18 niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021.

O1: Es la medición mediante observación de las habilidades sociales en los 18 preescolares de 5 años de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021, antes de la aplicación de los juegos simbólicos (Pre test).

X: Representó la aplicación de los juegos simbólicos mediante 10 sesiones de aprendizaje a los 18 preescolares de 5 años de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021.

O2: Es la medición mediante observación de las habilidades sociales en los 18 preescolares de 5 años de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021, después de aplicarse los juegos simbólicos (Post test).

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población**

Fue una población muestral, constituida por una única aula de alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas,

denominada los Juguetones. De acuerdo con Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2016) una población está constituida por un conjunto de casos que tienen unas características determinadas. Y de acuerdo con Glosarios (2017) una población muestral es la población que está sujeta a estudio.

**Tabla 1.** Distribución de la población muestral en estudio según sexo

<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
5 años – Los Juguetones	9	6	18

Fuente: Matrícula, 2021

#### **4.2.2 Criterios de Inclusión y Exclusión**

##### **Inclusión**

Los criterios de inclusión para la participación de los preescolares de 5 años que fueron admitidos en la investigación, fueron los siguientes:

- Niños con edad cumplida de 5 años.
- Niños matriculados en el aula de 5 años durante el año 2021.

##### **Exclusión**

Los criterios de exclusión para la participación de los preescolares de 5 años que no fueron admitidos en la investigación, fueron los siguientes:

- Niños con más de 3 inasistencias durante el periodo de las evaluaciones.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

#### **4.2.3 Muestra**

La muestra estuvo constituida por los 18 niños del aula de 5 años denominada Los Juguetones de la I.E. 356, ubicada en el Caserío Chlilique Alto, Chulucanas, 2021. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2016) una muestra es un subconjunto de la población; asimismo, indican que la muestra que se selecciona de una población se realiza por aspectos económicos de tiempo y recursos.

#### **4.2.4 *Técnica de Muestreo***

Se utilizó el muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia, pues la investigadora tuvo acceso virtual con los 18 niños del aula Los Juguetones de 5 años y consideró que dicha cantidad no es un número excesivo para ser evaluado teniendo en cuenta las dimensiones e ítems intervinientes. Sobre el muestreo, Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2016) consideran que una muestra puede elegirse mediante una decisión no probabilística, en cuyo caso la elección de la muestra se realiza en función a las características propias de la investigación como también por la toma de decisiones que realiza el investigador al escoger la muestra, en lugar de seguir un criterio estadístico general o determinado.

### 4.3 Definición y Operacionalización de Variables

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de las variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Independiente:</b> Los juegos simbólicos.	Son los juegos en los que los niños mediante la imaginación y la representación recrean objetos, personajes o situaciones diversas. (Salas, 2016).	Son los juegos que a través de símbolos, representaciones, roles e imaginaciones permiten al niño interactuar con su entorno, a través de las dimensiones: descentración, sustitución, integración y adaptación..	Descentración.	Consiste en la participación en diferentes acciones de juegos sin hacer distinción género (Salas, 2016)	Participa de diferentes acciones de juegos de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.	Participa activamente en juegos con sus compañeros.	Nominal: SI: 2 ptos. NO: 0 ptos. Se convirtió a Ordinal: Logrado: (33-48) ptos. Proceso: (17-32) ptos. Inicio: (0-16) ptos.
			Sustitución.	Comprende las relaciones entre el objeto que se representa y el símbolo (Salas, 2016)	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.	
			Integración.	Abarca la complejidad estructural del juego, desde las acciones lúdicas aisladas hasta la combinación de acciones secuenciadas (Salas, 2016)	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado.	
			Adaptación.	Comparte guiones en los que se adapta a diferentes roles (Salas, 2016)	Realiza guiones enteros en los que se adapta a diferentes roles	Improvisa soluciones en su juego.	
<b>Dependiente:</b> Las habilidades sociales.	Son las capacidades para relacionarse con los otros de manera gratificante y mutuamente satisfactoria (Paniora y Pérez, 2012).	Son las habilidades mediante las cuales el niño de 5 años se relaciona socialmente con terceros mediante las dimensiones de autonomía, autoestima, relaciones sociales y lenguaje y comunicación.	La autonomía.	Es la capacidad para realizar acciones independientes como vestirse, comer y asearse por sí solo; asimismo, que el niño exprese si siente maltrato físico o psicológico hacia su persona (Paniora y Pérez, 2012).	Recoge cosas; Guarda por sí solo; Realiza; Recuerda acciones; Participa activamente; Demuestra responsabilidad.	Realiza juegos atribuyendo sentimientos a sus muñecos. Recoge los materiales que utilizó en el juego. Guarda los materiales de clase. Realiza nudos para asegurar las cosas. Ata los cordones de sus zapatos. Participa en las actividades. Cuida las cosas.	
			La autoestima.	Es la capacidad mediante la cual el niño aprende a valorarse como persona, aceptando sus cualidades, defectos, fortalezas, etc.(Paniora y Pérez, 2012).	Saluda, percibe, comparte, demuestra asertividad, se valora como persona, Expresa sus emociones.	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros. Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego. Es solidario con su compañero. Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás. Expresa comentarios positivos de sí mismo.	

Las relaciones sociales.	Es la capacidad mediante la cual el niño interactúa con su entorno social, iniciándose en el hogar y desarrollándose en la escuela (Paniora y Pérez, 2012).	Sigue reglas; Cumple normas establecidas; Se disculpa por sí solo; Pide ayuda; Explica.	Sonríe cuando recibe un cumplido. Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza. Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado. Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue. Pide ayuda o favor cuando lo necesita. Explica cuando ha ganado en un juego. Explica cuando ha perdido en un juego. Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.
El lenguaje y la comunicación.	Es la capacidad mediante la cual el niño expresa sus sentimientos, ideas, necesidades, intereses y experiencias (Paniora y Pérez, 2012).	Responde adecuadamente; Mantiene una conversación; Formula preguntas; Apoya a los demás; Se despide adecuadamente.	Mantiene una conversación durante un tiempo determinado. Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo. Respeto los turnos de palabra en una conversación. Apoya las iniciativas de los otros en el juego. Se despide adecuadamente al terminar una conversación.

---

**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

##### **4.4.1 *Técnicas de Recolección de Datos***

Según López y Fachelli (2015) la técnica es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información en función a su variable. Es decir, la técnica fue la observación indirecta la cual según Ramírez (2010), consiste en tomar datos del sujeto a ser evaluado de manera virtual para la aplicación de la lista de cotejo en dicha I.E, donde por medio del aplicativo virtual para reuniones zoom, les indicaba al niño como debían de realizar los ítems, respecto a la variables juegos simbólicos y las habilidades sociales.

##### **4.4.2 *Instrumento de Recolección de Datos***

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. De acuerdo con Ramírez (2010), la lista de cotejo es un instrumento habilitado para registrar datos dicotómicos, es decir, respuestas que indican si se cumple o no con una actividad, proceso o conducta.

En el presente estudio, mediante la lista de cotejo, a través de una escala valorativa SI O NO, se marcaba de manera virtual la evaluación con 2 puntos y 0 puntos a los preescolares de 5 años que cumplieron o no cumplieron, respectivamente, con el ítem de la dimensión evaluada.

El instrumento constó de un total de 24 ítems que registraron la evaluación de las 4 dimensiones de las habilidades sociales. Mediante 5 ítems se midió la autonomía, 5 ítems midieron la autoestima, 5 ítems midieron las relaciones sociales y 5 ítems midieron el lenguaje y la comunicación.

El baremo del instrumento fue el siguiente:

- Inicio: (0-16) ptos.
- Proceso: (17-32) ptos.
- Logrado: (33-48) ptos.

#### **4.4.2.1 Validez del Instrumento.**

La validez del instrumento fue obtenida mediante juicio de cuatro expertos. Hernández, Fernández y Baptista (2016) mencionan que “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200). Los expertos que validaron el instrumento de la presente investigación fueron los docentes: Harold Raúl Olivos García, Mariela Ruiz Sánchez, Olga Rodríguez Olaya y Elio Carrasco Román, quienes verificaron la aplicabilidad, coherencia y pertinencia del instrumento presentado en la investigación.

#### **4.4.2.2 Confiabilidad del Instrumento.**

La confiabilidad interna del instrumento se obtuvo mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach. Hernández, Fernández y Baptista (2016) mencionan que “la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200). El resultado de la confiabilidad fue un coeficiente de Alfa de Cronbach = 0.892, lo cual determinó que el instrumento sí era confiable.

### **Tabla 3**

#### *Estadísticas de confiabilidad Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N° de elementos	N° de casos
.0.892	15	18

Fuente: Base de datos

#### **4.5 Plan de Análisis**

Primero, con el programa Microsoft Excel v. 2019 se elaboró la base de datos donde se efectuó el registro de las respuestas, agrupándose las puntuaciones por dimensiones y realizando la recodificación en función a los niveles establecidos en el baremo.

Segundo, los datos recogidos en las evaluaciones pre y post test fueron procesados utilizando el programa informático Microsoft Excel v. 2019, con el cual se elaboraron las tabulaciones de distribución de frecuencias y las figuras en base a los gráficos de barras, elaborándose una tabla y una figura para los resultados del pre test, del postest y de la comparación entre ambos resultados, en conformidad a los objetivos planteados en la investigación.

Tercero, para la prueba estadística inferencial se empleó el programa estadístico SSPS versión 26, para operar la prueba de normalidad de los datos obtenidos y la prueba de muestras relacionadas. Al ser la muestra del estudio conformada por 18 datos, la prueba elegida fue la de Shapiro Wilk (para menores de 30 datos). Al tener dos mediciones relacionadas (pre test y post test) y como la distribución de datos fue no normal, el estadístico de Wilcoxon fue empleado para las muestras relacionadas.

Cuarto, se interpretó los resultados, detallando el significado y la explicación del valor más relevante obtenido en las tablas y figuras, las cuales se elaboraron conforme a los estándares proporcionados en la normativa de la APA versión 7.

## 4.6 Matriz de Consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

Título	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología						
Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021	<p><b>General</b> ¿De qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021?</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021?</li> <li>¿De qué forma diseñar y aplicar los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021</li> <li>¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales obtenido después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021?</li> <li>¿Cuál es la diferencia entre los niveles de las habilidades sociales obtenidos antes y después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021?</li> </ul>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.</li> <li>Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021</li> <li>Identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.</li> <li>Comparar los niveles de las habilidades sociales obtenidos antes y después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021</li> </ul>	<p><b>Hipótesis General</b> H1: Los juegos simbólicos desarrollan significativamente las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021</p> <p>H0: Los juegos simbólicos no desarrollan significativamente las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021</p>	<p><b>Independiente:</b> Los juegos simbólicos</p> <p><b>Dependiente:</b> Las habilidades sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descentración.</li> <li>Sustitución.</li> <li>Integración.</li> <li>Adaptación.</li> <li>La autonomía.</li> <li>La autoestima.</li> <li>Las relaciones sociales.</li> <li>El lenguaje y la comunicación.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa. <b>Nivel:</b> Explicativo. <b>Diseño:</b> Pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo. <b>Población muestral:</b> 18 preescolares de 5 años</p> <table border="1"> <tr> <td>Niños</td> <td>Niñas</td> <td>Total</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>8</td> <td>18</td> </tr> </table> <p><b>Técnica:</b> Observación. <b>Instrumento</b> Lista de cotejo. <b>Criterio muestral:</b> Muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia. <b>Plan de análisis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Microsoft Excel v.2019.</li> <li>SPSS v.26.</li> </ul> <p><b>Principios éticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Protección de la persona.</li> <li>Libre participación y derecho a estar informado.</li> <li>Beneficencia y no maleficencia.</li> <li>Justicia.</li> <li>Integridad científica.</li> </ul>	Niños	Niñas	Total	10	8	18
Niños	Niñas	Total										
10	8	18										

Fuente: Elaboración propia.

#### 4.7 Principios Éticos

Se aplicaron los siguientes principios éticos en concordancia a lo establecido en el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (Uladech, 2021):

**Libre participación y derecho a estar informado:** Cada uno de los padres de los preescolares decidió por medio de la firma de un consentimiento informado que su menor hijo participe libremente como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.

**Beneficencia y no maleficencia:** Se procuró el máximo beneficio y el mínimo riesgo para todos los participantes de la investigación.

**Justicia:** Los participantes tuvieron un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, por ello se realizó una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, hubo un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

**Integridad científica:** El investigador planteó variadas actividades para buscar su realización y poder evaluar a los niños en el estudio profesionalmente, evitando conductas que no tengan que lidiar con su carrera.

**Principio de protección a las personas:** El investigador se puso a la disposición de los PP. FF respecto a cualquier inconveniente que hubiera podido afectar al niño y asumió formas y medidas para cuidar y garantizar el correcto uso de la información, verificando medidas necesarias para mantener la información de forma confidencial.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

**5.1.1 Identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.**

**Tabla 5**

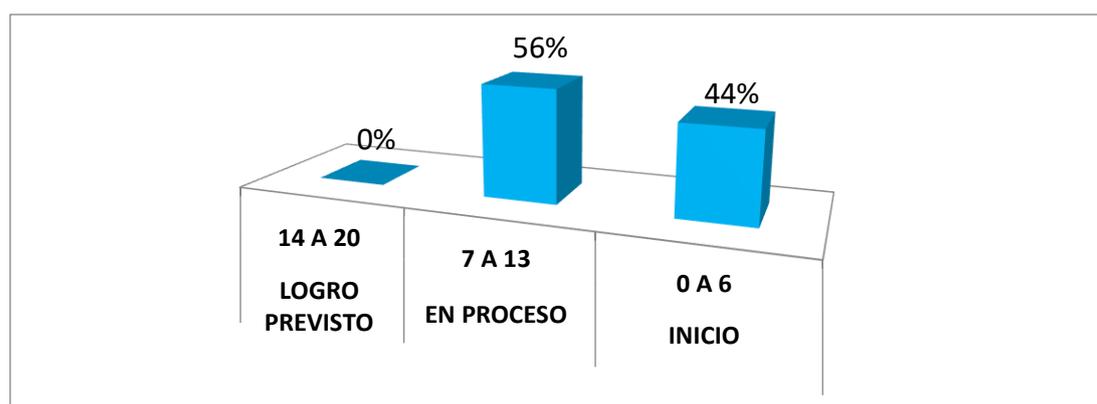
*Nivel de las habilidades sociales previo a la aplicación de los juegos simbólicos*

Nivel	Puntuaciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0 al 16	8	44%
En proceso	17 al 32	10	56%
Logro previsto	33 al 48	0	0%
Total		18	100%

Fuente: Lista de cotejo Pre test, junio 2021.

**Figura 1**

*Nivel de las habilidades sociales en preescolares de 5 años - Pre test*



Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 1, se evidencia que el nivel de las habilidades sociales en los niños de 5 años antes de aplicar los juegos simbólicos, se ubican con 44% en inicio. Esto significa que cerca de la mitad de los niños de 5 años requerían mayor

acompañamiento docente para desarrollar sus habilidades sociales en las cuatro dimensiones autonomía, autoestima, relaciones sociales y lenguaje y comunicación.

**5.1.2 Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.**

**Tabla 6**

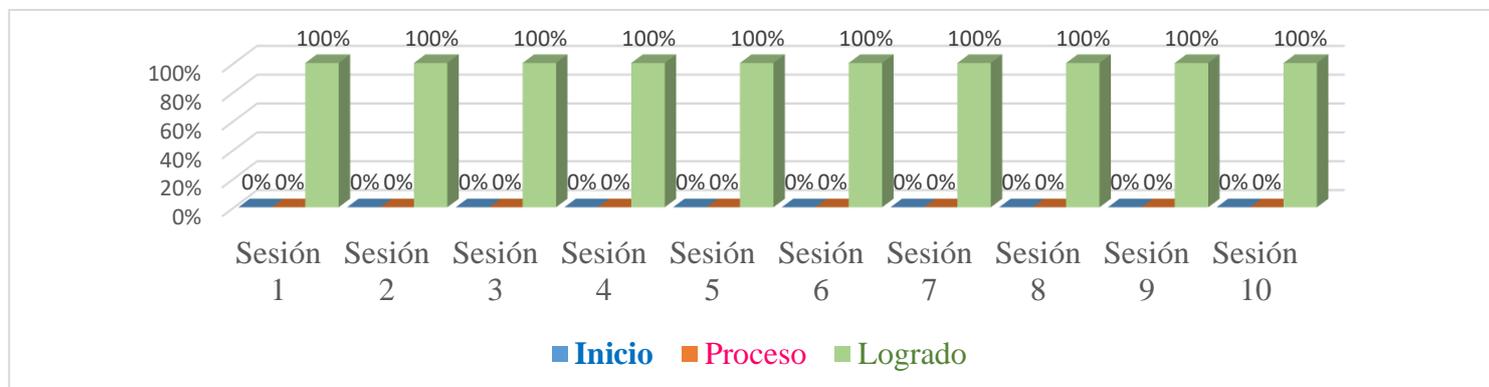
*Resultados de sesiones de aprendizaje basadas en juegos simbólicos*

Sesiones	Ses. 1		Ses. 2		Ses. 3		Ses. 4		Ses. 5		Ses. 6		Ses. 7		Ses. 8		Ses. 9		Ss. 10			
	fi	%																				
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
logrado	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%
Total	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Fuente: Sesiones de aprendizaje de juegos simbólicos

**Figura 2**

*Resultados de sesiones de aprendizaje basadas en juegos simbólicos*



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2 se evidencia que en las sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, los preescolares de 5 años obtuvieron el nivel logrado. Esto significa que la totalidad de los preescolares de 5 años obtuvieron el nivel logrado en las sesiones de aprendizaje.

**5.1.3 Identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.**

**Tabla 7**

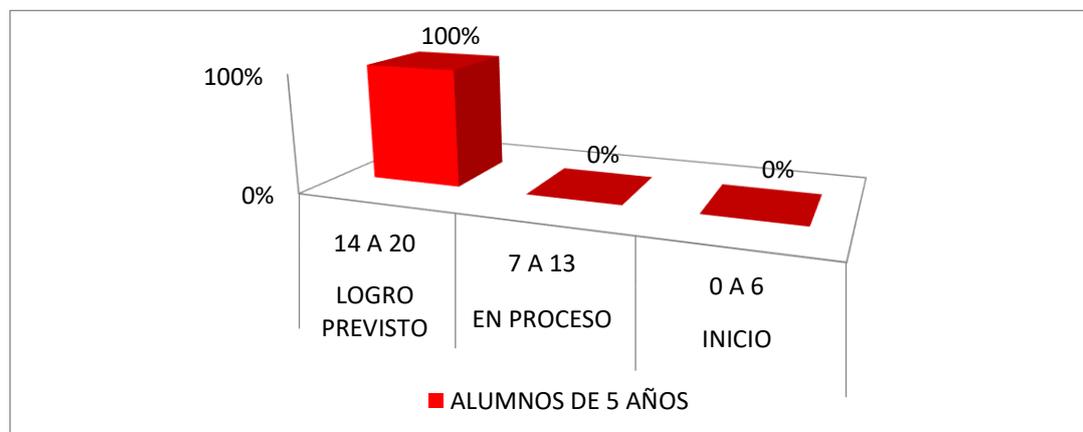
*Nivel de las habilidades sociales luego de aplicar los juegos simbólicos*

Nivel	Puntuaciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0 al 16	0	0%
En proceso	17 al 32	0	0%
Logro previsto	33 al 48	18	100%
	Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo Post test, julio 2021.

**Figura 3**

*Nivel de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años - Post test*



Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 3, se evidencia que el nivel de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años después de aplicar los juegos simbólicos, se ubican con 100% en logro previsto. Esto significa que la totalidad de los niños de 5 años, después de la implementación de los juegos simbólicos obtuvieron el aprendizaje

esperado de sus habilidades sociales en las cuatro dimensiones autonomía, autoestima, relaciones sociales y lenguaje y comunicación.

**5.1.4 Comparar los niveles de las habilidades sociales obtenidos antes y después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.**

**Tabla 8**

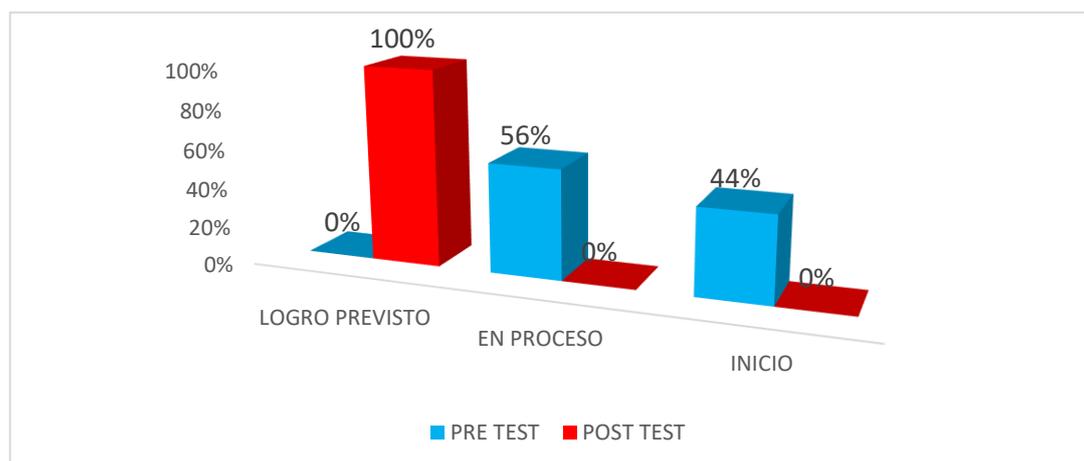
Comparación de los niveles de las habilidades sociales - Pretest y Postest

Nivel	Pre test		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	8	44%	0	0%
En proceso	10	56%	0	0%
Logro previsto	0	0%	18	100%
Total	18	100%	18	100%

Fuente: Listas de cotejo Pre test y postest , junio-julio 2021.

**Figura 4**

Comparación del nivel de habilidades sociales en preescolares de 5 años -Pretest-Postest



Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 4, se evidencia que el nivel de las habilidades sociales en los niños de 5 años antes y después de los juegos simbólicos, aumentaron en los porcentajes del nivel logro previsto, pasando de 0% en el pre test al 100% en el post

test. Ello significa que la principal diferencia se obtuvo en el nivel logro esperado, por lo que la totalidad de los alumnos obtuvieron un desarrollo significativo en el logro de los aprendizajes de sus habilidades sociales.

### Prueba de hipótesis:

Ho: No hay diferencia significativa en las habilidades sociales de los preescolares de 5 años, antes y después de aplicar los juegos simbólicos.

Ha: Si hay diferencia significativa en las habilidades sociales de los preescolares de 5 años, antes y después de aplicar los juegos simbólicos.

Nivel de confianza: 95%;  $\alpha = 0.05$

Si p-valor  $\leq 0.05$ , entonces se rechaza H0 y se acepta H1.

Si p-valor  $> 0.05$ , entonces se acepta H0 y se rechaza H1.

### Tabla 9

#### Prueba de Wilcoxon de rangos con signo

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	18 <sup>b</sup>	5,00	45,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

Nota: a. POSTEST < PRETEST; b. POSTEST > PRETEST; c. POSTEST = PRETEST

### Tabla 10

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

POSTEST - PRETEST	
Z	-2,677 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,007

Nota: a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Las tablas 9 y 10 muestran los resultados de la prueba no paramétrica sobre la diferencia de las muestras relacionadas. Se observa que el valor de Z es 2,677 y el sig. Asintótica (bilateral) es 0,007, con 18 grados de libertad. Al cumplirse que  $p < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; es decir, con la aplicación de los juegos simbólicos se logra un desarrollo significativo de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años.

## **5.2 Análisis de Resultados**

Respecto al objetivo específico: identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, los resultados obtenidos permitieron identificar que el porcentaje de los preescolares de 5 años con un nivel inicio, a nivel de pre test, fue de 44%, significando que los niños requerían un mayor acompañamiento docente para el logro de sus habilidades sociales. Coincidiendo con los resultados de la presente investigación, Matamoros y Corichahua (2017), en su tesis titulada: “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica”, encontraron que los niños tenían un 78% de las habilidades sociales en un nivel bajo antes de aplicarse los juegos simbólicos. Asimismo, Chamorro (2017), en su investigación 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”, encontró antes de la aplicación de los juegos simbólicos la mayoría de estudiantes tenía un nivel bajo de sus habilidades sociales.

Dichos resultados pueden explicarse de acuerdo a lo sustentado por Michelson (1993) quien refiere que las habilidades sociales se adquieren principalmente a través del aprendizaje, por ejemplo a través de la observación, la imitación, los ejercicios y la información, aspectos que se vieron fuertemente limitados por la suspensión de las clases presenciales. Asimismo, cabe indicar que las habilidades sociales son comportamientos sociales, es decir, necesitan de la interacción con terceros para realizar de manera efectiva las tareas interpersonales (Monjas, 1994). Es decir, las habilidades sociales abarcan una serie de comportamientos interpersonales complejos que funcionan al interactuar con los demás, todo lo cual no se había desarrollado en los niños de 5 años antes de la implementación de los juegos simbólicos.

Además, Monjas (1994) también señala que es necesario que el niño desarrolle una adecuada relación con los adultos con anterioridad para que pueda desenvolverse con facilidad en la interacción social con sus compañeros. Respecto a este considerando se debe mencionar que uno de los aspectos fundamentales para el desarrollo integral del niño es la aceptación social en la infancia lo cual depende del repertorio de habilidades sociales que el niño desarrolle. El grado en que un niño es aceptado y querido por sus iguales es un importante índice de ajuste y adaptación de dicho individuo, y puede predecir su adaptación, el cual antes de la implementación de los juegos simbólicos no se había desarrollado en los niños participantes de la investigación.

La limitación más importante para la obtención de los resultados a nivel del pre test fue que se necesitó de más tiempo del planificado para el recojo de los datos de la evaluación, ya que la modalidad virtual de las plataformas por internet hizo más

difícil la medición de las habilidades sociales que las que se hubiera realizado en forma presencial directa.

Respecto al objetivo específico: diseñar y aplicar los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, los resultados muestran que el diseño y aplicación de diez sesiones de aprendizaje teniendo como base los juegos simbólicos, desarrollaron en los preescolares de 5 años en un 100% el nivel logrado de sus habilidades sociales. Estos resultados guardan similitud con los resultados de aplicar los juegos simbólicos en las investigaciones efectuadas por Matamoros y Corichahua (2017) y Chamorro (2017), quienes luego de aplicar sesiones con intervención de los juegos simbólicos obtuvieron altos niveles de logro de sus habilidades sociales. Una explicación de los resultado obtenidos puede explicarse en razón de que los juegos simbólicos aplicados según el conocimiento que se sustenta en la Teoría de los juegos simbólicos y la Teoría de las habilidades sociales, han permitido el desarrollo de las habilidades sociales en la totalidad de los preescolares de 5 años, en las dimensiones: autonomía, autoestima, relaciones sociales y lenguaje y comunicación; habiéndose observándose receptividad, interés y participación activa de los niños de 5 años en las sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, no generándose situaciones de inconformidad o deserción. La limitación más importante se debió a que las sesiones de aprendizaje fueron realizadas mediante interacción virtual, lo cual tuvo incidencia en la demanda de mayor tiempo en la implementación y evaluación de las sesiones de aprendizaje, aunque no en la efectividad alcanzada.

Respecto al objetivo específico: identificar el nivel de las habilidades sociales obtenido después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, se identificó que el porcentaje de los niños de 5 años con un nivel de logro esperado, a nivel de posttest, fue de 100%, significando que la totalidad de los niños participantes obtuvieron el logro esperado de sus habilidades sociales. Coincidiendo con los resultados de la presente investigación, Chamorro (2017) en su investigación “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”, encontró que los niños de 5 años inicialmente tuvieron dificultades, pero después de la implementación del juego simbólico, lograron desarrollar significativamente sus habilidades sociales. Asimismo, Matamoros y Corichahua (2017), en su tesis titulada: “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica”, encontraron que de un 78% con nivel bajo, luego de aplicarse el juego simbólico, se mejoró a un 90% en nivel alto las habilidades sociales.

Los resultados antes mencionados pueden explicarse de acuerdo a lo sustentado por Piaget (1986) quien refiere que la característica principal de dicho juego es la representación de un objeto que no está en interacción con el niño, es decir, que está ausente, pero que el niño con su imaginación y creatividad lo recrea y reconstruye. De esta forma el juego simbólico utiliza símbolos que posibilitan “hacer como si ...”, o “pretender que soy ...”. Y en el caso de los niños de 5 años pueden, por medio de actividades lúdicas simbólicas, asumir y representar ser cualquier individuo, cosa o situación y desenvolver alguna actividad, en especial actividades que desarrollan sus

habilidades sociales. Asimismo, en el hecho de que el juego simbólico nace desde el juego objetal a lo largo del segundo año de la vida del niño, luego de lo cual las acciones se diversifican y su cumplimiento ya no requiere de la concurrencia continua de un mismo elemento (Paniora y Pérez, 2012).

Por su parte, Wallon (1920) en su teoría describe que los juegos basados en niveles de experiencia: juegos funcionales con actividades sensoriomotoras; juegos de ficción, como jugar con una muñeca o usar un bastón como un caballo; juegos de aprendizaje, en los que los niños miran, escuchan, perciben y comprenden; y juegos de construcción en los que se juegan juntos, combinados, modificados o transformados para crear un nuevo objeto, ayudan a que el niño logre socializar y, consecuentemente desarrolle sus habilidades sociales.

La limitación más importante para la obtención de los resultados a nivel del postest fue que se necesitó contactar a cada padre de familia de los niños de 5 años participantes, para indicarles la forma y modo en que debían de orientar al niño para la realización de los juegos simbólicos utilizados, lo cual demandó de más tiempo del planificado para el recojo de los datos de la evaluación del postest.

Respecto al objetivo específico: comparar los niveles de las habilidades sociales obtenidos antes y después de aplicar los juegos simbólicos, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, se obtuvo como resultados que los porcentajes de los niños de 5 años con niveles de inicio y proceso disminuyeron del pretest al postest, mientras que el porcentaje de los niños de 5 años con nivel de logro esperado aumentaron desde 0% en el pretest al 100% en el postest. Estos resultados guardan similitud con los resultados efectuadas

por Matamoros y Corichahua (2017) y Chamorro (2017), quienes luego de aplicar sesiones con intervención de los juegos simbólicos obtuvieron significativas diferencias entre el nivel en inicio de sus habilidades sociales obtenido antes de aplicar los juegos simbólicos y el nivel en logrado de sus habilidades sociales obtenido después aplicar los juegos simbólicos. Ello se corrobora con los resultados de la prueba de wilcoxon para medias de muestras relacionadas, como lo fueron las dos evaluaciones de las habilidades sociales del pre test y postest, es decir, antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos, en la que se obtuvo una sig. asintótica (bilateral) de 0,007, con 18 grados de libertad, la misma que al obtenerse  $p < 0.05$ , se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa; es decir, que la aplicación de los juegos simbólicos logra un desarrollo significativo de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años.

Respecto al objetivo general determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, se obtuvo que los juegos simbólicos desarrollan de manera significativa las habilidades sociales de los niños de 5 años y, en el caso de la presente investigación se obtuvo un resultado totalmente satisfactorio, ya que la totalidad de los niños participantes vieron desarrolladas sus habilidades sociales. Estos resultados coinciden con los obtenidos por Chamorro (2017), quien obtuvo también desarrollos significativos aunque no llegando al 100% de logro esperado. La explicación de dichas diferencias en los resultados se explica en el sentido de que en ambas investigaciones no se emplearon los mismos juegos simbólicos, ni la misma cantidad de sesiones de aprendizaje, ni se creó igual clima

para el desarrollo de los aprendizajes, como tampoco se tuvo igual acercamiento con los padres de familia para que orienten a sus hijos de 5 años participantes. Asimismo, que no se utilizaron en ambas investigaciones los mismos fundamentos teóricos para el diseño y la ejecución de las sesiones de aprendizaje, ni la evaluación de los mismos ítems de las dimensiones evaluadas, por lo que habría que efectuar otras repeticiones de este tipo de investigaciones para contrastar los resultados obtenidos.

Como lo sostienen Pariona y Pérez (2012) las dimensiones de las habilidades sociales comprenden: la autonomía, consistente en la realización de actividades por sí mismo al vestirse, alimentarse, asearse, etc.; la autoestima, consistente en la valoración de su propia imagen y como persona aceptando sus cualidades y defectos; las relaciones sociales, expresadas por conductas que permiten al niño interrelacionar adecuadamente con otros niños o sus mayores; el lenguaje y la comunicación, mediante las cuales el niño expresa su mundo interior a nivel de intereses, deseos, sentimientos, ideas y emociones

Las dimensiones de las habilidades sociales permiten al niño un mayor desarrollo a nivel de todo su ser, por lo que el niño, cuando se le presentan y fomentan climas favorables en los que juega simbólicamente, ello le permite en libertad y haciendo uso de su imaginación y creatividad representar en diferentes situaciones asumir roles que son significativos para él y de esta manera logra el desarrollo de sus habilidades sociales, mostrándose capaz de recoger cosas y guardarlas por propia iniciativa, participar activamente en diversas actividades, demostrar responsabilidad, saludar, valorarse como persona, expresar sus emociones, cumplir normas y acuerdos establecidos, disculparse, pedir y dar explicaciones,

responder adecuadamente, mantener diálogos con otros niños, integrarse a grupos y ser aceptado, no discriminar, formular preguntas, apoyar a sus compañeros, despedirse respetuosamente, etc. Todo lo cual abarca un conjunto importante de habilidades que le sirven como sustento para su aprendizaje y relación con su entorno físico, emocional y social.

## VI. CONCLUSIONES

1. En la presente tesis se determinó la manera en que los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales de los preescolares de 5 años. Lo más importante fue que se obtuvo una sig. asintótica (bilateral) de 0,007, con 18 grados de libertad, la misma que al obtenerse  $p < 0.05$ , se demostró que la aplicación de los juegos simbólicos desarrolla significativamente las habilidades sociales en los preescolares de 5 años, resultados que derivan de las características propias de los juegos simbólicos para favorecer las dimensiones de autonomía, autoestima, relaciones sociales y lenguaje y comunicación en los preescolares de 5 años, así como del esfuerzo y responsabilidad metodológica de la docente en la implementación de las actividades lúdicas.
2. En el presente estudio se identificó que el nivel de las habilidades sociales antes de aplicar los juegos simbólicos, se encontró en porcentajes del 44% en nivel inicio. Lo más importante fue que la mayoría de los preescolares de 5 años requerían de un mayor acompañamiento docente para desarrollar sus habilidades sociales. La mayor dificultad se tuvo en la medición virtual efectuada en dicha modalidad por las restricciones sanitarias establecidas en dicho momento.
3. En esta tesis se diseñó y aplicaron diez sesiones de juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales en preescolares de 5 años. Lo más importante fue que se diseñaron y aplicaron las sesiones de aprendizaje fundamentadas en la teoría de los juegos simbólicos y la teoría de las habilidades sociales, las mismas que tuvieron buena receptividad, interés y participación activa de los preescolares de 5 años.

4. En la presente investigación, se identificó que el nivel de las habilidades sociales después de la implementación de los juegos simbólicos, se encontró en porcentajes del 100% en nivel logro esperado. Lo más importante fue que la totalidad de los prescolares de 5 años obtuvieron los aprendizajes esperados de habilidades sociales. La mayor dificultad se tuvo en la necesidad de entablar diálogos previos con los padres de los menores participantes para que pudieran coadyuvar en la evaluación de los menores participantes.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### **Recomendaciones**

#### **a) Recomendación académica.**

Propiciar la participación de los estudiantes de la Facultad de Educación en la realización de actividades reflexivas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas del nivel inicial.

#### **b) Recomendación práctica.**

Se recomienda a la Dirección de la Institución Educativa, que se implementen espacios y oportunidades para que los niños sientan la confianza y libertad de socializar con sus pares, de modo tal que mejoren sus habilidades sociales empleando los juegos simbólicos.

#### **c) Recomendación metodológica**

Recomendar a futuros investigadores realizar investigaciones que incluyan otras poblaciones de estudio donde participen estudiantes del nivel primario, con respecto a las habilidades sociales, empleando otras estrategias aplicables a cada etapa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Calle, R. (2017). *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"*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019\\_Bernabel-Le%C3%B3n.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019_Bernabel-Le%C3%B3n.pdf)
- Córdova, R. (2018). *Estrategia de juegos simbólicos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 445 - Nuevo Montegrande, La Arena – Piura*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6162>
- Chamorro, L. (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*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile].  
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2987182>
- Gilbert, D., y Connolly, J. J. (1995). *Personalidad, habilidades sociales y psicopatología. Un enfoque diferencial*. Barcelona: Omega.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill – Educación.
- Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja].  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIEIRO%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Informe Técnico, Instituto Nacional de Estadística e Informática, Lima.  
<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/04-informe-tecnico-tic-iii-trimestre2020.pdf>
- Matamoros, N. y Corichahua, C. (2017). *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad].  
<https://1library.co/document/zgwxjr2y-habilidades-linguisticas-ninos-ninas-institucion-educativa-inicial-acoria.html>
- Monjas, M. (1994). *Evaluación de la competencia social y las habilidades sociales en la edad escolar*. Madrid: Siglo Veintiuno
- Muñoz, T. (2017). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. [Tesis de licenciatura, Universidad Valencia].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1045/1/TFG-B.12%20.pdf>
- Núñez, J. (2017). *Relación entre el clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria de cuarto y quinto grado de la I. E. Federico Helguero Seminario. Piura, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Chimbote]  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/124>
- Oyarzún, M. (19 de abril de 2021). Socialización, aprendizaje y desarrollo socioemocional de niños en pandemia. Obtenido de Universidad San

Sebastián. <https://www.uss.cl/blog/socializacion-desarrollo-socioemocional-ninos-pandemia/>

Paniora, K. y Pérez, R. (2012). *El juego -trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa San Benito– Carabayllo – 2012*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2950091?locale=es>

Piaget, J. (1972). *El lenguaje y el pensamiento: estudios sobre la lógica del niño*.

<http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>

Piaget. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Gutiérrez.

Pucuhuayla, L. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10726>

Romero, V. G. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar

Ruiz, C. (28 de Febrero de 2021). Falta de socialización desencadena dificultades para la vida en sociedad. DGCS. Obtenido de UNAM-Dirección General de Comunicación. [https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021\\_182.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_182.html)

Saens, M. y Toro, R. (2016). *El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición de la I.E.D. Marco Tulio Fernández - Bogotá*. [Tesis de licenciatura, Universidad Libre].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8400/Proyecto%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Salas, M. (2016). *El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil- Ecuador*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://docplayer.es/209815726-Programa-academico-de-maestria-en-psicologia-educativa.html>
- Sánchez, María. (2013). *Espacios de juego simbólico y de experimentación*. [Tesis de maestría. Universidad Internacional de la Rioja].  
[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2014/2013\\_07\\_18\\_tfg\\_estudio\\_del\\_trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2014/2013_07_18_tfg_estudio_del_trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Uladech Católica (2021). *Código de ética para la investigación*, Versión 001. Chimbote-Perú. Uladech Católica.  
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2021/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>
- Verano, F. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016*. . [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1075>

**ANEXOS**

ANEXO 1 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS  
Lista de cotejo sobre las habilidades sociales en preescolares de 5 años – Pretest y Post test

N°	Ítems	Evaluaciones	PRE TEST		POSTEST	
			Si	NO	SI	No
	<b>Variable: Habilidades Sociales</b>					
1	Recoge los materiales que utilizó en el juego					
2	Guarda los materiales de clase.					
3	Realiza nudos para asegurar las cosas.					
4	Ata los cordones de sus zapatos.					
5	Participa en las actividades.					
6	Cuida las cosas.					
7	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.					
8	Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.					
9	Es solidario con su compañero.					
10	Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.					
11	Expresa comentarios positivos de sí mismo.					
12	Sonríe cuando recibe un cumplido					
13	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.					
14	Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.					
15	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.					
16	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.					
17	Explica cuando ha ganado en un juego.					
18	Explica cuando ha perdido en un juego.					
19	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.					
20	Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.					
21	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.					
22	Respeto los turnos de palabra en una conversación.					
23	Apoya las iniciativas de los otros en el juego.					
24	Se despide adecuadamente al terminar una conversación.					

**PUNTOS:** SI: 2 puntos; NO: 0 puntos      **ESCALA:** Inicio: (0-16) ptos.; En proceso: (17-32) ptos.; Logro esperado: (33-48) ptos.

## ANEXO 2 EVIDENCIAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

## I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): PEÑA ADRIANZEN, ANDREA.  
 1.2. Grado Académico: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.  
 1.3. Profesión: DOCENTE EN NIVEL INICIAL.  
 1.4. Institución donde labora: I.E.E. "WASDOMOS".  
 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE.  
 1.6. Denominación del Instrumento: LISTA DE COTEJO  
 1.7. Autor del Instrumento: SEFELKIRA JULCAHUANCA DOMADOR.  
 1.8. Carrera: EDUCACIÓN

## II. VALIDACIÓN:

## Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Autonomía</b>							
-Recoge los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
-Guarda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
-Realiza nudos para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
-Ata los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
-Participa en las actividades.	✓		✓		✓		
-Cuida las cosas.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Autoestima</b>							
-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
-Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.	✓		✓		✓		
-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		

-Sonríe cuando recibe un cumplido	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Relaciones sociales</b>							
-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
-Pide perdón o dice lo slento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 4: Lenguaje y comunicación</b>							
-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
-Respeto los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

  
 Andrea R. Pérez Durán  
 EDUCACIÓN INICIAL  
 Firma

Apellidos y Nombres del experto **PÉREZ DURÁN, ANDREA**.

DNI N° **71631878**.

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): *Olivero García, Harold R.*  
 1.2. Grado Académico: *Maestría*  
 1.3. Profesión: *Psicólogo*  
 1.4. Institución donde labora: *Se y Alegria IS.*  
 1.5. Cargo que desempeña: *Psicopedagogo*  
 1.6. Denominación del Instrumento: *Sistema de Catejé Habilidades Sociales.*  
 1.7. Autor del Instrumento: *Sepelmiria Julcahuanca Domador.*  
 1.8. Carrera: *Educación.*

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el Indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Autonomía</b>							
-Recoge los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
-Guarda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
-Realiza nudos para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
-Ata los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
-Participa en las actividades.	✓		✓		✓		
-Cuida las cosas.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Autoestima</b>							
-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
-Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.	✓		✓		✓		
-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		

-Sonríe cuando recibe un cumplido	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Relaciones sociales</b>							
-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 4: Lenguaje y comunicación</b>							
-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
-Respeto los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

Mgtr. *Raúl Olivares García*  
 Psicólogo  
 Firm. Ps.P. 21790

Apellidos y Nombres del experto *Olivares García, Raúl R.*

DNI N° 47025797.

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto):

*Concepción Ortiz Jurquena E.*

1.2. Grado Académico: *Maestría en Docencia*

1.3. Profesión: *Docente*

1.4. Institución donde labora: *Escuela Agrícola # 15 - Cereales*

1.5. Cargo que desempeña: *Especialista en Educación*

1.6. Denominación del Instrumento: *Índice de Calidad*

1.7. Autor del Instrumento: *Soledad Jurquena Domínguez*

1.8. Carrera: *Educación*

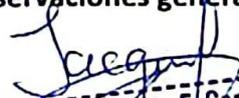
### II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Autonomía</b>							
-Recoge los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
-Guarda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
-Realiza nudos para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
-Ata los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
-Participa en las actividades.	✓		✓		✓		
-Cuida las cosas.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Autoestima</b>							
-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
-Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.	✓		✓		✓		
-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		

-Sonríe cuando recibe un cumplido	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Relaciones sociales</b>							
-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 4: Lenguaje y comunicación</b>							
-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
-Respeta los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

  
 Mgtr. Jacqueline E. García Ortiz  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN  
 Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 09611195  
 Jacqueline E. García Ortiz

## ANEXO 3 EVIDENCIA DE TRÁMITE DE RECOLECCIÓN DE DATOS

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chulucanas, junio del 2021

A quien corresponda:

La que suscribe, Lic. Jessica Chanta Alvarado, directora de la Institución Educativa N° 356-Chililique Alto-Chulucanas-Provincia de Morropón- Región Piura.

Me es grato dirigirme a usted, saludarla y a la vez hacerle de su conocimiento lo siguiente:

Con respecto al documento recibido en mi despacho de la alumna Sefelmira Julcahuanca Domador, con DNI N° 03358683, de la carrera de Educación Inicial, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, dando a conocer su investigación titulada: “Los juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales, en los niños de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021”, confiero el permiso solicitado para realizar dicha investigación con los niños de 5 años. Se extiende el presente documento para los fines que se tenga por conveniente.

Atentamente.



MINISTERIO DE EDUCACION  
UNIDAD EDUCATIVA CHULUCANAS  
Jessica Chanta Alvarado  
LIC. JESSICA CHANTA ALVARADO  
DIRECTORA

## ANEXO 4 FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**Título del estudio:** Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021

**Investigador (a):** Sefelmira Julcahuanca Domador

**Propósito del estudio:** Determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021

**Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:** Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021.

**Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.**

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

La investigación aplicará 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales de los preescolares de 5 años. Se realizarán dos evaluaciones de las habilidades sociales de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos.

**Procedimientos:**

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

1. Informar sobre la finalidad del estudio.
2. Firmar el consentimiento informado.
3. Participar de la investigación

**Beneficios:**

Tener conocimiento sobre el nivel del desempeño semántico de su hijo.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 943629350

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

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

02/06/2021

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Investigador**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

### ANEXO 5 BASE DE DATOS

Autoguardado SEFELMIRA\_BASE DE PRE y POST TEST\_2021 (2) - Vista protegida

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

VISTA PROTEGIDA Tenga cuidado: los archivos de Internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlo, es mejor que siga en Vista protegida. Habilitar edición

AM20

POST TEST																																			
N°	NIÑOS	Dimension Autonomia					TOTAL Autoestima	CATEGORIA	Dimension Autoestima					TOTAL Autoestima	CATEGORIA	Dimension Relaciones sociales					TOTAL Relaciones sociales	CATEGORIA	Dimension Lenguaje y comunicación					TOTAL Lenguaje y comunicación	CATEGORIA	TOTAL	CATE				
		1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24							
1	E1	0	2	0	2	2	2	8	proceso	2	0	2	0	2	2	8	proceso	0	2	2	2	0	2	8	proceso	2	2	0	2	2	0	8	proceso	32	pro
2	E2	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
3	E3	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
4	E4	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
5	E5	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
6	E6	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
7	E7	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
8	E8	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo
9	E9	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	2	2	2	2	2	2	12	logro	48	lo

Series 1 Punto "Logro 33 al 48"  
Valor: 89%

BASE DE DATOS RESUMEN FICHA TECNICA

Listo

30°C 3:26 p. m. 18/12/2021

## ANEXO 6: PRUEBA DE NORMALIDAD

## Resultados de la Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,784	9	,014

Si  $p > 0.05$  existe una distribución normal y si  $P < 0.05$  no existe una distribución normal. De acuerdo al parámetro obtenido  $p = 0,014 < 0.05$ , por tanto los datos de las habilidades sociales no siguen una distribución normal.

## ANEXO 7: SESIONES DE APRENDIZAJE

**1. DATOS GENERALES**

- 1.1. **Institución Educativa:** *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas, 2020,*  
**Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Sefelmira Julcahuanca Domador
- 1.2. **Aula:** 5 años

**2. FUNDAMENTACIÓN**

Este programa tiene como finalidad aplicar juegos simbólicos para desarrollar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas, 2020. Por ello se han programado diez sesiones que en función del problema que está tratando y que busca resolver a través de la estrategia que va a aplicar.

**3. COMPETENCIA A DESARROLLAR****3.1. Capacidades que va a desarrollar**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>
<b>Competencia</b> Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
		Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.
	<b>Autorregula las emociones</b>	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.
		Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.

**ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)**

<b>N° de la sesión</b>	<b>Tema/Nombre de la sesión</b>	<b>Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VI)</b>	<b>Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VD)</b>	<b>Recurso o material</b>
<b>1</b>	Jugando a imitar sonidos de animales	Imita sonidos de animales	Participa en las actividades grupales	Canción, Video
<b>2</b>	Jugando a imitar sonidos de objetos	Imita sonidos de objetos	Participa en las actividades grupales	Canción Video imágenes
<b>3</b>	Jugando a imitar acciones	Imitan de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.	Participa en las actividades grupales Comparte sus cosas con otros pares	Canción, Video imágenes
<b>4</b>	Juego libre en el sector hogar	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia.	Participa en las actividades grupales Comparte sus cosas con otros pares Pide prestado lo que necesita	Canción Sector hogary d e construcción juguetes
<b>5</b>	Juego con telasy disfraces	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia.	Participa en las actividades grupales Comparte sus cosas con otros pares Pide prestado lo que necesita	Canción Video Caja de telas de colores y disfraces
<b>6</b>	Creando historias con mis juguetes	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia. Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.	Participa en las actividades grupales Comparte sus cosas con otros pares Pide prestado lo que necesita Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	Video Juguetes muñecos
<b>7</b>	Fiesta de disfraces	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos	Expresa con gestos y palabras lo que siente Reconoce las emociones de los demás	Canción Disfraces
<b>8</b>	Adivina la palabra	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos	Participa en las actividades grupales Expresa con gestos y palabras lo que siente Reconoce las emociones de los demás	Canción Cuerpo humano Lenguaje gestual

9	La carrera de caracoles	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos	Participa en las actividades grupales Expresa con gestos y palabras lo que siente Reconoce las emociones de los demás	Cuerpo Silbato
10	Masaje en el hombro	Representa situaciones imaginarias. Representa juegos socio dramáticos Emplea la improvisación Planifica y negocia roles y acuerdos	Participa en las actividades grupales Expresa con gestos y palabras lo que siente Reconoce las emociones de los demás Acepta un "no" Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	Cuerpo humano, hombros, manos,

### CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

N° de la sesión	Tema/Nombre de la sesión	CRONOGRAMA									
		1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s
1	Jugando a imitar sonidos de animales	X									
2	Jugando a imitar sonidos de objetos		X								
3	Jugando a imitar acciones			X							
4	Juego libre en el sector hogar				X						
5	Juego con telas y disfraces					X					
6	Creando historias con mis juguetes						X				
7	Fiesta de disfraces							X			
8	Adivina la palabra								X		
9	La carrera de caracoles									X	
10	Masaje en el hombro										X

#### 4. METODOLOGÍA (Estrategia, recursos, materiales)

La metodología a utilizar está referida a las estrategias didácticas y recursos que serán utilizadas durante las sesiones. En este sentido se utilizarán asambleas, diálogos, observación de videos, canciones, expresión artística de sus vivencias, representaciones, disfraces, etc.

#### 5. EVALUACIÓN

Los aprendizajes serán evaluados en cada sesión mediante una lista cotejo.

## ACTIVIDADES: JUEGO DE «HACER COMO SI»

### Sesiones de aprendizaje 01

#### I. Datos informativos:

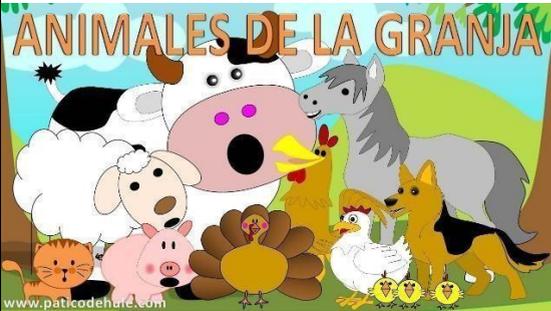
1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*,  
 .Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: **Jugando a imitar sonidos de animales**

#### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Imitan de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.

#### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción “la granja del tío Donald”</p>  <p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción, si conocen los animales que se nombraron y donde viven, que comen, etc.</p>	Canción
Desarrollo	<p>Se presenta a los niños imágenes de los animales que se nombraron en las canciones.          Se les pide que elijan una imagen y que representen el sonido que realiza el animal para comunicarse.</p>	Video



## Sesiones de aprendizaje 02

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: **Jugando a imitar sonidos de objetos**

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Imitan de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción “En la feria de cepillin”</p> <p>En la feria de Cepillin En la feria de Cepillin me encontré un acordeón Bum-bum el acordeón Chiquitín, chiquitín, en la feria de Cepillin</p> <p>En la feria de Cepillin me encontré una guitarra Tara-tara la guitarra, bum-bum el acordeón Chiquitín, chiquitín, en la feria de Cepillin</p> <p>En la feria de Cepillin me encontré una trompeta Tu-tu la trompeta Tara-tara la guitarra, bum-bum el acordeón Chiquitín, chiquitín, en la feria de Cepillin</p> <p>En la feria de Cepillin me encontré una batería Tra-tra la batería, tu-tu la trompeta</p>	<p>Canción Video imágenes</p>   

	<p>Tara-tara la guitarra, bum-bum el acordeón Chiquitín, chiquitín, en la feria de Cepillin</p> <p>En la feria de Cepillin me encontré un lindo piano Plin-plin el lindo piano Tra-tra la batería, tu-tu la trompeta Tara-tara la guitarra, bum-bum el acordeón Chiquitín, chiquitín, en la...</p> <p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre es lo que más les gustó de la canción. También se les pregunta si conocen los instrumentos que se nombraron.</p>	
Desarrollo	<p>Se identifican los instrumentos, se nombran y se repiten los sonidos que dice la canción. Se pregunta si ese ese el sonido real de los instrumentos. Se les pregunta si conocen otros objetos que puedenhacer sonidos Se les invita a imitar los sonidos de otros objetos mostrándoles imágenes y dejando que participen libremente.</p>   	



## Sesiones de aprendizaje 03

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*  
Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: **Jugando a imitar acciones**

### 2. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Imitan de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.

### II. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	Se inicia la actividad con la canción "soy una taza"	Canción
	Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express	
	Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express	
	Soy una taza, una tetera una cuchara y un cucharón un plato hondo, un plato llano un cuchillito y un tenedor	
	Soy un salero, azucarero la batidora y una olla express	
	Chu chu	
	Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express	
	Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express	

	<p>Soy una taza, una tetera una cuchara y...</p> <p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan que es lo que más les gustó de la canción</p> <p>Se les pregunta si conocen los objetos nombrados.</p> <p>Se les presenta imágenes de los objetos nombrados y se les pide que representen el movimiento que la canción señala del objeto.</p> <p>Se les pregunta cómo se han sentido.</p>	
Desarrollo	<p>Se presenta imágenes de acciones y se les pide que las imiten. Sin utilizar objetos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una persona cocinando</li> <li>2. Una persona planchando</li> <li>3. Una persona caminando</li> <li>4. Una persona bailando comparando en un tienda y recibiendo vuelto.</li> <li>5. Una persona manejando un auto</li> </ol> <p>Se refuerza el aprendizaje mirando este video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=T_oqWPd513M">https://www.youtube.com/watch?v=T_oqWPd513M</a></p>	Video
Cierre	<p>Se les sienta en círculo y se comenta como se han sentido.</p> <p>Se termina la actividad utilizando plastilina para representar lo que más les gusto</p> <p>.</p>	



## ACTIVIDADES: JUEGO DE ROLES

### Sesiones de aprendizaje 04

#### 1. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*

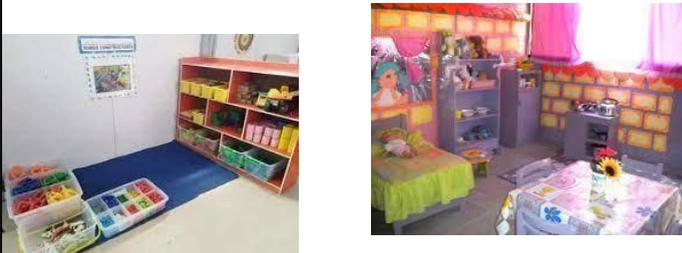
1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: **Juego libre en el sector hogar**

#### 2. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia.

#### I. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	Se inicia la actividad con la canción  Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción,  Se organizan para distribuirse en los sectores	Canción
Desarrollo	Juegan libremente en los sectores durante 30 minutos.    Mientras la maestra observa y anota en su cuaderno los roles que han representado.  Se indica que es hora de guardar los objetos de los sectores.  Se reúnen en asamblea para dialogar sobre los roles que han representado.	Sectores de construcción y del hogar



## Sesiones de aprendizaje 05

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*  
Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: **Juego con telas y disfraces**

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia.

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción “Yo quiero ser”</p> <p>Todos me preguntan qué es lo que quiero ser Cuando sea grande ya lo decidiré Mientras eso llega me quiero divertir Soñando tantas cosas me sentiré feliz</p> <p>Presta atención a lo que te digo Porque no sé responder Si tu quisieras cantar conmigo Me ayudarás a escoger</p> <p>Yo quiero ser astronauta Y a las estrellas llegar, y a las estrellas llegar Yo quiero ser almirante Los siete mares surcar, los siete mares surcar</p> <p>Yo quiero ser ingeniero Y lindas casas hacer, y lindas casas hacer Yo quiero ser jardinero Y hacer la paz florecer, yo quiero ser Yo quiero ser</p> <p>Todos me preguntan qué es lo que quiero ser Cuando sea grande ya lo decidiré Presta atención a lo que te digo</p>	<p>Canción Video</p>

	<p>Porque no sé responder Si tu quisieras cantar conmigo Me ayudarás a escoger Yo quiero ser un cantante</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rydr3cFyBRk">https://www.youtube.com/watch?v=rydr3cFyBRk</a></p> <p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción,</p> <p>Se organizan para distribuirse en los sectores</p>	
Desarrollo	<p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia dialogan sobre la canción</p> <p>¿Qué quieren ser en la canción? ¿Qué hace astronauta? ¿Qué hace almirante? ¿Qué hace ingeniero? ¿Qué hace jardinero? ¿Qué hace cantante? ¿Qué te gustaría ser?</p> <p>Se les presentan las siguientes imágenes</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> <div style="text-align: center;"></div> </div>	Sectores de construcción y del hogar



## Sesiones de aprendizaje 06

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*  
Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: **Creando historias con mis juguetes**

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representar escenas sociales de manera espontánea y en forma de secuencia. Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad presentandoles un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DWJm0Pf8bc">https://www.youtube.com/watch?v=DWJm0Pf8bc</a></p>  <p>Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre el video.</p> <p>¿Qué pasó en el video? ¿Quién hablaba? ¿Cómo empieza la historia? ¿Qué sucedió? ¿Cómo termina la historia?</p>	Video
Desarrollo	<p>¿Les gustaría jugar con juguetes y crear historias?</p> <p>Se les entrega cajas de juguetes y se les da libertad para escoger</p>	Juguetes muñecos



## JUEGO DE REPRESENTACIÓN

### Sesiones de aprendizaje 07

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: **Fiesta de disfraces**

#### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos.

#### I. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	Se inicia la actividad con la canción  Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción,  Se organizan para distribuirse en los sectores	Canción
Desarrollo	Se sientan en círculo y presentan su disfraz, además comentan porque lo eligieron (Previamente se les ha pedido a los papas que los niños vengan con un disfraz).  Se les da libertad para decidir que jugar según el personaje que representan  Se observa el comportamiento y se registra  Se reúnen en asamblea para dialogar sobre los roles que han representado	Disfraces
Cierre	Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido, que es lo que más les ha gustado.  Se organiza una fiesta de disfraces con los niños	



## Sesiones de aprendizaje 08

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*  
Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: ADIVINA LA PALABRA

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos.

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	Se inicia la actividad con la canción  Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción,  Se organizan para distribuirse en los sectores	Canción
Desarrollo	El profesor dice al oído de un alumno (que salga voluntario) una palabra, y el alumno/a frente al resto de compañeros debe tratar de expresar mediante lenguaje mímico y corporal la palabra, mientras el resto trata de adivinarla. La consigna consiste en que el niño que representa no puede hablar, únicamente puede afirmar o negar con la cabeza el acierto o desacierto de los demás.	Cuerpo humano Lenguaje gestual
Cierre	Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido, que es lo que más les ha gustado.  Representan con un dibujo sus emociones vividas.	



## Sesiones de aprendizaje 09

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*  
Grado/Edad: 5 Años

1.2. Nombre de la Sesión: LA CARRERA DE CARACOLES

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representa situaciones imaginarias. Planifica y negocia roles y acuerdos.

Objetivos: Juego de movimiento

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción</p> <p>Se sientan en círculo y se comunican las normas de convivencia</p> <p>Esta carrera la gana quien llega el último. Los niños fingen ser lentos como caracoles.</p> <p>Los movimientos deben ser controlados y muy amplios.</p> <p>Los concursantes no pueden pararse nunca, hay que mantener siempre un ligero movimiento.</p>	Canción
Desarrollo	<p>El juego funciona como una verdadera carrera. En la salida, los niños se disponen a oír el silbato... Entonces, el enseñante indicará a los niños las reglas que deberán observar.</p> <p>El/La maestro/a, que actúa de árbitro, dará el alto cuando el último niño haya llegado a la meta.</p> <p>- Observaciones: Es un juego muy divertido. Los niños, impulsados por una normal competitividad, se olvidan a menudo de la regla que, en realidad, es poco aplicada: "Gana quien llega el último".</p> <p>El/La maestro/a procurará que los niños realicen lo más lentamente posible los movimientos y que ninguno se pare a esperar al que viene detrás.</p>	Cuerpo Silbato



## Sesiones de aprendizaje 10

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa 356-Caserio Chililique-Alto-Chulucanas*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: MASAJE EN EL HOMBRO

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Representa situaciones imaginarias. Representa juegos socio dramáticos Emplea la improvisación Planifica y negocia roles y acuerdos.

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	Se inicia la actividad con la canción  Se sientan en círculo y después de acordar las normas de convivencia comentan sobre la canción,  Se organizan para distribuirse en los sectores	Canción
Desarrollo	a) Se invita a que cada persona del grupo elija a alguien a quien quisiera darle algo. Formadas las parejas, se colocan uno detrás de otro formando un círculo, pero mirando todos en la misma dirección.  b) A continuación, se les dice que empiecen a masajear, en silencio, la espalda, los hombros y el cuello de la persona que tienen delante. De esta forma, todos a un tiempo, dan y reciben masaje.  Se ha de establecer una doble comunicación: con el que se tiene delante a través del tacto y con quien está detrás a través del sonido. Pues hay que ir indicando a la persona que se tiene detrás qué tipo de masaje es el que nos gusta, pero sin utilizar palabras sino cualquier sonido.	Cuerpo humano,  Manos

