



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR HABILIDADES  
SOCIALES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1289 CASERÍO LA LOMA  
ANDINA, DISTRITO FRÍAS, PROVINCIA AYABACA –PIURA  
2020.**

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

**AUTOR**

**CORDOVA MONTALBAN, AURORA**

**ORCID: 0000-0002-4478-8616**

**ASESOR**

**MGTR. LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL**

**ORCID : 0000-0002- 8575- 9467**

**PIURA – PERÚ**

**2021**

**1. Título de la tesis**

**JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR HABILIDADES  
SOCIALES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1289 CASERÍO LA LOMA  
ANDINA, DISTRITO FRÍAS, PROVINCIA AYABACA –PIURA  
2020.**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

Córdova Montalbán, Aurora

ORCID: 0000-0002-4478-8616

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

### **ASESOR**

**Lachira Prieto, Liliana Isabel**

ORCID ID: 0000-0002- 8575- 9467

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Jiménez López, Lita Isabel

ORCID ID: 0000-0003-1061-9803

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

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

---

Mgr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro  
Presidente

---

Dra. Jiménez López, Lita Isabel  
Miembro

---

Mgr. Carhuanina Calahuala, Sofía Susana  
Miembro

---

Mgr. Liliana Isabel Lachira Prieto  
Asesora

## **4. Agradecimiento**

A Dios, por la oportunidad de la vida.

A mis padres, por su apoyo y cariño.

A mi asesora, por sus correcciones, las cuales permitieron mejorar como profesional.

## **Dedicatoria**

Dedicado Dios, quien ha sido mi guía.

A mis padres, por confiar en mí y apoyarme en este proceso de formación docente

## 5. Resumen

A nivel nacional los niños de cinco años presentan dificultades para socializarse ya que, al relacionarse, muestran conductas negativas que afectan su autoestima y seguridad. (Lacunza y Contini, 2011), por ello, la presente investigación plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020? Asimismo, se formuló como objetivo, determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca – Piura 2020. La investigación fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental; donde a 9 niños y niñas se les aplicó una guía de observación de habilidades sociales. Se utilizó como técnica la observación. Los resultados del pre test indican que el 33 % de niños y niñas tiene un nivel alto, mientras después del post test el 56 % se ubicó en ese nivel. Asimismo, en el pre test el 33 % se encontró en el nivel regular, mientras que en el pos test solo el 44 % obtienen ese nivel. Finalmente, un 33 % se ubicó en nivel bajo en el pre test. Se concluye que la aplicación de juegos simbólicos mejora las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

***Palabras clave:*** habilidades, juegos, simbólicos, sociales,

## **Abstract**

At the national level, five-year-old children have difficulties to socialize since when interacting they show negative behaviors that affect their self-esteem and security. (Lacunza and Contini, 2011). For this reason, this research raises the following question: In what way do symbolic games improve basic social skills in 5-year-old children of the Educational Institution N ° 1289 Caserío La Loma Andina, Frías District, Ayabaca Province - Piura 2020? Likewise, the research objective was to determine how symbolic games improve basic social skills in 5-year-old children of the Educational Institution N ° 1289 Caserío La Loma Andina, Frías District, Ayabaca Province - Piura 2020. The research was applied type, explanatory level and pre-experimental design. Observation was used as a technique and the instrument applied was a social skills observation guide. The study sample was 9 children. The pre-test results indicate that 33% of boys and girls have a high level, while after the post-test 56% are at that level. Likewise, in the pre-test 33% are at the regular level while in the post-test only 44% obtain that level. Finally, only 33% are at a low level in the pre-test. It is concluded that the application of symbolic games improves basic social skills in 5-year-old boys and girls of the Educational Institution N ° 1289 Caserío La Loma Andina, Frías District, Ayabaca Province - Piura 2020.

**Keywords:** skills, games, symbolic, social,

## 6. Contenido

1. Título de la tesis .....	ii
2. Equipo de trabajo .....	iii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	
4. Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	vi
5. Resumen.....	vii
6. Contenido.....	ix
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros. ....	xi
I. Introducción.....	13
II. Revisión de literatura .....	17
2.1. Antecedentes de la investigación.....	17
2.1. Bases teóricas de la investigación .....	23
2.1.1. Los Juegos Simbólicos .....	23
2.1.1.1. Definición conceptual .....	23
2.1.1.3. Enfoque teórico del juego simbólico.....	24
2.1.1.3. Las dimensiones del juego simbólico .....	25
2.1.1.4. Componentes del juego simbólico .....	28
2.1.1.6. El juego simbólico en la educación de los niños de 5 años. ....	30
2.1.1.7. Importancia del juego simbólico .....	30
2.1.1.8. Beneficios del juego simbólico .....	31
2.2.2. Habilidades Sociales Básicas .....	32
2.2.2.1. Definiciones de Habilidades Sociales Básicas .....	32
2.2.2.2. Enfoque teórico de las habilidades sociales básicas .....	34
2.2.2.3. Desarrollo social del niño de 3 a 6 años.....	35

2.2.2.4. Tipos de Habilidades Sociales Básicas .....	36
2.2.2.5. Las habilidades sociales según Abugatas (2016) .....	37
2.2.2.6. Componentes de las habilidades sociales básicas .....	38
2.2.2.7. Importancia de las habilidades sociales básicas .....	38
III. Hipótesis .....	39
IV. Metodología.....	41
4.1. Diseño de la investigación.....	41
4.2. Población y muestra .....	42
4.3. Definición y operacionalización de las variables .....	44
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	47
4.5. Plan de análisis .....	48
4.6. Matriz de consistencia .....	49
4.7. Principios éticos.....	51
V. Resultados .....	52
5.1. Resultados.....	52
5.2. Análisis de Resultados.....	63
VI. Conclusiones.....	67
Conclusiones.....	67
Recomendaciones .....	69
Referencias bibliográficas.....	70
Anexos .....	76
Anexo: Programa de Actividades .....	76

## **7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.**

### **Índice de gráficos.**

Figura 1: Grafico circular nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólico .....	52
Figura 2. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse antes de la aplicación de los juegos simbólicos .....	53
Figura 3. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión Autoafirmación antes de la aplicación de los juegos simbólicos.....	54
Figura 4. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión expresión de emociones antes de la aplicación de los juegos simbólicos .....	55
Figura 5: Grafico circular nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólico.....	57
Figura 6. Gráfico de barras del Nivel de las habilidades para relacionarse después de la aplicación de los juegos simbólicos .....	58
Figura 7. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión Autoafirmación después de la aplicación de los juegos simbólicos.....	59
Figura 8. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión expresión de emociones después de la aplicación de los juegos simbólicos. ....	60
Figura 9: Grafico de barras que compara el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos .....	61
Figura 10: Grafico circular nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólico.....	63

### **Índice de tablas.**

Tabla 1. Nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos .....	52
Tabla 2 Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse antes de la aplicación de los juegos simbólicos .....	53
Tabla 3. Nivel de la dimensión Autoafirmación antes de la aplicación de los juegos simbólicos .....	54

Tabla 4: Nivel de la dimensión expresión de emociones antes de la aplicación de los juegos simbólicos.....	55
Tabla 5: Nivel de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los juegos simbólico .....	56
Tabla 6: Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse después de la aplicación de los juegos simbólicos .....	58
Tabla 7: Nivel de la dimensión Autoafirmación después de la aplicación de los juegos simbólicos.....	59
Tabla 8: Nivel de la dimensión expresión de emociones después de la aplicación de los juegos simbólicos .....	60
Tabla 9: Comparación del nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.....	61
Tabla 10: Nivel de la variable habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos.....	62

### **Índice de cuadros.**

Cuadro 1 Muestra de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina .....	43
Cuadro 2: Definición y operacionalización de las variables.....	44
Cuadro 3: Matriz de consistencia.....	49

## **I. Introducción**

Rodríguez (1989) citado por Vera, et al. (2017), señala que en antiguas civilizaciones, cada persona tenía claro cómo relacionarse con los demás. En consecuencia, conocían los límites para no alterar la convivencia social. Sin embargo, en la actualidad las habilidades sociales, el arte de relacionarse con el otro sin generar conflicto, “no solo ha aumentado en número, sino también en su complejidad” (p.9). Por lo tanto, el ser humano tiene que aprender “habilidades sociales” para expresar un comportamiento socialmente adecuado en diferentes contextos. En la sociedad actual existe la demanda de convivir con personas hábiles socialmente que fomenten una convivencia en armonía, en democracia y sin violencia.

Montalvo (2019), señala que las habilidades sociales básicas son comportamientos que se manifiestan como respuesta a otras personas; y que generalmente, se dan en un “contexto interpersonal de relaciones humanas”. (p. 20). Igualmente, Kelly (2002), precisa que las habilidades sociales básicas son “conductas aprendidas, empleadas por sujetos en relaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente” (p. 163). Ambos conceptos coinciden en categorizar las habilidades sociales básicas como comportamientos, los cuales se aprenden en contextos de interacción interpersonal. Por ello, es importante aprender habilidades sociales básicas desde la edad preescolar y en toda la educación básica para garantizar futuros ciudadanos con comportamientos afectuosos, colaborativos, empáticos y asertivos.

Esta situación se observa una problemática mundial, en este sentido World Visión (2018), una organización cristiana, señaló que “cerca de 300 millones de niños de 2 a 4 años en todo el mundo (3 de cada 4) son habitualmente víctimas de algún tipo

de disciplina violenta por parte de sus cuidadores”. Ante esta realidad, la escuela como segundo agente de socialización, asume el deber de educar en habilidades de interacción social a niños que viven en entornos de violencia. Esta realidad reafirma la necesidad de abordar esta problemática desde los primeros años de educación básica.

También en Ecuador, Babahoyo, los investigadores Vera, et al. (2017) realizaron un estudio para “reflexionar sobre aspectos teóricos y conceptuales acerca de la formación de habilidades sociales; incidiendo en los factores que determinan esta formación: la familia, la escuela y el contexto”. (p.8) Esta investigación concluye que las habilidades sociales se contextualizan de acuerdo al entorno; ya que comportarse adecuadamente exige un dominio adecuado de habilidades sociales. Además, después de una reflexión teórica sobre las habilidades sociales se señala que existen términos afines a este concepto como son las relaciones interpersonales, la inteligencia emocional, la asertividad, y la competencia social.

Por otro lado, a nivel nacional, en Lima, Montalvo (2019), determinó que las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución pública de San Juan de Lurigancho se ubicaban en un nivel regular el 78,3%, en un nivel bajo el 20% y, en un nivel alto el 1,7%. (p.52). Este investigador midió tres dimensiones de esta variable: habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones. Concluyó que en la dimensión expresión de emociones el nivel es bajo. Estos resultados caracterizan el problema señalando que la quinta parte de los sujetos de investigación, es decir el 20%, tiene un nivel bajo de habilidades sociales básicas. Además, precisa que la dimensión que más problemas tiene es la habilidad de expresar las emociones a los demás.

Finalmente, a nivel regional, en Piura, Chulucanas, Niño (2019), realizó una investigación sobre la variable habilidades sociales. Al caracterizar su problemática en habilidades sociales señala que los niños presentan comportamientos agresivos al interactuar con otros, es decir, responden con un golpe ante un estímulo. Por otro lado, también se observa niños tímidos, con escasa habilidad comunicativa para expresar sus emociones a sus pares o adultos. En ese sentido, surge la necesidad de implementar un programa de entrenamiento en habilidades sociales..

Bandura (1986) citado por Ovadia (2019), afirma que todo ser humano aprende conductas solo observando el comportamiento de otros. Así, el niño procesa la información en su cerebro inconsciente y las “modela” creando formas de comportamiento, “representaciones simbólicas que determinan su conducta” (párrafo 3). Esta teoría confirma que los comportamientos sociales, como las habilidades sociales básicas son aprendidas en el contexto donde se interactúa. Al respecto, estudios como los de Alarcón, et.al. (2010) y los de Jiménez, et al (2019,) han determinado que la violencia marital y la práctica de disciplina severa son causa de inadecuados comportamientos sociales. En consecuencia, si en el hogar no se desarrollan las habilidades sociales, en el aula se observarán niños con comportamientos tímidos o agresivos.

Por esta razón, la investigación cobra importancia, ya que busca llenar ese vacío en el conocimiento al recoger información, desde la percepción del docente, sobre cómo el juego simbólico puede mejorar las habilidades sociales de las y los pre escolar.

Por lo expuesto, la investigación realizada es importante debido a que, la información presentada demuestra que las habilidades sociales básicas son

comportamientos que pueden modificarse; por consiguiente, se puede mejorar desde la infancia y así garantizar una convivencia sin violencia.

Es en este contexto que se presenta el problema de investigación ¿De qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020?, cuyo objetivo general es: Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020 y como objetivos específicos son: medir el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de juegos simbólicos de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020; medir el nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020; y, comparar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

En consecuencia, esta investigación es relevante, primero, porque busca aportar conocimiento sobre las variables de investigación en entornos educativos de niños de cinco años; segundo, porque sirve como antecedente de investigación para otros estudios que profundicen sobre el tema; y, tercero, porque es conveniente puesto que las habilidades sociales juegan un papel fundamental hoy en día, en la educación preescolar. Por esta razón, las instituciones educativas deben brindar las herramientas necesarias para que los niños se desarrollen socialmente desde edades tempranas.

El estudio se desarrolló en un marco metodológico de tipo cuantitativa y nivel explicativo, de diseño pre experimental. Se trabajó con 09 niños cinco años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina del distrito Frías, provincia Ayabaca, departamento de Piura en el año 2020. A los cuales se les aplicó un pre test de habilidades sociales para el recojo de datos sobre el nivel de habilidades sociales antes y después de desarrollar las sesiones de juegos simbólicos se aplicó un post test.

Los resultados evidencian que, en el pre test el 33 % se ubica en nivel alto y en el post test se incrementó al 56 %. Asimismo, en el pre test el 33 % se encontró en el nivel regular y, en el pos test aumentó al 44 %. Finalmente, en el pre test solo 33 % se ubicó en nivel bajo y en el pos test no se registra porcentaje de niños en este nivel. Finalmente, se concluyó que la aplicación de juegos simbólicos mejora las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

#### **Antecedentes internacionales**

Ramos (2020), en su investigación titulada *“Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E., periodo septiembre 2019-febrero 2020”* para optar por el título de Licenciado en Terapia Ocupacional; planteó como objetivo general: diseñar un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades sociales en niños de 2 a 3 años. Su metodología fue aplicada, con diseño pre experimental, descriptiva y transversal, donde a 24 niños de 2 a 3 años se les aplicó una escala de habilidades sociales en modalidad pre test y post test. Los resultados

indican que en la dimensión confianza en si mismos, antes y después del programa de habilidades del 38 % bajó al 13 % que no manejan la confianza en sí mismos, mientras del 50 % subió al 54 % que lo maneja algunas veces; y, del 12 % se incrementó al 33 % porcentaje que frecuentemente maneja la confianza en sí mismos. Así también, en la dimensión socialización de los niños con sus iguales, antes y después del programa de habilidades del 20 % bajó al 6 % que no maneja la confianza en sí mismos; mientras del 52 % bajó al 48 % porcentaje que maneja algunas veces; y, del 27 % se incrementó al 46 % ubicado en frecuentemente. Obteniéndose como resultados finales que, del total de niños el 10 % está en nivel bajo, el 71 % en nivel medio y, 19 % en nivel alto. Se concluye que el programa mejoró las habilidades sociales de confianza en si mismos, subió la autoestima y mejoró las habilidades de socialización entre ellos.

Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019), en su tesis titulada *“El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad”* para optar por el título de Especialista en Docencia Universitaria en la Universidad Cooperativa de Colombia; planteó como objetivo: determinar las implicaciones del juego simbólico en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada I.E.D. Su metodología fue de enfoque cualitativo descriptivo, donde a 50 estudiantes de 6 a 8 años, mediante la técnica de la observación se les registró eventos relevantes respecto a la variable. Los resultados indican que el juego simbólico puede contribuir a vencer el miedo, a apropiarse de los espacios, tener confianza en sí mismos y también a reducir la vergüenza desarrollando mejores modelos de comunicación más allá de lo verbal. Se concluyó que la Propuesta Pedagógica Alternativa “Juego simbólico” propició el

desarrollo de la expresión corporal como un nuevo modo de comunicación, de interacción y de desinhibición de niños y niñas.

Carrasco (2017), en su tesis titulada *“El juego simbólico en el desarrollo social 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del cantón Pelileo”* para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana en la Universidad Técnica de Ambato; planteó como objetivo general, determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Pelileo. Esta investigación siguió una metodología mixta, tipo de investigación aplicada, con diseño experimental de nivel explicativo, donde a una población conformada por 30 niños se les aplicó la Escala de Nelson Ortiz que permite la detección del déficit del desarrollo social. Con la prueba t de student se determinó aceptar la hipótesis alternativa que indica que el juego sí influirá en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años. Se concluyó que al realizar repeticiones de distintas clases de juego existe una mejora en su calidad de vida del infante.

### **Antecedentes nacionales**

Hurtado (2020), en su investigación denominada: *“Habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa 2051, Carabayllo – 2020”*; presentó como objetivo, determinar las diferencias en los niveles de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución educativa 2051, Carabayllo- 2020. Siguió una metodología con enfoque cuantitativo, tipo básico, descriptivo comparativo, transversal. La muestra de este estudio, fue de 70 niños y niñas de 4 años de la institución educativa 2051. Los

resultados demuestran que uno alumnos del aula “pequeños constructores” se encuentran en el nivel alto con el 85 %, uno niños del aula, “pequeños brillantes” se encuentra en 70% ;y, uno estudiantes del aula “pequeños rayitos de luna” están en 22%, con lo cual se demuestra que la estadística dividida en tres grupos obtuvo en la prueba de H de Kruskal-Wallis un valor de significancia de  $p=0,008$ ; el cual es menor a 0,05. Se concluye que, existen diferencias en los niveles de habilidades sociales de los niños de las aulas: “pequeños constructores”, “pequeños brillantes” y “pequeños rayitos de luna”.

Matamoros y Corichahua (2017), en su tesis de pregrado titulada “*Juego Simbólico en las Habilidades Sociales en Niños y Niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017*”, tuvo como propósito, determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica. La investigación fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño pre experimental; con una muestra de 30 niños de 5 años, se empleó la técnica de observación y como instrumentos la escala de apreciación para recolectar datos sobre las variables de estudio. Los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS - 24. Se encontró que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7% (29), presenta una buena habilidad social en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017. Como el valor  $t$  de la tabla = 1.69 es menor al  $t$  calculado = 32.71, entonces se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, con un nivel de significancia de 0.000, siendo menor a 0.05. Se concluye que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de

5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

Pasihuan (2017), en su tesis denominada: *“Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas”* presentada para optar el grado de maestro, planteó como objetivo determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 4 años, Comas, 2016. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo con diseño no experimental de corte transversal. Se utilizó el método descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 88 niños de la Institución Educativa San José, Comas. Para el recojo de información requerido, previamente se validaron los instrumentos. Se utilizó una lista de cotejo por cada variable para el recojo de información. Para determinar la relación entre las variables se hizo uso del coeficiente de correlación de Spearman obteniéndose un resultado de  $Rho = 0,719$  con una significancia ( $p < 0.05$ ). Se concluye que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José – Comas.

### **Antecedentes locales**

Montalvan (2018), en su tesis de pregrado titulada *“Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urb. Bancaria Piura, 2015”*, para obtener el Título de Licenciada de Educación Inicial, planteó como objetivo demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa

Particular Jardín Real ubicado en la Urbanización Bancaria – Piura. Siguió una metodología del enfoque mixto, de tipo horizontal o longitudinal, nivel explicativo con diseño de investigación experimental de carácter Pre experimental. Donde a 21 niños de 5 años se les aplicó un test antes y después del programa de Juegos Cooperativos. Los resultados indicaron que más del 50% de los niños y niñas poseen un buen desarrollo de habilidades sociales. Se concluyó que el programa de juegos cooperativos ha tenido un buen resultado porque brinda espacios a los niños y niñas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Huertas (2017), en su tesis de post grado titulada “*Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016*”, presentada en la Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación para obtener el grado de Maestro, tuvo como objetivo caracterizar las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001- María Concepción Ramos Campos, Piura, 2016. Su metodología de investigación se basó en el enfoque cuantitativo fue de tipo básico diseño no experimental, de nivel explicativo de corte transeccional. Donde a 35 niños de 4 años se les aplicó una lista de chequeo de las habilidades para preescolares. Los resultados indican que los niños tienen desarrolladas habilidades sociales, de los 35 niños: 22 niños están en un nivel competente con un 62,9 %, y, 13 en un porcentaje de 37,1 %; estos resultados indican que aún les falta desarrollar algunas habilidades que han sido identificadas. En el nivel competente han desarrollado las primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos; y, en el nivel promedio han desarrollado las habilidades

alternativas a la agresión y las habilidades frente al estrés. Se concluye que los niños de 4 años del aula solidaridad, de la Institución Educativa N° 001-Piura, tienen desarrolladas las habilidades sociales en diferentes niveles de logro.

## **2.1. Bases teóricas de la investigación**

### ***2.1.1. Los Juegos Simbólicos***

#### **2.1.1.1. Definición conceptual**

Según Piaget (1984), el juego simbólico es considerado como una segunda categoría de los juegos pueriles. En estos juegos predomina “todo tipo de sustitutos del objeto para poder establecer la ficción” (Sastre, 2017; p.267) Este tipo de juego se da a partir de los 2 años de edad y dura hasta los 5 años. Es la etapa en la que aparece el lenguaje, el cual le da la oportunidad de atribuirle un significado diferente a los objetos con los que juega, imaginar y representar situaciones de la vida real, asumir roles y personajes reales o ficticios.

Vygotsky (1984), señala en su teoría que el juego simbólico es “una actividad rectora a través de la cual se puede observar el escenario del desarrollo social, afectivo e intelectual del niño” (Castillo, Hernández y Sánchez, 2020; p.4). Es importante destacar cómo el juego simbólico permite el desarrollo de las funciones superiores cognitivas del niño, es decir, permite que el niño perfeccione su lenguaje, la atención, su pensamiento, la inteligencia, etc. Sin embargo, es necesario destacar que en el enfoque sociocultural es el adulto quien debe proporcionar el andamiaje (los recursos) para que este proceso de interacción social sea más efectivo.

Rüssel (1970), indica que este tipo de juego o de representación de personajes le permite al niño simular las cualidades que más le han llamado la atención del

personaje. Este tipo de juego se caracteriza porque el niño representa al personaje caracterizándolo en sus rasgos más comunes. (Blanc, et.al., 2000; p.249)

Huizinga (1972; 7-8), es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

#### **2.1.1.2. Enfoque teórico del juego simbólico.**

##### ***Teoría de Piaget.***

Piaget (1984), describe una teoría de evolución del juego que se asimila al desarrollo del pensamiento. También aclara que estas etapas no son cancelatorias sino es un nivel que supera al otro pero le permite permanencia o simultaneidad. A continuación, se presentan tres tipos de juegos y se precisa que en esta teoría aparece el juego simbólico como un tipo de juego infantil.

*Juegos de ejercicio*, está presente hasta los dos años de vida, se caracteriza por ser exploratorio de las “características físicas de los objetos”.

*Juego simbólico*, es una etapa del juego donde la imaginación tiene gran preponderancia.

*Juegos de reglas*, surge a la edad de los 7 años y se estima que llega hasta los 12 años. Son juegos donde predominan las reglas, las cuales deben ser respetadas por cada jugador.

##### ***Teoría de Carol Westby (2000).***

Westby (2000), plantea que el juego simbólico evoluciona durante los seis primeros años de vida. Su teoría evolutiva es precisada por Ministerio de Educación (2019; 18-19). A continuación se señalan las características de cada etapa:

- Antes de los 18 meses, es un tipo de juego explorativo, se realiza cuando el niño coge sus juguetes, los tira, se divierte cuando los hace rodar y/o sonar. Juega con su cuerpo para dominar nuevas posturas, gatear, caminar.

- Entre los 19 y 24 meses, el niño imita sucesos de la vida cotidiana, es común que juegue con un biberón vacío para dar de comer a su muñeca, juega empujando objetos, imita el sonido de los objetos (carro) o animales.

- Entre los 2 y 3 años, el infante empieza a sustituir objetos para representar realidades cotidianas, por ejemplo, puede utilizar plastilina para hacer comida imaginaria y darle de comer a su muñeca. Aprende a construir torres.

- Entre los 3 a 4 años, aparece la habilidad de jugar con su amigo imaginario, se divierte construyendo objetos para usarlos en su juego, casas, puentes. Le asigna roles a sus muñecos, doctor, mamá, profesora, etc.

- Entre los 4 a 5 años, el niño empieza a priorizar el jugar en grupo. Le da vida a los objetos, y los hace hablar entre ellos.

- Entre los 5 a 6 años, aparece el juego simbólico asociado al juego cooperativo, se observa la habilidad del niño para realizar escenas imaginarias creadas por el mismo, representa roles. Improvisa y le gusta jugar con diferentes tonos de voz.

### **2.1.1.3. Las dimensiones del juego simbólico.**

#### ***Planteamiento teórico de Clemente y Navarro (1989)***

Clemente y Navarro (1989), señala en su investigación sobre el juego simbólico que este evoluciona a través del tiempo. A estas etapas o dimensiones les denominan: integración, descentración, sustitución o descontextualización y la planificación.

**Integración.** Es una etapa inicial del juego simbólico caracterizada por la ejecución de acciones simples y aisladas que el niño realiza al interactuar con sus

juguetes. Por ejemplo, la actividad de comer, así como su madre le da de comer el niño le da de comer a su muñeca.

**Descentración.** Es una etapa que se caracteriza porque los juegos del niño están dirigidos a un tercero (persona u objeto). Siguiendo con el ejemplo de comer, puede jugar a darle de comer a la muñeca o darle de comer a su mamá o simula llamar por teléfono y que otra persona le devuelve la llamada.

**Sustitución (descontextualización),** Clemente y Navarro (1989) señala que es la etapa previa a la aparición del juego simbólico planificado. En esta etapa, el niño juega a la comidita con juegos de cocina o juegos de té que puedan ser manipulables por este. También sustituye objeto y les asigna otra función, por ejemplo, un palo de escoba se convierte en un caballo; o, juega a la tienda y paga con dinero simulando donde el dinero es invisible,. De esta manera, realiza acciones simbólicas sin objeto presentes.

Este mismo autor concluye señalando que la **Planificación**, es la etapa o dimensión que está “provocada por la presencia de determinados objetos o juguetes. Durante esta etapa se da una búsqueda previa de material y un anuncio verbal del juego que va a realizar, preparando secuencias aisladas”. (Artigas, 2014; p. 14). Esta etapa se caracteriza porque el juego sigue una secuencia que ha sido previamente planificada por el niño; además en ella aparece con mayor precisión la adopción de roles.

#### ***Planteamiento teórico de Vabularach (2016)***

Respecto a las etapas integración y descentración, Vabularach (2016), señala que ambas se dan entre “los 18 y 19 meses de vida del niño, edad en la que empieza el juego simbólico de manera simple representando escenas vividas todos los días” (párrafo 2). A diferencia de Artigas (2014), quien indica que la etapa de la

desentración se da “entre los veinticuatro y los treinta meses, tiempo en que el niño le concede un papel más activo a los otros agentes, atribuyéndoles intenciones, sentimientos, emociones” (p. 13).

Vabularach (2016), propone que después de estas dos etapas suceden tres etapas más: “**La combinación de actores y juguetes**, alrededor de los 20-22 meses, **Inicios de Secuencias o esquemas de acción**, de los 22-24 meses y la **Secuenciación de acción y objetos sustitutos**, de los 30-36 meses” (párr. 3-5). Así pues, explica que el niño combina en sus juegos a personas y juguetes; por ejemplo, pintar el rostro a la mamá y pintar el rostro a la muñeca. En la etapa denominada *inicio de secuencias de acción*, señala que el niño comienza a imitar el rol del papa o la mamá, y se observa emociones mientras juega, utiliza objetos más grandes en sus juegos y más reales, como por ejemplo, los objetos personales de sus padres. Finalmente, en la etapa de la secuenciación de acción y objetos sustitutos, aparecen incluidos en el juego personajes de ficción o personas que no viven con él pero que han interactuado o los ha visto por algún medio de comunicación, es común verlos jugar al doctor, por ejemplo, o jugar a a casita, haciendo de la mesa de su sala una casa. En esta etapa, ha evolucionado su lenguaje de tal forma que puede darse a entender e interpreta la comunicación del otro.

Vabularach (2016), plantea que estas dos últimas etapas son simultáneas que suceden a partir de los 4 años. Respecto a la **sustitución** señala además que el lenguaje no verbal y corporal es más usado durante el juego. Sobre todo cuando no existen los objetos, es decir, puede simular dar de comer a la muñeca sin tener una cuchara, o servir la comida en un plato sin tener una olla o cuchara. Respecto a la **planificación**, indica que durante esta etapa el niño puede elaborar guiones donde cada jugador tiene diferentes roles dando lugar a juegos con historias complejas.

#### **2.1.1.4. Componentes del juego simbólico.**

Guerra (2010), señala que existen componentes diferenciadores y no diferenciadores del juego simbólico. Los componentes no diferenciadores son: el componente motor, componente cognitivo y la estructura social.

**Componente motor.** El juego estimula el crecimiento motor ya que lleva al niño y la niña a hacer una acción deseada. Asimismo, el afán de alcanzar un objeto le acceda a planificar y coordinar sus movimientos. Este crecimiento motor es algo que los niños irán realizando conforme actúe en relación al medio que vive. Este elemento está coordinado con la fase sensorio-motor ya que en este periodo se desarrolla el juego del ejercicio lo cual ayuda a las y los niños a mantener el control de sus movimientos y coordinación entre ellos.

**Componente cognitivo.** Según Piaget, el desarrollo de las estructuras mentales tiene dos procesos inseparables: un desarrollo de adaptación (plano externo) y uno de organización (plano interno). El proceso de adaptación se produce precisamente cuando se da la intercomunicación del individuo con el medio, el organismo experimenta cambios beneficiosos (útiles para la supervivencia). El proceso de orden sucede cuando integra esos cambios mediante reestructuración interna del sistema. (Guerra, 2016, p. 27, 28, 29)

**La estructura social.** El juego desarrolla el pensamiento, el lenguaje, el juego cooperativo, las habilidades sociales, la creatividad y la imaginación.

Los componentes diferenciadores son: la **dimensión afectiva** y la **finalidad de la tarea**. La primera se caracteriza porque en “todas estas actividades se encuentra el placer que los participantes demuestran al realizarlas” (Guerra, 2010, p.10). En el caso

de la segunda, es común que el niño juegue por placer, es decir, sin ningún fin u objetivo.

#### **2.1.1.5. Niveles de juego simbólico.**

Licona (2000), señala que existen niveles de juego simbólico: “el juego de «hacer como si», el juego de roles y el juego de representación” (Álvarez, Tresserras, Zelaitea y Vizcarra, 2015, p. 148), estos tres niveles o formas de juego de juego simbólico se explican a continuación:

**El juego de «hacer como si».** Se presenta como la primera etapa del juego simbólico. Durante esta etapa predominan las “imitaciones más o menos verosímiles de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales”. (Licona, 2000, p.2). Durante esta etapa se recomienda que el niño tenga muñecos articulados y objetos en miniatura (carros, casas, juegos de cocina, juegos de té, etc.), de tal forma que pueda hacer uso de ellos para potenciar esta modalidad de juego simbólico.

**El juego de roles.** Durante esta etapa, o forma de juego el niño presenta juegos simbólicos espontáneos en forma de secuencia, es decir de escenas, “sin embargo no están sometidas a un escenario previamente establecido”. (Licona, 2000, p.2). En esta etapa de juego es importante proporcionar al niño marionetas, objetos reales que utilizan los adultos, cosméticos, artículos de aseo, de limpieza, etc., así como disfraces, telas de colores o vestidos. Este tipo de materiales le permitirá al niño explorar su imaginación y, potenciar su juego de roles.

**El juego de representación.** Es una etapa del juego simbólico más estructurada, aparece como una etapa previa a la planificación. En este nivel, el niño “desarrolla representaciones visuales a través de líneas, figuras, dibujos, formas, colores, etc., de objetos, imágenes, acontecimientos, personajes, etc.” los cuales son reproducidos de

manera simbólica Este nivel es más estructurado porque obedece a una previa planificación del juego. (Licona, 2000, p.2)

#### **2.1.1.6. El juego simbólico en la educación de los niños de 5 años.**

A la edad de cinco años el juego simbólico es una forma de relación entre el niño y su entorno. Las conductas que se observan en el juego están cargadas de emociones, convirtiéndose en una oportunidad para ser reguladas por éste.

El juego simbólico contribuye a la expresión, la experimentación y la creatividad. (Artigas, 2014; p. 15). La actividad lingüística se perfecciona en este tiempo, porque pasa del juego individual simbólico al juego social simbólico. De esta forma utiliza el lenguaje para comunicarse, enumerar o clasificar.

En el aspecto afectivo, el juego simbólico es muy importante porque “le sirve para descargar las tensiones, expresar sus temores, emociones, conflictos y las dificultades que se derivan de la comprensión del mundo de los adultos” (del Campo, 2015) Por ello, para potenciar este tipo de juegos, la hora “del juego libre” es una estrategia pedagógica que le permite al niño jugar libremente e interactuar con juguetes o sus compañeros creando sus propias situaciones de juego y vivenciar sus emociones.

#### **2.1.1.7. Importancia del juego simbólico.**

El juego simbólico es básico para el desarrollo cognitivo y emocional de algún niño, en la etapa infantil. El juego de imitar, el de roles, el hacer como si fuera, es el juego por excelencia de la etapa infantil. Es una situación inspirada en la realidad del niño: ir a comprar en la tienda, irse de paseo, viajar, cocinar, etc.; Así como también se inspira en sus fantasías de superhéroes o heroínas.

La importancia del juego simbólico es tal “que, mediante este, el niño no solo exterioriza sus sentimientos, experiencias, sensaciones y vivencias, sino que también

se permite el acercamiento a otros, iniciando relaciones sociales con otros niños y además, con los adultos”. (Licona, 2000, p.2). Por ello, se afirma que el niño de cinco años conoce el mundo a través del juego e interactúa con objetos, juguetes y personas recreando su mundo real.

El juego simbólico también contribuye al aprendizaje de las normas de cooperación sobre todo cuando juega roles. Los adultos deben favorecer el juego simbólico y ayudar su desarrollo permitiendo que los niños deleiten diferentes situaciones y personajes de manera espontánea o liderada por un adulto.

#### **2.1.1.8. Beneficios del juego simbólico.**

Los beneficios del juego simbólico se ven en todos los planos del desarrollo infantil, desde la psicomotricidad hasta la expresión de las emociones, incentivando y estimulando todo un abanico de habilidades personales y sociales de los niños lo cual mejora su capacidad lingüística. De tal manera el juego estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales de los infantes. Se afirma que el juego simbólico ayuda a:

- ✓ Fomentar la imaginación y ser creativo.
- ✓ Incentivar la enseñanza e aprendizajes.
- ✓ Promover habilidades y competencias sociales como el trabajo en grupo, la cooperación, la negociación, la empatía.
- ✓ Adquirir nuevos vocablos al momento de expresarse.
- ✓ Liberar tensiones y exteriorizar sentimientos y emociones. Jugando los niños pueden comunicar sus miedos, angustia, cólera o tristeza de un modo adecuado sin temor a que nadie les corrija.

- ✓ Facilitar el conocimiento de sus mismas posibilidades físicas desarrollando su psicomotricidad y dominio de su cuerpo.
- ✓ Facilitar el conocimiento del medio que les rodea y el funcionamiento de las cosas.
- ✓ Fomentar la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno mismo.
- ✓ Estimular la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje.
- ✓ Ayudar a organizar el pensamiento. (Tarres, 2015, pág. 56,57,58) “Un niño que no juega, será un adulto que no piensa”

### **2.2.2. Habilidades Sociales Básicas**

#### **2.2.2.1. Definiciones de Habilidades Sociales Básicas.**

El término Habilidades Sociales fue difundido en Oxford, Inglaterra, por Argyle y otros. El origen del movimiento de las habilidades sociales se atribuye a menudo a Salter (1949 citado por Caballo, 1996), que promueve técnicas para aumentar la expresividad verbal y facial. En 1958, Wolpe utilizó por primera vez el término “conducta asertiva”, refiriéndose a la expresión de sentimientos negativos y defensa de los propios derechos. (Caballo, 1996)

Combs y Slaby (1977), definen las habilidades sociales básicas como “la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorarlo socialmente, y, al mismo tiempo personalmente y mutuamente beneficioso para los demás”. (Lamas, 2012, p.20). Este concepto explicita la capacidad de interactuar como la esencia de las habilidades sociales. Así mismo, que esta capacidad se ejecuta en un contexto social y que además tiene beneficios para el individuo y para la sociedad.

Rinn y Markle (1979), citado por Montalvo (2019), define las habilidades sociales básicas como “comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños incluyen las respuestas de otros individuos (compañeros, padres) en el contexto interpersonal” (p. 20). Este concepto señala que una habilidad social es un comportamiento expresado de manera verbal y no verbal a diferencia del concepto anterior que lo concibe como una capacidad humana. Sin embargo, coincide con el concepto anterior que indica que el objetivo de la actuación es causar beneficios interpersonales y bienestar socio emocional.

Gil y León (1998), afirman que las habilidades sociales se expresan como “la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva” (Lorenzo y Bueno, 2011, p.40). Se explica en este concepto que la habilidad social es una respuesta pertinente al entorno social para mantener una convivencia armónica con los demás y un equilibrio emocional con uno mismo.

Kelly (2002), define a las habilidades sociales básicas como “un conjunto de conductas aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente” (Betina y Contini, 2011; p. 163). Así también este autor señala la importancia de las habilidades respecto a que son aprendidas y, por lo tanto, modificables. Igualmente, se señala que tienen una intención de interacción para generar un bienestar emocional y un equilibrio en las relaciones sociales. De allí el concepto de reforzamiento, que es cuando el individuo utiliza las habilidades como medio para alcanzar sus objetivos.

### **2.2.2.2. Enfoque teórico de las habilidades sociales básicas.**

#### ***Enfoque conductista***

Este enfoque sostiene la teoría de la “conducta operante” de Skinner (1974), donde afirma que, “Los hombres actúan sobre el mundo, lo alternan y, a su vez, son modificados por las consecuencias de su acción” (Patricio, Maia y Bezerra, 2017, p. 18). Esta teoría explica que el hombre actúa sobre el entorno social que le rodea cambiando su realidad, y, a su vez su comportamiento se ve influenciado por este entorno, es la forma cómo se explican las interacciones sociales.

Las habilidades sociales son explicadas bajo este mismo enfoque, es decir, son aprendidas en la convivencia y modificadas por el mismo entorno.

#### ***Teoría del aprendizaje social***

Bandura (Citado en Ballena, 2014), determinar que las habilidades sociales se desarrollan durante el desarrollo de socialización con otros. También, asegura que este aprendizaje se facilita mediante de los siguientes mecanismos:

- *Aprendizaje por experiencia directa*; la habilidad social que se requiere aprender y es fortalecido o rechazada durante el tiempo.
- *Aprendizaje por observación o modelado*: la habilidad social que es aprendida por observación de los comportamientos de las personas de su alrededor. Los niños modelan las conductas de sus padres o hermanos que son sus primeros modelos referentes; posteriormente, los modelos serán los amigos o los personajes favoritos de los medios de comunicación.
- *Aprendizaje verbal*: Se aprende mediante lo que se dice. El aprendizaje de las habilidades sociales puede condicionarse al reforzamiento verbal

positivo o negativo. De esta manera, el niño puede cambiar su comportamiento y mejorar su convivencia.

- *Aprendizaje de retroalimentación interpersonal*: Reacciones que se emplean para corregir un comportamiento. Si la habilidad aprendida le da como resultado una experiencia agradable, el sujeto tiende a repetir la conducta; pero si la experiencia que vive es desfavorable, la probabilidad de aprender la nueva habilidad disminuye.

### **2.2.2.3. Desarrollo social del niño de 3 a 6 años.**

Este periodo es el llamado “infancia temprana” se caracteriza por el rápido crecimiento en los aspectos cognitivos, lingüísticos y biológicos. Comienzan a desembolverse el autoconcepto, la identidad, alcanzar roles de género y se muestran interesados por jugar con los demás niños (Rice, 1997 citado por Abugatas, 2016; p.16).

En el aspecto cognitivo, se empieza a gestar el autoconcepto, este le permite al niño desarrollar una percepción de sí mismo. Esta percepción es expresada al describir sus características físicas, sus emociones y sentimientos, sus gustos y preferencias, todo aquello que lo hace único y diferente a los demás. La valoración que los adultos le den a los niños influirá sobremanera en el autoconcepto del niño; de tal forma que estos se calificarán de buenos o malos, según la retroalimentación que reciban.

En el aspecto lingüístico, se observa un incremento en su lenguaje y este les permite interactuar con otros, expresar sus emociones y sentimientos, adquirir habilidades sociales y valores. Aprende, por ejemplo, normas de cortesía, normas morales, etc.

En el aspecto biológico, el niño también se encuentra en un periodo evolutivo en el cual aprenderán a “tener un mejor dominio de su propio cuerpo, tomar decisiones y adquirir nuevas habilidades”. (Abugatas, 2016; p.17). El juego en este periodo se convierte en su mejor aliado para potenciar su desarrollo.

Para Piaget, los infantes de 2 y los 7 años se encuentran en la segunda parte de la primera infancia, en el estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Gracias a la aparición del lenguaje, el infante adquiere la capacidad de construir sus acciones pasadas en forma de relato y de anticipar sus acciones futuras a través de la representación verbal. Esto nos lleva a tres consecuencias esenciales en el desarrollo mental del inante: el inicio de la socialización de la acción, la aparición del pensamiento propiamente dicho y una interiorización de la acción como tal.

Según la teoría psicosocial de Erik Erikson (2000), los pequeños en este lapso de edad se ubican en la tercera etapa del desarrollo de la personalidad: iniciativa vs culpa. El conflicto surge del deseo cada vez mayor de planear y realizar acciones y de los crecientes remordimientos de conciencia ante este deseo.

#### **2.2.2.4. Tipos de Habilidades Sociales Básicas.**

Ballena (2017), sustenta que los maestros deben ver diferentes maneras de ayudar para desarrollar en sus infantes las habilidades sociales a través de diferentes procedimientos y tener en cuenta cuáles son los alumnos que muestran dificultades al interactuar con otros. (p.21).

Los pequeños aprenden de lo que ven a su alrededor, y sobre todo involucran a la familia en el desarrollo de las habilidades sociales ya que imitan comportamientos que observan de los demás.

*Sonreír y reír:* La sonrisa es una conducta no verbal de aprobación o agrado según el contacto que tengamos con los demás.

*Saludar:* Es una conducta verbal y no verbal previa al interactuar con otras personas.

*Decir su nombre:* Habilidad de darse a conocer y saber afrontar la vergüenza de ver a una persona por primera vez, son formas de conocerse.

*Interactúa:* Se muestra causa y efecto que existe entre la persona y el entorno donde contribuyen lazos de amistad.

*Dar las gracias:* Es el agradecimiento hacia otra persona, ya sea por un cumplido, favor, etc.

*Decir un cumplido:* Conjunto de conductas diversas para relacionarse de forma cordial con los demás, ser amable y agradable.

#### **2.2.2.5. Las habilidades sociales según Abugatas (2016).**

Abugatas (2016), realizó un estudio para crear un test que permita evaluar las habilidades de interacción social. En su estudio presentó cuatro dimensiones: *Habilidades para relacionarse*, *Autoafirmación*, *Expresión de emociones*, y *conversación*. Se descompuso cada definición con el fin de crear indicadores que fueran representativos para cada una de ellas. Se crearon un mínimo de tres ítems por indicador en los que se tomó en cuenta los agentes de socialización del niño dentro del ambiente escolar (pares y profesores) y las situaciones de medida habituales en este contexto (recreo, juego, salón de clases). Se elaboraron 68 ítems en total, 19 ítems pertenecían a la dimensión de “Habilidades para relacionarse”, 19, a la dimensión de “Autoafirmación”, 16, a “Expresión de emociones” y, 14, a la dimensión de

“Conversación”. La creación de este test se refiere a la teoría de Alvarez et al (1990) citado por Abugatas (2016, p.28)

#### **2.2.2.6. Componentes de las habilidades sociales básicas.**

Las habilidades sociales como constructo social están definidas por la cultura del sujeto: normas, valores o el rol que desempeña en la sociedad. Estas se evidencian con mayor énfasis en la escuela donde hay demanda de su dominio y aprendizaje. Monjas (2011), señala que estas habilidades sociales básicas se aprenden en el periodo de 2 a 6 años. En la edad preescolar donde el niño tiene que asimilar las reglas culturales de convivencia social.

**Componente conductual.** Las habilidades sociales básicas son observables a través del comportamiento del sujeto.

**Componente afectivo.** La habilidad social básica se aprende con mayor facilidad si tiene un estímulo emotivo. El afecto o el apego favorece el aprendizaje de estas habilidades.

**Componente cultural.** La habilidad social básica comprende el aprendizaje de comportamientos culturales que permiten una transmisión de la cultural familiar y social.

#### **2.2.2.7. Importancia de las habilidades sociales básicas.**

El aprendizaje de las habilidades sociales en la escuela es importante porque regula el comportamiento humano y permite mejorar la convivencia escolar. Varias investigaciones han encontrado correlaciones entre las habilidades sociales, la adaptación escolar y la autoestima, por ejemplo. (Lorenzo y Bueno, 2011, p. 41). Por ello, es importante entrenar a los niños en habilidades sociales básicas de tal forma que aprendan nuevas formas de comportamiento ante estímulos externos.

Ejercitarse en la habilidad básica de relacionarse con otros es importante porque le permite al niño participar en acciones grupales, desarrollando conductas de empatía, solidaridad, compañerismo. Por ello, en el aula se planifican actividades para trabajar en grupo.

La autoafirmación es otra habilidad básica primordial que se desarrolla en el jardín de infancia. El ejercicio de esta habilidad es importante porque le permite al infante expresar sus emociones o quejas adecuadamente sin ofender ni agredir a nadie. Por otro lado, le permite ejercitarse en aceptar sus errores y evitar echarles la culpa a otros de los mismos.

Finalmente, la habilidad social básica denominada expresión de emociones es una habilidad muy importante. El niño debe tener un modelo o referente para aprender a expresar con gestos y palabras sus emociones. Aprender a felicitar reconociendo los logros de los demás es una habilidad básica que mejora la convivencia escolar.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis General**

La aplicación de juegos simbólicos mejora las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

#### **3.2. Hipótesis Especificas**

El nivel de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020, antes de la aplicación de los juegos simbólicos se encuentra en nivel inicio.

El nivel las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020 después de la aplicación de los juegos simbólicos, se encuentra en nivel logrado.

Existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020, obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.

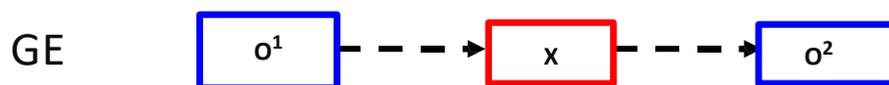
## IV. Metodología

### 4.1. Diseño de la investigación

Según Hernández (2014) el diseño pre-experimental consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este diseño implica en tres pasos: 1. una medición previa, el pre test, de la variable dependiente a ser estudiada (habilidades sociales básicas); 2. Aplicación de la variable independiente (x) a los sujetos del grupo (juegos simbólicos); y, 3. Una nueva medición, post- test, de la variable dependiente en los sujetos (habilidades sociales básicas).

El diseño fue pre experimental con un solo grupo al cual se les aplicó un pre test y un post test.

El mencionado diseño se representó de la siguiente manera:



Donde:

(GE) Grupo de 9 niños de cinco años de la IE N° 1289

(O<sup>1</sup>) Administración de la guía de observación de las habilidades sociales (pre test)

(X), Aplicación de un programa centrado en el juego simbólico

(O<sup>2</sup>) Administración de una guía de observación de las habilidades sociales (post test)

De acuerdo al fin que persigue se ha realizado una investigación de tipo aplicada porque tiene como “fin principal resolver un problema en un periodo de tiempo corto. Por tanto, se dirige a la acción inminente y no al desarrollo de la teoría y sus resultados, mediante actividades precisas para enfrentar el problema”. (Chávez, 2017; p. 134). En este caso, se presentó la variable “juego simbólico” a través de sesiones para mejorar la variable “habilidades sociales básicas” en los sujetos de investigación.

Según su naturaleza de la información esta investigación perteneció a la investigación cuantitativa porque describió cuantitativamente las variables mediante datos que permitieron medir las dimensiones de cada variable. Igualmente, se establece el nivel explicativo de la investigación.

## 4.2. Población y muestra

### *Población*

Tamayo y Tamayo, (2017), “el universo se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114). La población de esta investigación fueron todos los niños de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

*Cuadro 1 Población de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina*

<b>Grupo</b>	<b>Total</b>
<b>Estudiantes de 03 años</b>	6 niños
<b>Estudiantes de 04 años</b>	7 niños
<b>Estudiantes de 05 años</b>	9 niños
<b>Total</b>	22 niños

**Fuente:** Nómima de matrícula 2020

### ***Muestra***

Según Tamayo y Tamayo (2017), afirma que la muestra "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico" (p.38) La muestra estuvo constituida por 4 varones y 5 mujeres del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina.

*Cuadro 2 Muestra de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina*

<b>Grupo</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>Estudiantes de 05 años</b>	4	5	9 niños

**Fuente:** Nómina de matrícula 2020

La muestra de la investigación se obtuvo mediante la técnica denominada, muestreo de juicio como método no probabilístico, en la cual la selección de la muestra depende del criterio o juicio del investigador.

Según (Cuesta, 2009), el muestreo no probabilístico de tipo intencional es una técnica donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados. Mediante esta técnica se selecciona la muestra representativa de la población de acuerdo a los criterios del investigador.

Este tipo de muestreo se utiliza cuando la muestra es muy pequeña. En esta investigación la muestra no probabilística intencional fue de 20 niños de 5 años la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables

Cuadro 3: Definición y operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Definición	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
<b>Variable Independiente</b> Juegos Simbólicos	Ministerio de Educación (2019) define el juego simbólico como “la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (p. 16)	El juego simbólico es una actividad lúdica donde el niño imita conductas, representa roles de manera espontánea o planificada. En este estudio esta variable se medirá a través de tres dimensiones: Juego de «hacer como si», Juego de roles, Juego de representación	Juego de «hacer como si»	Se presenta como la primera., acontecimientos y objetos reales”. (Licona, 2000, p.2)	Imitación	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Imita acciones sencillas de su vida cotidiana (p.ej. dar de comer).</li> <li>· Usa un objeto para representar otro (por ejemplo, plastilina para preparar comida).</li> <li>· Realiza acciones simbólicas sin objetos (juega a cocinar sin tener ollas, o manejar un auto sin tener uno).</li> <li>· Imita sonidos de objetos.</li> <li>· Imita sonidos de animales.</li> </ul>	Inicio (0-10)  Proceso (11-20)  Logro (21-30)
			Juego de roles	Son juegos simbólicos espontáneos en forma de secuencia, es decir de escenas, “sin embargo no están sometidas a un escenario previamente establecido”. (Licona, 2000, p.2).	Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Representa un rol de un miembro del hogar de manera espontánea mientras juega. (papa, mamá, hermano, abuela, etc.).</li> <li>· Representa un rol social de manera espontánea mientras juega. (doctor, policía, etc.).</li> <li>· Integra en el juego varias acciones simbólicas demostrando su capacidad de crear escenas.</li> <li>· Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.</li> <li>· Utiliza objetos para presentar el rol de personajes imaginarios o reales. (telas, disfraces, etc.)</li> </ul>	Lista de cotejo  SI =2 No= 1

			Juego de representación	Es una etapa del juego simbólico más estructurada, aparece como una etapa previa a la planificación. (Licona, 2000, p.2).	Representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Representa situaciones imaginarias.</li> <li>· Representa juegos socio dramáticos.</li> <li>· Emplea la improvisación.</li> <li>· Emplea el uso de múltiples voces.</li> <li>· Planifica y negocia roles y acuerdos.</li> </ul>				
<b>Variable Dependiente</b> Habilidades sociales básicas	Monjas (1993) define las habilidades sociales básicas como “conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria”. (de Miguel, 2014, p.18).	Las habilidades sociales básicas, conductas o formas de actuar que se aprenden y se modifican según las normas sociales donde vive. Esta variable se medirá a través de las dimensiones habilidades para relacionarse, Autoafirmación y Expresión de emociones	Habilidades para relacionarse	Contempla que el niño sea capaz de participar en actividades tanto individuales como de grupo teniendo iniciativa, es capaz de compartir sus cosas con sus compañeros y pedir prestado lo que necesite. (Abugattas, 2016; p.30)	Participa en las actividades grupales	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.</li> <li>· Aporta ideas sobre las actividades que pueden realizar en el recreo.</li> </ul>	Bajo (16-27)			
					Comparte sus cosas con otros pares	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Es capaz de compartir sus juguetes o prestar útiles.</li> <li>· Al momento de la lonchera comparte su comida con sus compañeros.</li> </ul>		Regular (28-36)		
					Pide prestado lo que necesita	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Es capaz de pedir prestados útiles o juguetes a los demás.</li> <li>· Al momento de la lonchera, es capaz de pedir que le inviten algo que desea.</li> </ul>	Alto (37-48)			
					Autoafirmación	Comprende conductas como saber defenderse, aceptar un “no” de manera apropiada y expresar sus quejas adecuadamente. Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada. Es capaz de aceptar sus errores. (Abugattas, 2016; p.31)		Sabe defenderse	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Reclama ante una injusticia.</li> <li>· Se defiende sin agredir al otro.</li> </ul>	Test
							Acepta un “no”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· El niño es capaz de recibir un “no” sin llorar.</li> <li>· Utiliza un tono de voz apropiado para expresarse cuando está en desacuerdo con algo.</li> </ul>	Siempre =3 Algunas veces = 2 Nunca= 1	
							Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo.</li> <li>· Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.</li> </ul>		
			Expresión de emociones	Se refiere a las habilidades de saber hacerse agradable y simpático, ser capaz de expresar con gestos y palabras sus distintas emociones (alegría, tristeza, enfado, etc.) y reconocer las emociones de los demás. Además, de hacer			Expresa con gestos y palabras lo que siente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.</li> <li>· Expresa verbalmente su molestia si la siente</li> </ul>		
							Reconoce las emociones de los demás	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Nombra la emoción que expresa su compañero de aula.</li> <li>· Enuncia los sentimientos que expresa su compañero de aula.</li> </ul>		

				<p>cumplidos a sus amigos y los recibe con agrado. (Abugattas, 2016; p.32)</p>	<p>Hace cumplidos a los demás y los recibe con agrado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Recibe con agrado los cumplidos de los demás.</li> </ul>	
						<ul style="list-style-type: none"> <li>· Le hace cumplidos a sus amigos.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### ***Técnica de investigación: la Observación***

En el presente trabajo de investigación se empleó la observación directa que según afirma, a Palacios (2015) es “un desarrollo de acumulación de un testimonio de forma sistematizadas, solicitando intereses espontáneos, conducido en torno a un elemento del entendimiento para que así se pueda tener un reportaje del elemento”. (p.

75) Esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable independiente juegos simbólicos, y, la variable dependiente habilidades sociales básicas.

##### ***Instrumento de recolección de datos***

El instrumento de recolección de datos fue una guía de observación para medir las habilidades sociales. Este instrumento midió las habilidades sociales básicas de los niños de cinco años en las dimensiones habilidades para relacionarse, Autoafirmación, y Expresión de emociones. Dentro de cada dimensión hay 3 indicadores y cada indicador tiene dos ítems Cada ítem tiene un puntaje del 1 al 3 que se valora como sigue: (1) nunca, (2) algunas veces, (3) siempre. En total el instrumento tiene 16 ítems.

El rango del instrumento determina el nivel de logro. Así tenemos un rango de 16 a 27 para el nivel Inicio, un rango de 28 al 36 para el nivel Proceso, y, de 37 al 48 para el nivel Logro.

El rango para la dimensión habilidades para relacionarse es: Nivel de inicio de 0 a 6, Nivel Proceso de 7 a 12 y nivel Logro de 13 a 18. El rango para la dimensión Autoafirmación es: Nivel de inicio de 0 a 6, Nivel Proceso de 7 a 12, y, nivel Logro de 13 a 18. El rango para la dimensión Expresión de emociones es: Nivel de inicio de 0 a 4, Nivel Proceso de 5 a 8, y, nivel Logro de 9 a 12.

La validación del instrumento se realizó a través de la técnica juicio de expertos. La magister en docencia Universitaria y Licenciada en Educación Julissa Mercedes Mercado Sandoval identificada con DNI N° 02878266 fue la experta que validó el instrumento de recolección de datos.

La confiabilidad del instrumento se determinó a través del coeficiente de Alfa de Cronbach. El resultado obtenido del coeficiente Alfa de Cronbach es igual a 0.83. Este instrumento es confiable por ser mayor a 0,81.

#### **4.5. Plan de análisis**

El análisis de los datos se utilizó estadística descriptiva e inferencial. La estadística descriptiva se utilizó para caracterizar los datos de la variable independiente y dependiente. Se trabajó en una hoja de Excel para generar las tablas de frecuencias, las cuales registran la frecuencia y el porcentaje de los datos registrados. Asimismo, se presentaron los datos en figuras, diagrama circular para los primeros objetivos y el diagrama de barras para presentar la comparación de resultados del pre test y post test. Se describe el análisis de los datos en función de los resultados encontrados y se formula la interpretación de los mismos. Se utilizó la estadística inferencial para la confiabilidad del instrumento que se aplicó.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 4: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>General</p> <p>¿De qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020?</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020</p>	<p>General</p> <p>La aplicación de los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020</p>	<p><b>Variable Independiente:</b> Habilidades sociales básicas</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidades relacionarse para</li> <li>✓ Autoafirmación</li> <li>✓ Expresión de emociones</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental con pre test y pos test, con un solo grupo.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación directa</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de Observación</p> <p><b>Muestra</b> 9 niños de cinco años.</p> <p><b>Tipo de muestreo:</b> Muestreo no probabilístico intencional.</p>
<p>¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.?</p>	<p>Medir el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.</p>	<p>El nivel de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca – Piura 2020, antes de la aplicación de los juegos simbólicos se encuentra en nivel inicio.</p>	<p><b>Variable Dependiente:</b> Juegos Simbólicos</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ juegos simbólicos de imitación</li> <li>✓ juegos simbólicos de roles</li> <li>✓ juegos simbólicos de representación</li> </ul>	
<p>¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.?</p>	<p>Medir el nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.</p>	<p>El nivel las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca – Piura 2020 después de la aplicación de los juegos</p>		

<p>¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.</p>	<p>Comparar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.</p>	<p>simbólicos, se encuentra en nivel logrado.</p> <p>Existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca – Piura 2020, obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.</p>		
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

#### 4.7. Principios éticos

Los principios que orientan la investigación son precisados por el código de ética de la Universidad. (Universidad Católica de Chimbote, 2019, p.2-3). A continuación, se describe cada uno.

- a. *Principio de justicia.* Se informa a los participantes la forma en que podrán tener acceso a los resultados de la investigación (devolución de resultados). En este sentido, se considera la devolución de los resultados para que la docente de aula pueda implementar un proyecto en mejora de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas.
- b. *Principio de integridad científica.* Se informa o consulta a los participantes si su identidad será tratada de manera declarada, confidencial o anónima.
- c. *Libre participación y derecho a estar informado:* “Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia” Este principio se cumple con el protocolo de consentimiento informado, donde a cada padre de familia se le comunicó el objetivo de la investigación y la forma cómo se recogerían los datos.
- d. *Protección a las personas:* “La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello, necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio”. En esta investigación se aplica este principio “la confidencialidad y la privacidad” de los datos personales recogidos.

## V. Resultados

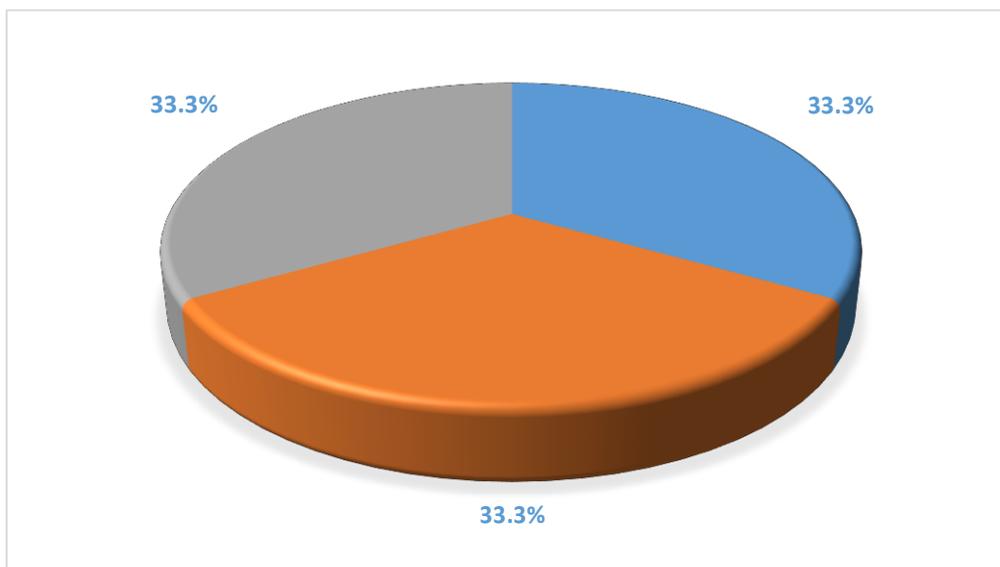
### 5.1. Resultados

**Objetivo 1.** *El nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020*

*Tabla 1. Nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	3	33
<b>Regular</b>	3	33
<b>Alto</b>	3	33
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 1: Gráfico circular nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólico*

Fuente: Tabla 1

### Interpretación.

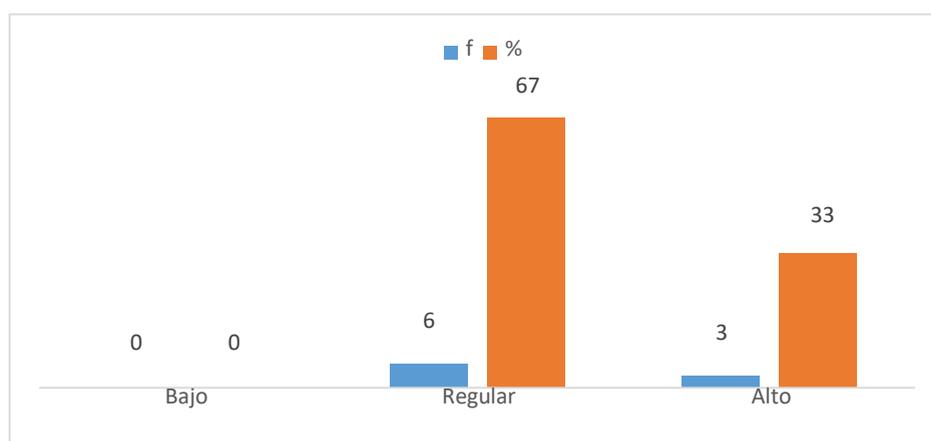
La Tabla 1 y figura 1 indican que el 33.3 % de niños y niñas tiene un nivel bajo de habilidades sociales básicas, otro 33.3 % se encuentra en el nivel regular de habilidades sociales básicas, y, finalmente un 33.3 % en el nivel alto de habilidades sociales básicas. Se infiere que existe en el aula niños con diferente nivel de habilidades sociales, pero más del 50 % necesita movilizar estas habilidades para mejorar sus relaciones con los demás.

El nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión habilidades para relacionarse.

*Tabla 2 Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Nivel	f	%
Bajo	0	0
Regular	6	67
Alto	3	33
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 2. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 2

### Interpretación.

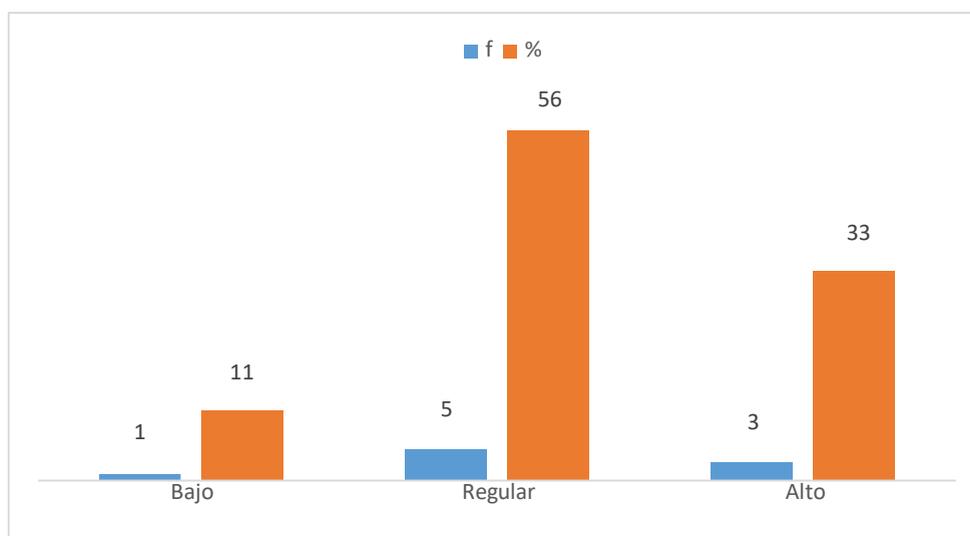
En la Tabla 2 y figura 2 se indica que el 67 % se encuentra en el nivel regular y un 33% en el nivel alto. Se concluye que en su gran mayoría los niños del aula necesitan desarrollar habilidades para relacionarse con los demás.

El nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión Autoafirmación.

*Tabla 3. Nivel de la dimensión Autoafirmación antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Nivel	f	%
Bajo	1	11
Regular	5	56
Alto	3	33
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 3. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión Autoafirmación antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 3

### Interpretación.

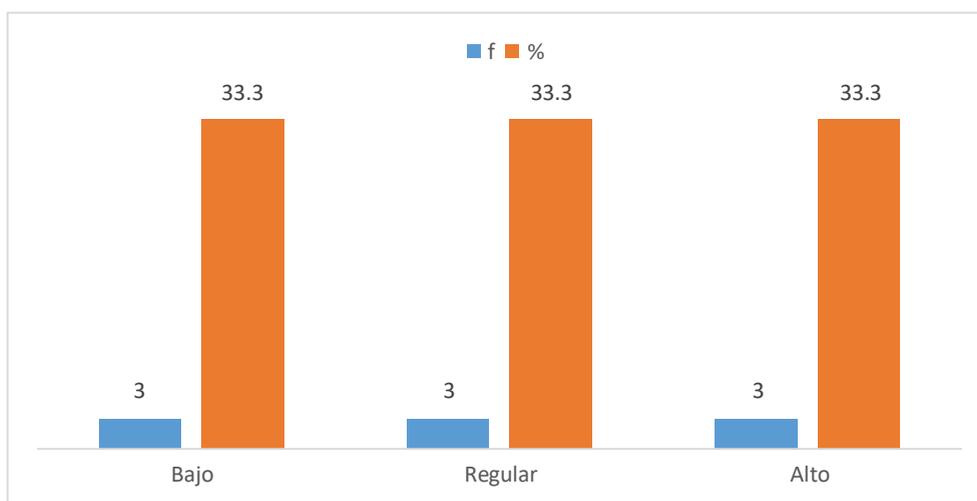
En la Tabla 3 y figura 3 se indica que el 11 % de niños y niñas tiene un nivel bajo, el 56 % se encuentra en el nivel regular, y, finalmente, un 33 % en el nivel alto. Se concluye que en su gran mayoría los niños se encuentran en nivel regular habilidades sociales básicas de autoafirmación.

El nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión expresión de emociones.

*Tabla 4: Nivel de la dimensión expresión de emociones antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Nivel	f	%
Bajo	3	33.3
Regular	3	33.3
Alto	3	33.3
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 4. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión expresión de emociones antes de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 4

### **Interpretación.**

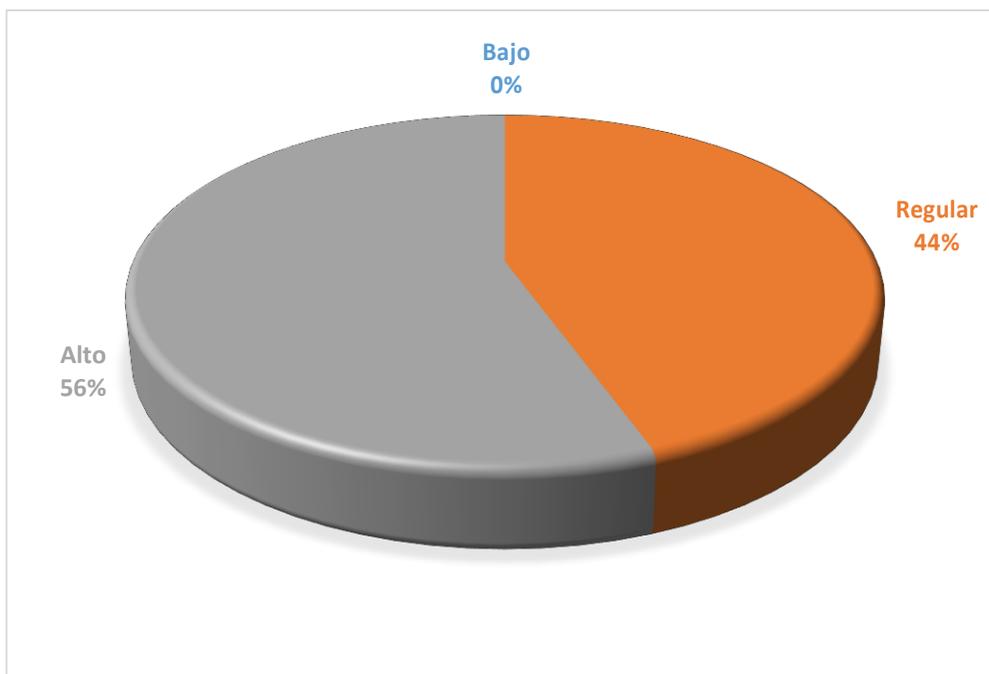
En la Tabla 4 y figura 4 se observa que el 33.3 % de niños y niñas tienen un nivel bajo, el 33.3 % se encuentra en el nivel regular, y, finalmente un 33.3 % se encuentra en el nivel alto. Se concluye que más del 50 % de niños necesita apoyo para aprender a identificar emociones sobre sí mismos y en los demás. En consecuencia, los conflictos emocionales en el aula son comunes.

**Objetivo 2.** *El nivel de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020*

*Tabla 5: Nivel de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los juegos simbólico*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	-
<b>Regular</b>	5	56
<b>Alto</b>	4	44
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 5: Gráfico circular nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 5

### **Interpretación.**

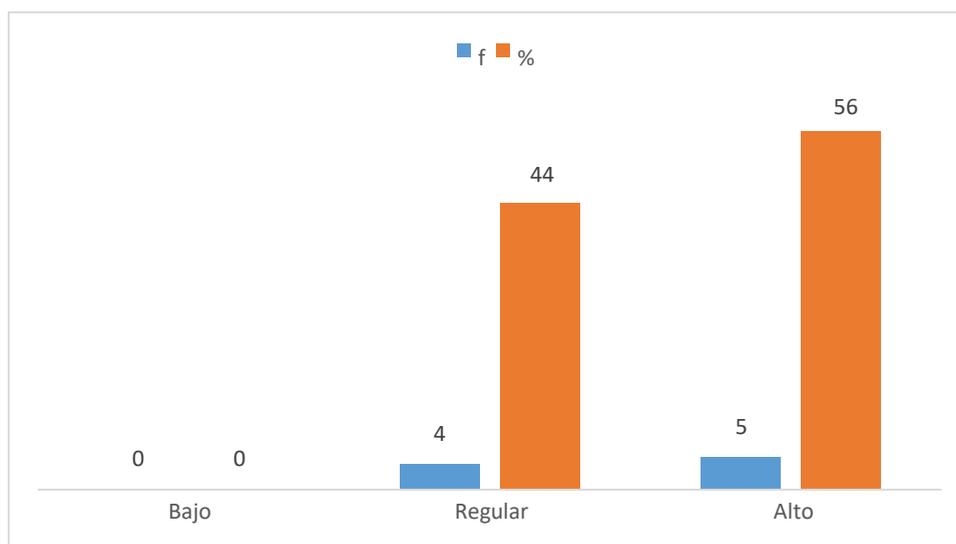
En la Tabla 5 y figura 5 se observa que el 56 % de niños y niñas ha logrado alcanzar un nivel alto en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, mientras el 44 % se encuentra en el nivel regular. Significa que los niños y niñas que han alcanzado el nivel alto lograron aprender habilidades sociales básicas para relacionarse con sus compañeros. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de imitación, de roles y de representación han permitido el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños.

*El nivel de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión habilidades para relacionarse.*

*Tabla 6: Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse después de la aplicación de los juegos simbólicos*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0
<b>Regular</b>	4	44
<b>Alto</b>	5	56
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 6. Gráfico de barras del Nivel de las habilidades para relacionarse después de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 6

### **Interpretación.**

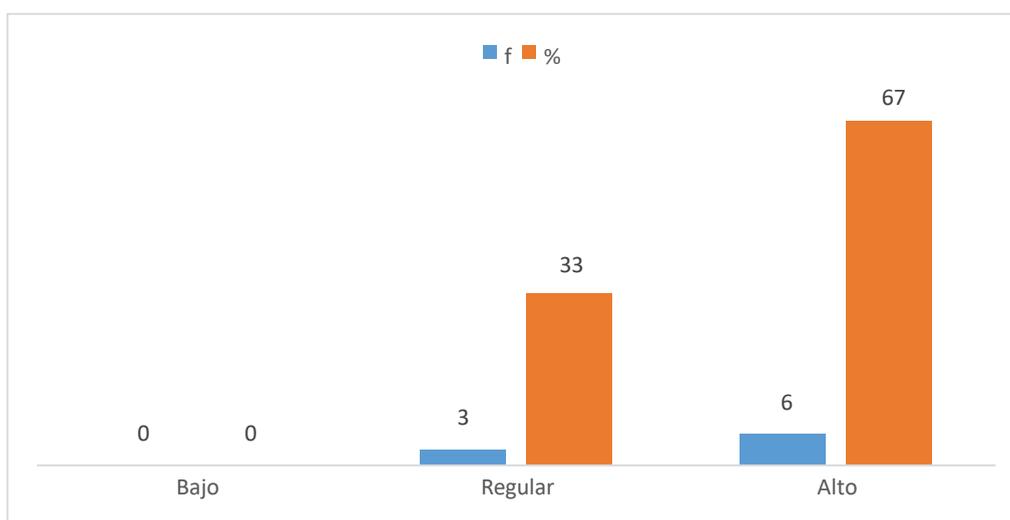
La Tabla 6 y figura 6 señalan que el 44 % se encuentra en el nivel regular y, un 56 % en el nivel alto. Esto significa que más del 50% de los niños y niñas ha logrado desarrollar habilidades sociales básicas. Se concluye que en su gran mayoría los niños se ubican en el nivel alto de las habilidades sociales para relacionarse con los demás porque la aplicación de juegos simbólicos de imitación, roles y representación favoreció que más niños logaran este tipo de habilidades sociales básicas.

*El nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión Autoafirmación.*

*Tabla 7: Nivel de la dimensión Autoafirmación después de la aplicación de los juegos simbólicos*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0
<b>Regular</b>	3	33
<b>Alto</b>	6	67
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 7. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión Autoafirmación después de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 7

### **Interpretación.**

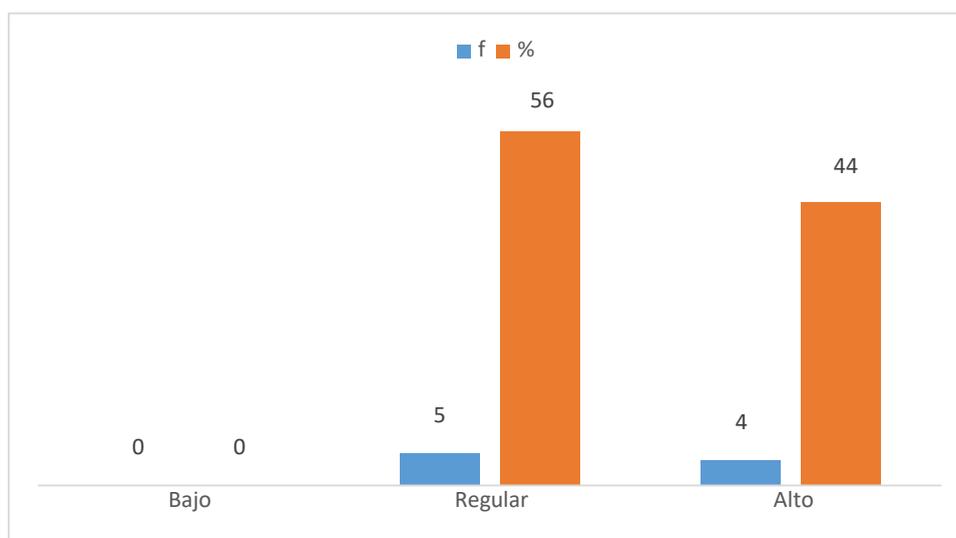
La Tabla 7 y figura 7 indican que el 33 % se encuentra en el nivel regular y, finalmente, un 67 % en el nivel alto. Esto significa que en su gran mayoría los niños y niñas se ubica en el nivel alto de las habilidades sociales de autoafirmación porque la aplicación de juegos simbólicos de imitación, roles y representación favoreció que más niños logaran este tipo de habilidades sociales básicas.

*El nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289, en la dimensión expresión de emociones*

*Tabla 8: Nivel de la dimensión expresión de emociones después de la aplicación de los juegos simbólicos*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0
<b>Regular</b>	5	56
<b>Alto</b>	4	44
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 8. Gráfico de barras del Nivel de la dimensión expresión de emociones después de la aplicación de los juegos simbólicos.*

Fuente: Tabla 8

### **Interpretación.**

En la Tabla 8 y figura 8 se indica que el 56 % se encuentra en el nivel regular y un 44 % en el nivel alto. Esto significa que el 56 % de niños y niñas demuestra un nivel regular habilidades sociales básicas de expresión de emociones porque algunas veces utilizan gestos o palabras para manifestar la alegría o molestia que sienten, algunas veces reconocen las

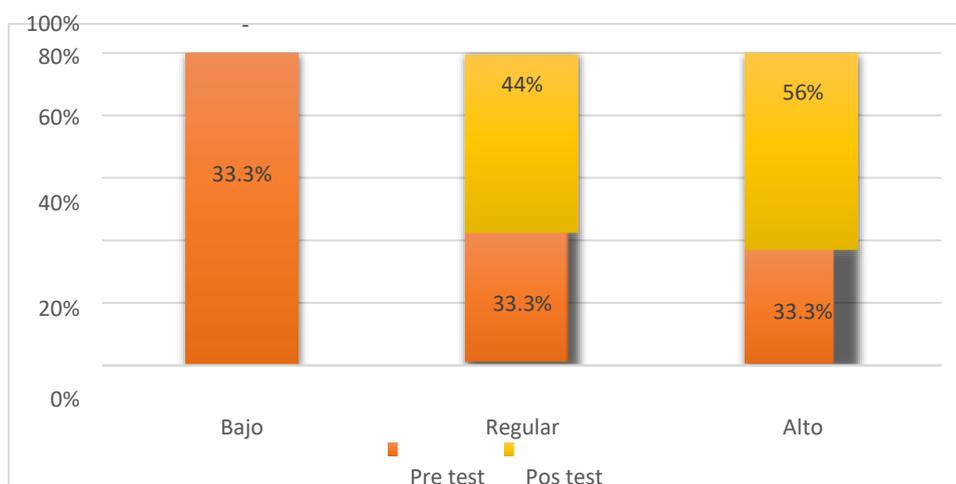
emociones de los demás, algunas veces hacen cumplidos a los demás y reciben cumplidos con agrado. Igualmente, el 44 % de niños y niñas tiene un nivel alto porque siempre expresan lo que sienten con gestos y palabras, siempre reconocen las emociones de los demás, y siempre se les escucha hacer cumplidos a los demás y recibir cumplidos de los demás con agrado.

**Objetivo 3.** Comparar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

*Tabla 9: Comparación del nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos*

Nivel	Antes		Después	
	f	%	f	%
<b>Bajo</b>	3	33.3	0	-
<b>Regular</b>	3	33.3	4	44
<b>Alto</b>	3	33.3	5	56
<b>TOTAL</b>	9	100	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 9: Gráfico de barras que compara el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos*

Fuente: Tabla 9

### **Interpretación.**

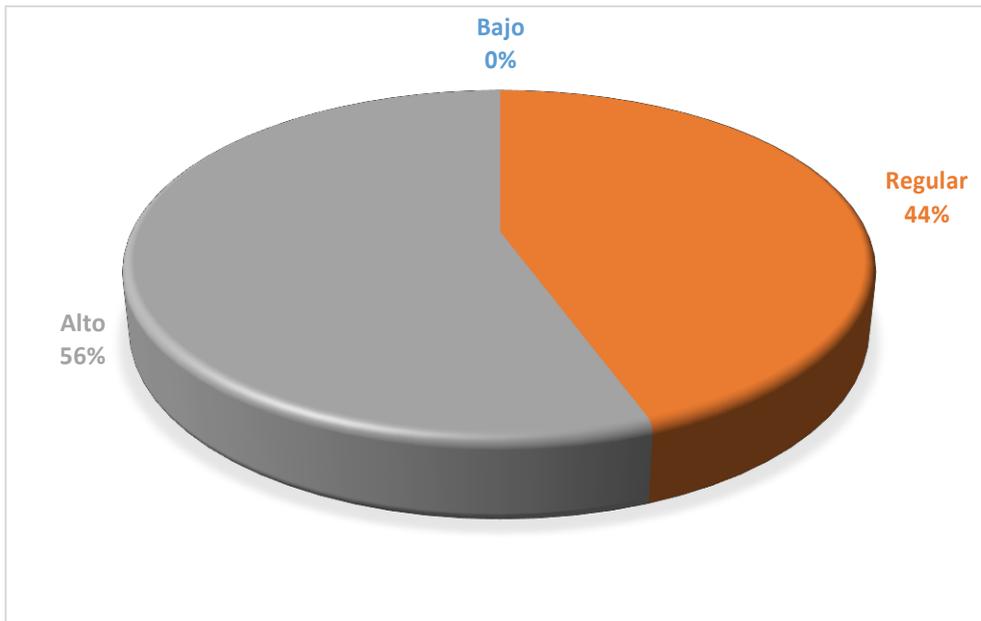
En la Tabla 9 y figura 9 se observa los resultados de la comparación del nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos. En este sentido, se señala que, comparando los resultados del nivel alto del pre test y post test se registra que en el pre test solo el 33.3 % de niños y niñas se ubica en este nivel, mientras en el post test el 56 % de niños y niñas obtiene ese nivel. Asimismo, los resultados del nivel regular del pre test y post test señalan que en el pre test solo el 33.3% de niños y niñas se ubica en este nivel mientras en el post test el 44 % de niños y niñas obtiene ese nivel. Finalmente, solo se observan resultados de nivel bajo en el pre test. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de imitación, de roles y de representación ha permitido que niños que se encontraban en el nivel bajo y regular de las habilidades sociales básicas suban de nivel.

**Objetivo general.** *Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020*

*Tabla 10: Nivel de la variable habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo</b>	0	0
<b>Regular</b>	4	44
<b>Alto</b>	5	56
<b>TOTAL</b>	9	100

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora



*Figura 10: Gráfico circular nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólico*

Fuente: Tabla 10

### **Interpretación.**

La Tabla 10 y figura 10 indican que el 56 % de niños y niñas se encuentra en el nivel alto del desarrollo de habilidades sociales básicas y un 44 % en el nivel regular. Por consiguiente, se comprueba la hipótesis que el juego simbólico mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.

### **5.2. Análisis de Resultados**

#### **Medir el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de juegos simbólicos de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020**

En los resultados del objetivo específico que indica el nivel de las habilidades sociales básicas antes de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289; se observa que el 33.3 % de niños y niñas se halla en nivel bajo, otro

33.3% se encuentra en nivel regular, y, finalmente, un 33.3% en nivel alto. Esto se interpreta que en una misma aula se encuentran diferentes niveles de habilidades sociales en los niños. Estos resultados se relacionan con la teoría planteada por Abugatas (2016; p.15) quien señala que los niños de la primera infancia se ven influenciados por la retroalimentación de los adultos, en consecuencia, se expresan diferentes niveles de habilidades sociales básicas. Asimismo, se asemejan a los resultados encontrados por Hurtado (2020) y Huertas (2017), quienes determinaron las diferencias en los niveles de habilidades sociales en niños de preescolar y concluyó que existen diferencias en los niveles de habilidades sociales de estos niños.

Por otro lado, esta investigación difiere en el marco teórico que define las dimensiones de las habilidades sociales con respecto a Huertas (2017), quien señala como dimensiones: habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos. Mientras en este estudio se determinó como dimensiones las habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones, y la conversación (Abugatas, 2016). Sin embargo, Huertas (2017), concluyó que los niños de preescolar tienen diferentes niveles de logro de habilidades sociales sí coincide con los resultados de esta investigación.

### **Medir el nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020**

Después de desarrollar las sesiones de aprendizaje de “juegos simbólicos” se procedió a tomar el post test donde se observa que el 56 % de niños y niñas se encontraron en el nivel alto y el 44 % de niños y niñas, en el nivel regular. Con estos resultados se comprobó que hay diferencia de mejora del nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de juegos simbólicos. En consecuencia, el programa de actividades de juegos simbólicos mejoró significativamente

las dimensiones de las habilidades sociales: habilidades para relacionarse, autoafirmación, y la expresión de emociones de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020. Estos resultados coinciden con los de Ramos (2020), quien demostró que la aplicación de actividades de juego mejora las habilidades sociales en los niños y niñas. También coincide con los resultados de Carrasco (2017), quien afirma que al realizar repeticiones de distintas clases de juego simbólico mejora la calidad de vida del infante.

Estos resultados también son respaldados por Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019), quienes señalan que el juego simbólico puede contribuir a potenciar la interacción y de desinhibición de niños y niñas. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de imitación, de roles y de representación ha permitido el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños.

**Comparar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.**

De acuerdo a los resultados obtenidos en el pre test y el post test, se les comparó y se obtuvo que los resultados del nivel alto del pre test fue de 33.3. % y, en el post test aumentó al 56 %. Así también, los resultados del nivel regular del pre test fue de 33.3. % y, en el post test aumentó al 44 %, no registrándose resultados de nivel bajo. Esto significa que las habilidades sociales de los niños mejoraron con la aplicación del programa de juegos simbólicos. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de “el juego de «hacer como si», el juego de roles y el juego de representación” (Álvarez, Tresserras, Zelaitea y Vizcarra, 2015, p. 148) han permitido que los niños que se encontraban en el nivel bajo y regular de las habilidades sociales

básicas suban de nivel. Igualmente, esta diferencia de valores entre el pre test y el post test permite determinar que las sesiones de juego simbólico han sido la causa de este cambio.

Estos resultados comprueban que la aplicación de sesiones de juego simbólico sí mejora las habilidades sociales de los niños tal como lo afirman los resultados de la investigación de Matamoros y Corichahua (2017), quienes encontraron que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7 % (29) los niños y niñas presentó una buena habilidad social. Asimismo, coinciden con Montalvan (2018), cuyos resultados indicaron que más del 50 % de los niños y niñas posee un buen desarrollo de habilidades sociales.

**Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020**

De acuerdo a los resultados obtenidos donde se señala que el 56 % de niños y niñas se encuentra en el nivel regular del desarrollo de habilidades sociales básicas y un 44 % en el nivel alto. Se comprueba la hipótesis que el juego simbólico mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020. Estos resultados pueden interpretarse señalando que los juegos simbólicos incluidos en la práctica pedagógica elevan el nivel de habilidades sociales, independientemente de la edad o el sexo, pues logran la integración de los niños, la expresión de emociones, fomentan el diálogo y, la necesidad de preguntar para obtener respuestas.

La aplicación de los juegos simbólicos coinciden con la teoría de Carol Westby (2000) quien señala que a los 4 a 5 años, el niño comienza a priorizar jugar en grupo, dándole vida a los objetos, y los hacen hablar entre ellos. Estos resultados son similares a los de Matamoros y

Corichahua (2017), quienes encontraron que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7% (29), presentan una buena habilidad social en niños y niñas.

## **VI. Conclusiones**

### **Conclusiones**

En relación al objetivo general que señala: Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020. Se obtuvo como resultados finales de la investigación que el 56 % de niños y niñas se encuentra en el nivel regular del desarrollo de habilidades sociales básicas y un 44 % en el nivel alto. Por consiguiente, se comprueba la hipótesis que el juego simbólico mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020. Se concluye que este trabajo de investigación es importante porque constituye un aporte a la ciencia de la educación infantil al presentar resultados sobre la importancia de aplicar juego simbólico para mejorar las habilidades sociales básicas de los niños de cinco años.

Se identificó a través del pre test que midió *el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca –Piura 2020*. Se observa que el 33.3% niños y niñas se ubica en el nivel bajo, otro 33.3 % en nivel regular; y, finalmente, un 33.3% en nivel alto. Lo más importante de la medición de estas habilidades fue, que se pudo determinar los niveles de logro por porcentaje debido a que se estableció un baremo que permitió su medición. Lo que más ayudó a medir estas habilidades sociales fue la elaboración del instrumento; el cual, fue validado por juicio de

expertos. Lo más difícil en la medición de las habilidades sociales fue la elaboración del instrumento y del baremo.

Los resultados del post test que *midió el nivel de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca –Piura 2020*, señalan que el 56 % de niños y niñas estuvo en el nivel alto y, el 44 % de niños y niñas se ubicó en el nivel regular. Lo más importante de la medición de estas habilidades fue que se pudo determinar los niveles de logro de las mismas. Lo que más ayudó a medir estas habilidades sociales fue el instrumento de recolección de datos. Asimismo, los resultados pudieron ser discutidos con los resultados de otros estudios y con el marco teórico de las variables. No se encontró dificultad en la medición de las habilidades sociales. Se concluyó que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de imitación, de roles y de representación ha permitido el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños.

En relación a la comparación del pre test y el pos test *del nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca –Piura 2020*. Los resultados encontrados señalan que el nivel alto del pre test fue de 33.3. % y en el post test aumenta al 56 %; los resultados del nivel regular del pre test fue de 33.3. % y en el post test aumentó al 44 %. No registrándose resultados de nivel bajo. Lo más importante de la medición de estas habilidades fue que se determinó que los juegos simbólicos incluidos en la práctica pedagógica elevan el nivel de habilidades sociales porque el nivel bajo desapareció, el nivel medio y alto se incrementó. Se concluye que la aplicación de sesiones de juegos simbólicos de imitación, de

roles y de representación ha permitido que niños que se encontraban en el nivel bajo y regular de las habilidades sociales básicas suban de nivel. Igualmente, esta diferencia de valores entre el pre test y el post test permite determinar que las sesiones de juego simbólico han sido la causa de este cambio.

### **Recomendaciones**

- Se propone elaborar un programa educativo que incluya juegos simbólicos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años.
- Se recomienda que los estudiantes de pre grado realicen investigaciones con otra metodología para que los resultados nutran el área de conocimiento de las variables de investigación.
- Se propone que la institución educativa a nivel inicial aplique el instrumento en los niños de 4 años para comparar resultados y así proponer la inclusión de juegos simbólicos en las sesiones de clase.
- Se propone que a nivel de aula se incluyan en las sesiones juegos simbólicos para incrementar el nivel de habilidades sociales en los niños.

## Referencias bibliográficas

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y Validación del Test "Habilidades de Interacción social en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima*. Lima - Perú: Universidad de Lima. Obtenido de [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas\\_Makhlouf\\_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlouf_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alarcón, L., Araujo, A., Godoy, A. y Vera, M. (2010). Maltrato infantil y sus consecuencias a largo plazo. *Revista MED UNAB*, pp103-115.
- Álvarez, A.; Tresserras, A.; Zelaitea, E. y Vizcarra, M. (2015). Juego, Teatro y Educación Infantil. La obra teatral KUBIK y su valor pedagógico'-artístico. *Enseñanza & Teaching*, 143-161. Obtenido de <https://revistas.usal.es/index.php/0212-5374/article/download/et2015331143161/13311>
- Artigas, A. (2014). *Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil*. Zaragoza. España: Universidad de Zaragoza. Facultad de Educación. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/14428/files/TAZ-TFG-2014-584.pdf>
- Ayala, I. (2020). *Desarrollo de habilidades sociales en función de la metodología Reggio Emilia y bachillerato internacional en niños de 3 a 5 años*. Lima. Perú: Universidad de Lima. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/11706>
- Baquero, S.; Rodriguez, S. y Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. Bogota. Colombia.: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Graduado%20-%20EDV..pdf>

- Blanc, P.; Latorre, J.; López, R.; Montañés, J.; Parra, M.; Sánchez, M.; Sánchez, T. Serrano, J y Turegano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Dialnet*, 235-259. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>
- Carrasco, A. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. Ambato. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de ciencias de la salud. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>
- Castillo, S.; Hernández, B. y Sánchez, J. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Clemente, R. y Navarro, F. (1989). El juego simbólico en niños sordos. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 134-141. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0214460389754619>
- de Miguel, P. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 17-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4696236.pdf>
- del Campo, V. (2015). *Lenguaje y Juego simbólico. Dos elementos fundamentales en las aulas de Infantil*. Burgos. España: Universidad de Burgos. Facultad Ciencias de la Educación. Obtenido de [https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/3767/Campo\\_Roca.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/3767/Campo_Roca.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista Digital Eduinnova*(27).

- Hernao, G. y Valencia, I. (2010). El desempeño en habilidades sociales en niños, de dos y tres años de edad, y su relación con los estilos de interacción parental. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 1051-1076.
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016* (. Piura, Perú.: Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Obtenido de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE\\_EDUC\\_362.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf)
- Jiménez, J., Flores, L. y Merino, C. (2019). Factores de riesgo familiares y prácticas de disciplina severa que predicen la conducta agresiva infantil. *Liberabit*, 195-212. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v25n2/a05v25n2.pdf>
- Lacunza, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Revista Fundamentos en Humanidades*, 159-182. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Lamas, P. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO\\_MEDINA\\_LAURA\\_JUEGO\\_SOCIALES.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1)
- Licon, A. (30 de enero de 2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional «Francisco Morazán» de Honduras: <https://core.ac.uk/download/pdf/51408038.pdf>
- Lorenzo, F. y Bueno, M. (2011). Entrenamiento de habilidades sociales en fútbol base: Propuesta de Intervención. *Revista internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 39-52. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/654/65423606005.pdf>  
<https://www.redalyc.org/pdf/654/65423606005.pdf>

Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017). *Juego Simbólico en las Habilidades Sociales en Niños y Niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica - 2017*. Huancavelica. Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1435/TEISIS%20MATAMOROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima. Perú: Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>

Montalvan, J. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015*. Piura. Perú: Universidad Nacional de Piura. Obtenido de <http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PE%c3%91-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho*. Lima. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. Escuela de Post Grado. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019\\_Montalvo-Suarez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf)

Morales, M. y Villalobos, M. . (2017). El impacto del bullying en el desarrollo integral y aprendizaje desde la perspectiva de los niños y niñas en edad preescolar y escolar. *Revista Electrónica Educare*, 21(3), [html]. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1941/194154512001/html/index.html>

- Niño, A. (2019). *Programa de entrenamiento en habilidades sociales, en las habilidades de interacción social, en alumnos del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chulucanas, 2019*. Piura. Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41665/Ni%C3%B1o\\_TAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41665/Ni%C3%B1o_TAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Orozco, M. (2019). *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018*. Chiclayo. Perú: Universidad César Vallejo. Facultad de Educación e Idiomas. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco\\_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ovadia, D. (marzo- abril 2019). Bandura y su muñeco bobo. *Investigación y Ciencia*, [en línea]. Obtenido de <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/paradojas-de-la-razn-762/bandura-y-su-mueco-bobo-17295>
- Pasihuan, L. (2017). *Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas - 2016*. Comas. Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1062/Pasihuan\\_RLR.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1062/Pasihuan_RLR.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Patrício, M.; Maia, F. y Bezerra, C. (2017). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos cognitivos*, 17-38. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3396/339643529001.pdf>
- Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (Primera edición en libro electrónico ed.). México: Fondo de Cultura

Económica. Obtenido de  
<https://books.google.com.pe/books?id=2m7DDwAAQBAJ&pg=PT156&lpq=PT156&dq=El+s%C3%ADmbolo+significa+la+representaci%C3%B3n+de+un+objeto+ausente,+puesto+que+es+la+comparaci%C3%B3n+entre+un+elemento+dado+y+un+elemento+imaginado+y+una+representaci%C3%B3n+de+un>

Ramón, et al. (2019). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años.

*Revista EDUSER*, 7(1), 18-81. Obtenido de

<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/EDUSER/article/view/2422/1994>

Ramos, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades*

*sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI)*

*Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020*. Quito. Ecuador:

Universidad Central del Ecuador. Obtenido de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20941/1/T-UCE-0020-CDI-301.PDF>

Sastre, M. (2017). *El proceso simbólico y la construcción del sujeto, a partir de la relación adulto-niño. Desarrollo como revolución*. Madrid. España: Universidad Complutense

de Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/43278/1/T38924.pdf>

Valbularach. (07 de junio de 2016). *Etapas del Juego Simbólico*. Obtenido de United Way

Honduras: <https://www.unitedway.org.hn/etapas-del-juego-simbolico>

Vera, M.; López, F.; Valle, M. y Mazacón, M. (2017). Habilidades Sociales. *Revista Salud y*

*Ciencias*(2), 8-15. Obtenido de

<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/saludyciencias/article/download/424/314/>

## Anexos

### Anexo: Programa de Actividades

#### 1. DATOS GENERALES

- 1.1. **Institución Educativa:** *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*
- 1.2. **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Aurora Córdova Montalbán
- 1.3. **Aula:** 5 años

#### 2. FUNDAMENTACIÓN

Este programa tiene como finalidad a desarrollar juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020. Por ello se han programado 10 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

Competencia	Capacidades	Desempeños
<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.
		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.
	<b>Autorregula las emociones</b>	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.		

#### 4. ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)

N° de la sesión	Tema/Nombre de la sesión	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VI)	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VD)	Recurso o material
1	Jugando a imitar sonidos de animales	Imita sonidos de animales	Participa en las actividades grupales	Canción, Video
2	Jugando a imitar sonidos de objetos	Imita sonidos de objetos	Participa en las actividades grupales	Canción Video imágenes
3	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
4	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 hogar y de construcción juguetes
5	Juego con telas y 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
6	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
7	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
8	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

<b>9</b>	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
<b>10</b>	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,

## 5. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

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

## 6. 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.

## 7. EVALUACIÓN

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

**Actividades de Juego simbólico para gestionar las habilidades sociales  
(Teoría: Licona, 2000)**

**ACTIVIDADES: JUEGO DE «HACER COMO SI»**

**Sesiones de aprendizaje 01**

**I. Datos informativos:**

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. 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

	Se les sienta en círculo y se comenta como se han sentido.  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>	
Cierre	Se les sienta en círculo y se comenta como se han sentido. Se termina la actividad dibujando lo que más les ha gustado.	

### LISTA DE COTEJO

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES  ESTUDIANTE		Imita acciones sencillas de su vida cotidiana (p.ej. dar de comer)		Usa un objeto para representar otro (por ejemplo, plastilina para preparar comida)		Realiza acciones simbólicas sin objetos (juega a cocinar sin tener ollas, o manejar un auto sin tener uno)		Imita sonidos de objetos		Imita sonidos de animales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Sesiones de aprendizaje 02

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

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</p> <p>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.</p> <p>Se les pregunta si conocen otros objetos que pueden hacer sonidos</p> <p>Se les invita a imitar los sonidos de otros objetos mostrándoles imágenes y dejando que participen libremente.</p>   	

Cierre	Se les sienta en círculo y se comenta como se han sentido.  Se termina la actividad dibujando lo que más les ha gustado	
--------	---	--

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES  ESTUDIANTE		Imita acciones sencillas de su vida cotidiana (p.ej. dar de comer)		Usa un objeto para representar otro (por ejemplo, plastilina para preparar comida)		Realiza acciones simbólicas sin objetos (juega a cocinar sin tener ollas, o manejar un auto sin tener uno)		Imita sonidos de objetos		Imita sonidos de animales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Sesiones de aprendizaje 03

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

### 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 “soy una taza”</p> <p>Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express</p> <p>Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express</p> <p>Soy una taza, una tetera una cuchara y un cucharón un plato hondo, un plato llano un cuchillito y un tenedor</p> <p>Soy un salero, azucarero la batidora y una olla express Chu chu</p> <p>Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express</p> <p>Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express</p>	<p>Canción</p>     

	<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 una 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>	

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES  ESTUDIANTE		Imita acciones sencillas de su vida cotidiana (p.ej. dar de comer)		Usa un objeto para representar otro (por ejemplo, plastilina para preparar comida)		Realiza acciones simbólicas sin objetos (juega a cocinar sin tener ollas, o manejar un auto sin tener uno)		Imita sonidos de objetos		Imita sonidos de animales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>1</b>											
<b>2</b>											
<b>3</b>											
<b>4</b>											
<b>5</b>											
<b>6</b>											
<b>7</b>											
<b>8</b>											
<b>9</b>											

## ACTIVIDADES: JUEGO DE ROLES

### Sesiones de aprendizaje 04

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

#### 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</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>	Canción
Desarrollo	<p>Juegan libremente en los sectores durante 30 minutos.</p>  <p>Mientras la maestra observa y anota en su cuaderno los roles que han representado.</p> <p>Se indica que es hora de guardar los objetos de los sectores.</p> <p>Se reúnen en asamblea para dialogar sobre los roles que han representado.</p>	Sectores de construcción y del hogar

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.	
--------	--	--

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES  ESTUDIANTE		Representa un rol de un miembro del hogar de manera espontánea mientras juega. (papa, mamá, hermano, abuela, etc.)		Representa un rol social de manera espontánea mientras juega. (doctor, policía, etc)		Integra en el juego varias acciones simbólicas demostrando su capacidad de crear escenas.		Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.		Utiliza objetos para presentar el rol de personajes imaginarios o reales. (telas, disfraces, etc)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Sesiones de aprendizaje 05

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. 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</p> <p>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> 	Sectores de construcción y del hogar

	Y se les da una caja de telas de colores y disfraces se les da tiempo para que busquen lo que les gusta con la consiga que regresaran a círculo para representar en lo que se han convertido.  Se presentan y dicen quién es y que hace	
Cierre	Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido y que es lo que más les ha gustado.  Representan con un dibujo sus emociones vividas.	

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES  ESTUDIANTE	Representa un rol de un miembro del hogar de manera espontánea mientras juega. (Papá, mamá, hermano, abuela, etc.)		Representa un rol social de manera espontánea mientras juega. (doctor, Policía, etc.)		Integra en el juego varias acciones simbólicas demostrando su capacidad de crear escenas.		Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.		Utiliza objetos para presentar el rol de personajes imaginarios o reales. (Telas, disfraces, etc.)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

## Sesiones de aprendizaje 06

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. 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=DWJjm0Pf8bc">https://www.youtube.com/watch?v=DWJjm0Pf8bc</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

	Se observa su comportamiento y deja jugar en libertad	
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 lo que más les gustó.	

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES		Representa un rol de un miembro del hogar de manera espontánea mientras juega. (papa, mamá, hermano, abuela, etc.)		Representa un rol social de manera espontánea mientras juega. (doctor, policía, etc)		Integra en el juego varias acciones simbólicas demostrando su capacidad de crear escenas.		Juega con objetos y les da vida haciendo que hablen entre sí.		Utiliza objetos para presentar el rol de personajes imaginarios o reales. (telas, disfraces, etc)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>1</b>											
<b>2</b>											
<b>3</b>											
<b>4</b>											
<b>5</b>											
<b>6</b>											
<b>7</b>											
<b>8</b>											
<b>9</b>											

# JUEGO DE REPRESENTACIÓN

## Sesiones de aprendizaje 07

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

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	<ul style="list-style-type: none"><li>Representa situaciones imaginarias.</li><li>Planifica y negocia roles y acuerdos.</li></ul>

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción</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>	Canción
Desarrollo	<p>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).</p> <p>Se les da libertad para decidir que jugar según el personaje que representan</p> <p>Se observa el comportamiento y se registra</p> <p>Se reúnen en asamblea para dialogar sobre los roles que han representado</p>	Disfraces
dISFRA	<p>Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido, que es lo que más les ha gustado.</p> <p>Se organiza una fiesta de disfraces con los niños</p>	



Terminado el ejercicio, dedicar unos momentos a comentar la experiencia.

### LISTA DE COTEJO

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

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

INDICADORES ESTUDIANTE		Representa situaciones imaginarias.		Representa juegos socio dramáticos		Emplea la improvisación		Emplea el uso de múltiples voces.		Planifica y negocia roles y acuerdos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Sesiones de aprendizaje 08

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: ADIVINA LA PALABRA

### II. Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"><li>Representa situaciones imaginarias.</li><li>Planifica y negocia roles y acuerdos.</li></ul>

### 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.	

## LISTA DE COTEJO

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: ADIVINA LA PALABRA

<b>INDICADORES</b>		Representa situaciones imaginarias.		Representa juegos socio dramáticos		Emplea la improvisación		Emplea el uso de múltiples voces.		Planifica y negocia roles y acuerdos.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>ESTUDIANTE</b>											
<b>1</b>											
<b>2</b>											
<b>3</b>											
<b>4</b>											
<b>5</b>											
<b>6</b>											
<b>7</b>											
<b>8</b>											
<b>9</b>											

## Sesiones de aprendizaje 09

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Representa situaciones imaginarias.</li> <li>✓ Planifica y negocia roles y acuerdos.</li> </ul>

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> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esta carrera la gana quien llega el último.</li> <li>✓ Los niños fingen ser lentos como caracoles.</li> <li>✓ Los movimientos deben ser controlados y muy amplios.</li> <li>✓ Los concursantes no pueden pararse nunca, hay que mantener siempre un ligero movimiento.</li> </ul>	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

	<p>Si al desarrollo del juego asisten otros niños, se les hará participar asignándoles el papel de hinchas. También éstos deberán respetar la regla de realizar movimientos lentos, de acuerdo con el juego.</p> <p>Terminado el ejercicio, dedicar unos momentos a comentar la experiencia.</p>	
Cierre	<p>Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido, que es lo que más les ha gustado.</p> <p>Representan con un dibujo sus emociones vividas.</p>	

Variante: Mantener la amplitud habitual de los gestos y los pasos, pero realizándolos lo más lentamente posible.

### LISTA DE COTEJO

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: LA CARRERA DE CARACOLES

INDICADORES ESTUDIANTE		Representa situaciones imaginarias.		Representa juegos socio dramáticos		Emplea la improvisación		Emplea el uso de múltiples voces.		Planifica y negocia roles y acuerdos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Sesiones de aprendizaje 10

### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Representa situaciones imaginarias.</li> <li>✓ Representa juegos socio dramáticos</li> <li>✓ Emplea la improvisación</li> <li>✓ Planifica y negocia roles y acuerdos.</li> </ul>

### III. Secuencia de aprendizaje

Momentos	Estrategia	Recursos
Inicio	<p>Se inicia la actividad con la canción</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>	Canción
Desarrollo	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	Cuerpo humano, Manos

	<p>Intentar diferentes tipos de masaje y prestar atención a quien se tiene delante para averiguar dónde y cómo desea ser masajeado.</p> <p>c) Sin hablar, darse la vuelta, y quedarán en dirección opuesta, de esta forma ahora recibirá el masaje quien antes nos lo estaba dando.</p>	
Cierre	<p>Se les sienta en círculo. Se les pregunta cómo se han sentido, se dedican unos momentos a comentar la experiencia. Que es lo que más les ha gustado.</p> <p>Representan con un dibujo sus emociones vividas.</p>	

### LISTA DE COTEJO

#### I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa: *Institución Educativa N° 1289 caserío La Loma Andina*

1.2. Grado/Edad: 5 Años

1.3. Nombre de la Sesión: MASAJE EN EL HOMBRO

INDICADORES ESTUDIANTE		Representa situaciones imaginarias.		Representa juegos socio dramáticos		Emplea la improvisación		Emplea el uso de múltiples voces.		Planifica y negocia roles y acuerdos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

## Anexo: Carta de Autorización para ejecutar proyecto de tesis



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Carta s/nº10 - 2020-ULADECH CATÓLICA  
Sr(a).  
Lic. MAIRA MONTALBAN LOPEZ  
Director de la I.E "INICIAL 12 89 LOMA ANDINA"  
Presente.-

De mi consideración:

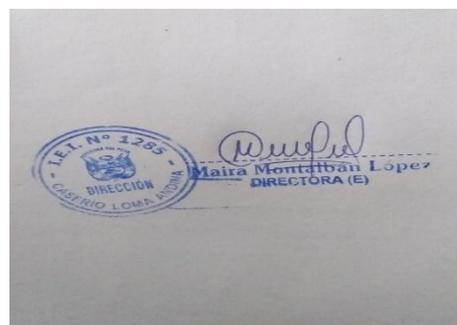
Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de EDUCACION INICIAL. de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, CORDOVA MONTALBAN AURORA, con código de matrícula N° 0807172192 , de la Carrera Profesional de EDUCACION INICIAL, ciclo X, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "LOS JUEGOS SIMBOLICOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES BASICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 1289 CASERIO LA LAMA ANDINA ,DISTRITO FRIAS" , durante los meses de ABRIL –A JUNIO del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

CORDOVA MONTALBAN AURORA  
DNI. N° 42334504

Recibido .CONFORME



## Anexo: Carta de Consentimiento de los padres



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años IE 1289 LA LAMA ANDINA Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **CALLE PEÑA YON KELVIN**, con código de matrícula N°**79448738** Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

#### DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, ANIBAL CALLE ROÑA padre de familia del aula de 5 años de la Institución Educativa “1289”, con DNI 03094531, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

ANIBAL CALLE PEÑA

*Nombre del Participante*

*Firma del Participante*

AURORA CORDOVA MONTALBAN

*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **CASTILLO QUITO ANY FIORELA**, con código de matrícula N°**787476** Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, JORGE CASTILLO CALLE ..., padre o madre de familia del aula de 5..... años “.....”, de la Institución Educativa “1289”, con DNI 82345321, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: .....: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

JORGE CATILLO CALLE

*Nombre del Participante*

*Firma del Participante*

*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

AURORA CORDOVA MONTALBAN

*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **PEÑA CASTILLO MICAEL**, con código de matrícula N°**78897271** Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, ROA PEÑA JARA ..., padre o madre de familia del aula de 5..... años “.....”, de la Institución Educativa “1289”, con DNI 04567320, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: .....: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

ROSA PEÑA JARA

*Nombre del Participante*

\_\_\_\_\_

*Firma del Participante*

\_\_\_\_\_

*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*

AURORA CORDOVA MONTALBAN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **MARCHENA CORDOVA AYLEN**, con código de matrícula N°**78984569** Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, CRIS MARCHENA AGUILAR .., padre o madre de familia del aula de 5..... años “.....”, de la Institución Educativa “1289”, con DNI 03092302, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: .....: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

CRIS MARCHENA AGUILAR

*Nombre del Participante*

*Firma del Participante*

*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

AURORA CORDOVA MONTALBAN

*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **CHUMACERO VICENTE DANY**, con código de matrícula N°**78001236** Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, JUAN CHUMACERO CALLE ..., padre o madre de familia del aula de 5..... años “.....”, de la Institución Educativa “1289”, con DNI 40234589, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: .....:Los juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas con los niños de 5 años Ie 1289 LA LAMA ANDINA

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

JUAN CHUMACERO CALLE \_\_\_\_\_

*Nombre del Participante*

*Firma del Participante*

\_\_\_\_\_  
*Nombre de la persona que obtiene el consentimiento*

AURORA CORDOVA MONTALBAN

\_\_\_\_\_  
*Firma de la persona que obtiene el consentimiento*



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1.1. TITULO DE TESIS : Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la I.E.I 1289 caserío la Lama Andina ,distrito Frías\_Piura 2020

### II. DATOS GENERALES:

2.1. **Denominación del instrumento:** Guía de observación de habilidades sociales básicas para niños de cinco años

2.2. **Autor del instrumento:** Aurora Córdova Montalbán

2.3. **Carrera:** Educación Inicial

### III. VALIDACIÓN:

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	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		

15	X		X		X		
16	X		X		X		

### DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOV		
DNI N°	02878266	Teléfono / Celular	983433264
Título profesional / Especialidad	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Grado Académico	MAGISTER EN EDUCACIÓN		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		

Fecha 10/10720



Handwritten signature of Julissa M. Mercado Sandov. Below the signature, there is a blue stamp that reads "Julissa M. Mercado Sandov" and "DOCENTE UNIVERSITARIO".

# INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

## GUIA DE OBSERVACIÓN PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIABLES BÁSICAS

**Instrucciones:** La guía de observación elaborada para observar las habilidades sociales básicas, como parte del proyecto de investigación Juegos Simbólicos para mejorar Habilidades Sociales Básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserio La Loma Andina, distrito Frias, provincia Ayabaca – Piura 2020., será aplicada únicamente por la investigadora, en dos momentos, antes y después de realizar actividades de juego simbólico con los niños. Este instrumento tiene 16 ítems, correspondiente a 3 dimensiones, que serán evaluados tomando en cuenta la siguiente puntuación:

**SIEMPRE (3)    ALGUNAS VECES (2)    NUNCA (1)**

N°	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
	<b>Variable: Habilidades sociales básicas</b>			
	<b>Dimensión: Habilidad para relacionarse</b>			
1	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros			
2	Aporta ideas sobre las actividades que pueden realizar en el recreo			
3	Es capaz de compartir sus juguetes o prestar útiles			
4	Al momento de la lonchera comparte su comida con sus compañeros.			
5	Es capaz de pedir prestado útiles o juguetes a los demás			
6	Al momento de la lonchera, es capaz de pedir que le inviten algo que desea			
	<b>Dimensión: Autoafirmación</b>			
7	Reclama ante una injusticia.			
8	Se defiende sin agredir al otro.			
9	El niño es capaz de recibir un “no” sin llorar			
10	Utiliza un tono de voz apropiado para expresarse cuando está en desacuerdo con algo			
11	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo			
12	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.			
	<b>Dimensión: Expresión de emociones</b>			
13	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.			
14	Expresa verbalmente su molestia si la siente			
15	Nombra la emoción que expresa su compañero de aula.			
16	Enuncia los sentimientos que expresa su compañero de aula			
	<b>Total de puntos</b>			

<b>Rango</b>	<b>Nivel</b>
Del 16 al 27	Bajo
Del 28 al 36	Regular
Del 37 al 48	Alto

### **Puntaje por dimensión**

Instrumento	ITEM	PUNTAJE POR DIMENSION		Bajo	Regular	Alto
		MIN	MAX			
Habilidad para relacionarse	6	6	18	Del 0 al 6	Del 7 al 12	Del 13 al 18
Autoafirmación	6	6	18	Del 0 al 6	Del 7 al 12	Del 13 al 18
Expresión de emociones	4	4	18	Del 0 al 4	Del 5 al 8	Del 9 al 12

**LISTA DE VERIFICACIÓN PARA EVALUACIÓN, APROBACIÓN Y SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la investigación:** JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1289 CASERÍO LA LOMA ANDINA, DISTRITO FRÍAS, PROVINCIA AYABACA –PIURA 2020

**Investigador/es:** AURORA CORDOVA MONTALBAN.

**Proyecto:**

**Seguimiento:**

**Informe:**

Ítems	Si cumple	No cumple	No aplica al estudio
<b>Principio de protección a las personas</b>			
Se ha evaluado la pertinencia de desarrollar un Protocolo de consentimiento Informado para cada tipo o perfil de participante en la investigación.	X		
Se ha evaluado la pertinencia de desarrollar un Protocolo de consentimiento Informado por cada instrumento de recojo de información.			X
En caso no sea posible obtener un Protocolo de consentimiento Informado firmado, se han descrito y justificado procedimientos alternativos de consentimiento informado (por ejemplo: audio, huella, video, etc.).			X
Se informa claramente el propósito de la investigación al participante (considerar el perfil del mismo).	X		
Se informa al participante que puede retirarse del estudio en cualquier momento y sin perjuicio alguno, así como abstenerse a participar en alguna parte de la investigación que le genere incomodidad (por ejemplo: abstenerse a responder una pregunta de una entrevista).			X
En caso los participantes requieran alguna forma de tutela (menores de edad), además de los Protocolo de consentimiento Informado para los tutores, se han desarrollado los respectivos Protocolos de Asentimiento Informado (PAI).			X
Se informa al participante si los datos recolectados quedarán disponibles para futuras investigaciones y/o productos derivados de estas (por ejemplo: ponencias, videos, reseñas en blogs, etc.).			X
En caso trabaje con participantes de instituciones públicas o privadas (por ejemplo: centros educativos, empresas, hospitales, etc.) y/o información interna de estas, se expone sobre el proceso de autorizaciones necesarias para realizar el trabajo de campo.	X		
En caso trabaje con comunidades indígenas o campesinas, se explica el proceso de autorización para el trabajo de campo en la localidad.			X
<b>Principio de beneficencia y no maleficencia</b>			
Se han evaluado los posibles riesgos para los participantes y qué medidas tomará para mitigarlos. Considere que los riesgos pueden ser físicos, psicológicos, económicos, entre otros tipos.			X
Se informa a los participantes sobre dichos riesgos.			X

Ítems	Si cumple	No cumple	No aplica al estudio
Se han evaluado los posibles riesgos para los propios investigadores y las medidas adecuadas para mitigarlos (por ejemplo: seguros de salud, contactos en casos de emergencia, normas de seguridad en el laboratorio, etc.).			X
<b>Principio de justicia</b>			
Se informa a los participantes la forma en que podrán tener acceso a los resultados de la investigación (devolución de resultados). Considere que este proceso debe ser realizado según el perfil del participante y las posibilidades logísticas del investigador.	X		
Se asegura un trato equitativo a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.	X		
<b>Principio de integridad científica</b>			
Se informa o consulta a los participantes si su identidad será tratada de manera declarada, confidencial o anónima.	X		
En caso la investigación involucre manipulación de equipos (por ejemplo: electrónicos, mecánicos, médicos, etc.), se ha verificado que se conocen y utilizan los protocolos de seguridad correspondientes.			X
Se informa a los participantes los procedimientos utilizados para el manejo y cuidado de la información, tiempo de almacenamiento, acceso y/o destrucción de la misma (por ejemplo: "la información obtenida será almacenada en una PC personal al que solo accederán los miembros del equipo por un periodo de cinco años y, luego, será borrada").			X
En caso de técnicas de recolección de información que involucren a terceros (por ejemplo: focus group), se informa a los participantes los procedimientos a seguir respecto a la información dada por terceros. Considere que, en principio, los participantes deberán guardar confidencialidad de lo dicho por otros participantes en actividades grupales.			X
Se declaran conflictos de interés que pudieran afectar el curso del estudio o la comunicación de sus resultados.			X
<b>Principio de libre participación y derecho a estar informado</b>			
Se solicita expresamente el consentimiento del participante.	X		
Se informa al participante que cualquier duda que tenga sobre la investigación será absuelta.			X
<b>Principio cuidado del medio ambiente y la biodiversidad</b>			
Se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puede afectar a los animales involucrados en la investigación.			X
Se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puede afectar a las plantas, medio ambiente o a la biodiversidad.			X

