

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Tesis**

**El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades  
sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa  
Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022**

Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial- Folklore y Cultura  
Popular

**Bach. Rosa Rosario Gamboa Mendoza**

Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial - Educación Bilingüe  
Intercultural Temprana

**Bach. Lizbeth Yaklin Mendoza Paqui**

**Asesor:**

Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales

**Ayacucho - Perú**

**2023**

A mis padres Rosario y Quintín por su apoyo moral e incondicional.

A mis hermanos que siempre me apoyaron académicamente en todo momento.

**Rosa**

A mis padres y hermanos por brindarme el apoyo incondicional en este proceso de construcción en mi vida profesional, por haberme inculcado valores de responsabilidad y dedicación para lograr mis objetivos de la vida.

**Lizbeth.**

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga por ser nuestro segundo hogar, por darnos la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A nuestro asesor de tesis Dr. Alfredo Rolando Quispe Morales por su apoyo en el presente trabajo de investigación.

A las maestras (os) de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

A la directora de la Institución Educativa Inicial 332 - Santa Elena y a la profesora Melcy Aspur Salcedo encargada del salón de 4 años, a los niños y padres de familia por permitirnos aplicar la investigación.

Al profesor Alejandro Máximo Huamán De La Cruz de la Escuela Profesional de Educación Primaria por la confianza brindada y el apoyo moral en la formación profesional.

# ÍNDICE

<b>Declaración Jurada de autenticidad</b> -----	<b>ii</b>
<b>Declaración Jurada de autenticidad</b> -----	<b>iii</b>
<b>Dedicatoria</b> -----	<b>iv</b>
<b>Agradecimiento</b> -----	<b>v</b>
<b>Índice</b> -----	<b>vi</b>
<b>Resumen</b> -----	<b>x</b>
<b>Abstract</b> -----	<b>xi</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> -----	<b>xii</b>
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> -----	<b>1</b>
<b>1.1. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</b> -----	<b>1</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b> -----	<b>3</b>
1.2.1. Problema general -----	<b>3</b>
1.2.2. Problemas específicos -----	<b>3</b>
<b>1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS</b> -----	<b>3</b>
1.3.1. Objetivo general -----	<b>3</b>
1.3.2. Objetivos específicos -----	<b>4</b>
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN</b> -----	<b>4</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> -----	<b>6</b>
<b>2.1. ANTECEDENTES</b> -----	<b>6</b>
2.2.1. Juego simbólico -----	<b>8</b>
2.2.1.2. Dimensiones del juego simbólico -----	<b>15</b>
2.2.1.3. Aprendizajes que se desarrollan con el juego simbólico -----	<b>16</b>
2.2.2. Habilidades sociales -----	<b>17</b>
2.2.2.1. La importancia de las habilidades sociales -----	<b>19</b>
2.2.2.2. Teorías sobre las habilidades sociales-----	<b>22</b>
2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades sociales-----	<b>25</b>
<b>2.3. BASES CONCEPTUALES</b> -----	<b>26</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b> -----	<b>28</b>
<b>3.1. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS</b> -----	<b>28</b>
3.1.1. Hipótesis general -----	<b>28</b>
3.1.2. Hipótesis específicas -----	<b>28</b>
<b>3.2. VARIABLES</b> -----	<b>28</b>

<b>3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b> -----	<b>28</b>
<b>3.4. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b> -----	<b>31</b>
3.4.1. Tipo -----	31
3.4.2. Nivel -----	31
<b>3.5. MÉTODOS</b> -----	<b>31</b>
<b>3.6. DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN</b> -----	<b>32</b>
<b>3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA</b> -----	<b>33</b>
3.7.1. Población -----	33
3.7.2. Muestra -----	34
<b>3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b> -----	<b>34</b>
3.8.1. Técnica-----	34
3.8.2. Instrumentos -----	34
3.8.3. Ficha técnica -----	35
<b>3.9. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS</b> -----	<b>36</b>
3.9.1. Validez-----	36
3.9.2. Confiabilidad-----	36
<b>3.10. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS</b> -----	<b>38</b>
<b>3.11. ASPECTOS ÉTICOS</b> -----	<b>38</b>
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> -----	<b>39</b>
<b>4.1. A NIVEL DESCRIPTIVO</b> -----	<b>39</b>
<b>4.2. A NIVEL INFERENCIAL</b> -----	<b>42</b>
4.2.1. Prueba de hipótesis general -----	42
4.2.2. Prueba de hipótesis específicas -----	43
4.2.2.1. Prueba de hipótesis específica 1 -----	44
4.2.2.2. Prueba de hipótesis específica 2 -----	45
4.2.2.3. Prueba de hipótesis específica 3 -----	46
4.2.2.4. Prueba de hipótesis específica 4 -----	47
4.2.2.5. Prueba de hipótesis específica 5 -----	48
<b>4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> -----	<b>49</b>
<b>CONCLUSIONES</b> -----	<b>52</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> -----	<b>54</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b> -----	<b>55</b>
<b>ANEXOS</b> -----	<b>62</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

### **Tabla 1.**

Nivel de habilidades sociales en en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 ----- 39

### **Tabla 2.**

Nivel de habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 ----- 39

### **Tabla 3.**

Nivel de habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 - 40

### **Tabla 4.**

Nivel de habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 ----- 41

### **Tabla 5.**

Nivel de habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 ----- 41

### **Tabla 6.**

Nivel de habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022 ----- 42

### **Tabla 7.**

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo de Wilcoxon----- 43

### **Tabla 8.**

Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon----- 44

### **Tabla 9.**

Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon ----- 45

### **Tabla 10.**

Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon ----- 46

### **Tabla 11.**

Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon----- 47

### **Tabla 12.**

Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon ----- 48

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b>	Matriz de consistencia -----	<b>62</b>
<b>Anexo 2.</b>	Técnica e instrumento-----	<b>63</b>
<b>Anexo 3.</b>	Validación de instrumento -----	<b>64</b>
<b>Anexo 4.</b>	Confiabilidad del instrumento -----	<b>67</b>
<b>Anexo 5.</b>	Material experimental -----	<b>69</b>
<b>Anexo 6.</b>	Autorización de la institución educativa -----	<b>88</b>
<b>Anexo 7.</b>	Fotografías -----	<b>89</b>

## RESUMEN

Esta investigación que lleva por título El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, tiene como objetivo constatar la influencia del juego simbólico para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años en la institución nombrada anteriormente. Para la realización de esta investigación se empleó el tipo de investigación experimental y el diseño pre experimental, así mismo, se trabajó con una muestra de 25 niños de 4 años, en la cual se empleó la ficha de observación para la recolección de datos que permitió establecer el grado de influencia que tienen entre ambas variables. En cuanto al procesamiento de datos se empleó el estadístico SPSS 22 y el estadígrafo Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis, previa ejecución de la prueba de normalidad. Los resultados obtenidos permiten concluir que el juego simbólico influye significativamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, teniendo en cuenta que el 80% de los niños están en un nivel logrado del fortalecimiento de sus habilidades sociales y un 20 % se encuentra en el nivel proceso, esto después de la aplicación del juego simbólico. Al realizar la prueba de hipótesis con el estadígrafo Wilcoxon muestra un nivel de confiabilidad del 95% y significancia del 5%.

**PALABRAS CLAVE:** juego /simbólico/ habilidades sociales/fortalecimiento de las habilidades sociales



## **ABSTRACT**

This research entitled The symbolic game for the strengthening of social skills in 4-year-old children of the Initial Educational Institution "332 - Santa Elena", Ayacucho - 2022, aims to verify the influence of symbolic play to strengthen the social skills in 4-year-old children at the institution named above. To carry out this research, the type of experimental research and the pre-experimental design were used, likewise, we worked with a sample of 25 4-year-old children, in which the observation sheet was used for data collection that allowed establish the degree of influence they have between both variables. As regards data processing, the SPSS 22 statistic and the Wilcoxon statistician were used to verify the hypothesis, after performing the normality test. The results obtained allow us to conclude that the symbolic game significantly influences the strengthening of social skills in 4-year-old children of the educational institution "332 - Santa Elena", taking into account that 80% of the children are at an achieved level. of the strengthening of their social skills and 20% is at the process level, this after the application of the symbolic game. When performing the hypothesis test with the Wilcoxon statistician, it shows a reliability level of 95% and significance of 5%.

**KEY WORDS:** play/symbolic/social skills/strengthening of social skills

## INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas y capacidades que las personas desarrollan, estas habilidades nos ayudan a resolver problemas o situaciones de manera en que sea aceptable para uno mismo y para la sociedad. Se sabe que la institución educativa es un lugar donde los niños socializan más con sus iguales y con personas adultas de distintos lugares, desarrollando de esta manera sus habilidades sociales. Las habilidades sociales no solo hacen referencia a interactuar con alguien, sino también está relacionada con expresar y comprender las emociones de uno mismo y del otro, lo que permite al niño controlar sus emociones al momento de demostrarlas y al responder frente a las emociones de los demás niños. Por tal motivo es muy importante que estas habilidades se desarrollen adecuadamente desde tempranas edades ya que al tener un déficit puede afectar, haciendo que tengan una baja autoestima, sean agresivos, no puedan adaptarse, tener sensaciones de frustración, etc. Por consiguiente, es necesario trabajar y fortalecer las habilidades sociales de nuestros niños a través de proyectos educativos y utilizando estrategias.

Los niños al jugar desarrollan muchas habilidades, además las actividades de aprendizaje aplicadas en las instituciones son la mayoría lúdicas en busca de la adquisición de destrezas; pues en esta investigación buscamos poner en práctica los juegos simbólicos y conocer la influencia que está va a tener para fortalecer las habilidades sociales de los niños.

El trabajo de investigación está estructurado en cinco capítulos. El primero capítulo es el planteamiento del problema y veremos la descripción de la situación problemática donde se identifica y describe el problema, formulación del problema, formulación de objetivos y justificación (práctica, teórica y metodológica).

El segundo capítulo se desarrolla el marco teórico que consta de los antecedentes, bases teóricas dando a conocer ambas variables de estudio que son el juego simbólico y habilidades sociales, y bases conceptuales.

En el tercer capítulo presenta la metodología donde se detalla la formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, tipo y nivel de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad de instrumentos, técnicas de procesamiento de todos, aspectos éticos.

Por último, el cuarto capítulo se aborda los resultados y discusión que cuenta con resultados a nivel descriptivo e inferencial, así como la discusión de resultados.

# **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

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

Las habilidades sociales son una parte integral para desenvolverse en el entorno de la sociedad, en la cual puede comunicarse y expresar sus emociones a través de diferentes lenguajes.

Según el autor Betina y Contini (2011), los comportamientos sociales se adquieren con el paso de la vida, de manera que algunas conductas de los niños para interactuar con los demás, ser amables con los mayores, tener reacciones agresivas, etc.; depende del proceso de socialización.

Julián de Zubiría Samper, pedagogo y director del Instituto Alberto Merani en Colombia señala que somos seres muy sociales que nos debemos a los otros. Además, lo primordial que aprende un niño en un jardín es a socializar, más que los conocimientos. Sin la socialización seríamos hoscos.

Por lo tanto, tener un déficit en el desarrollo de las habilidades sociales, representa que el niño tenga problemas para comunicarse, relacionarse con personas de su ámbito; por lo que llegan a experimentar aislamiento social, rechazo y baja autoestima. Pero es difícil encontrar datos estadísticos exactos sobre niños que tengan este problema, ya que muchos de ellos no sufren ningún trastorno evidente y, por tanto, nunca llegan a ser tratados.

Sin embargo, a nivel internacional se encontró un estudio realizado por Díez y Jesús y García (2006) titulada “Problemas de las habilidades sociales en los alumnos/as con dificultades de aprendizaje en la escritura” en la cual indica que el 75% de los escolares con problemas de aprendizaje, fracaso escolar o bajo rendimiento presenta dificultades en las habilidades sociales y son menos aceptados por sus iguales.

En Perú, se manifiesta el problema de las habilidades sociales, en una investigación realizada por Tomás y Lescano (2003) titulada “Situación de las habilidades sociales en escolares del Perú” llegaron a la conclusión que los estudiantes que tienen entre diez a diecinueve años que

presentan serias deficiencias en todos sus repertorios de habilidades sociales, se ubica en un 31.3% en otras palabras, de cada 100 estudiantes que están entre las edades de diez y diecinueve años en el Perú, 31 de ellos manifiestan reveladores deficiencias en sus habilidades sociales. Además, la mayoría de adolescentes con mayores necesidades de fortalecer las habilidades sociales son de las regiones de Huancavelica, Ancash, Ayacucho, Pasco y Lima.

Este mismo problema sobre el déficit de las habilidades sociales, es lo que presenta la institución “332 - Santa Elena”, edad 4 años, Ayacucho - 2022; en la cual se observa que los niños son demasiados tímidos, callados, no se relacionan con sus pares y tienen dificultades para controlar sus emociones. Por lo que una de las causas probables podría ser el aislamiento social, más ahora en la actualidad ya que la mayoría de los niños tienen que estar encerrados en casa y se les ha prohibido relacionarse con sus iguales como también con otras personas, ya que a nivel mundial fuimos afectados por el covid-19 y por ello tuvimos que entrar en cuarentena, también la falta de comunicación en la familia.

De seguir estos problemas la consecuencia será que nuestros niños en la vida adulta tengan dificultades al construir relaciones positivas y sanas, esto puede repercutir en el ámbito escolar y personal, así mismo la ausencia de las relaciones sociales pueden llevar a un malestar emocional, también tendrá dificultades al resolver conflictos en su vida diaria.

Por el intento de solucionar el problema de las habilidades sociales se propuso actividades de aprendizaje en las cuales estará insertado los juegos simbólicos que ayudarán en el fortalecimiento de las habilidades sociales. Ya que el juego simbólico como menciona el pedagogo Piaget es un juego natural y espontáneo, donde los pequeños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego, es ese tipo de juego en el que los niños imitan a sus padres, personajes reales o imaginarias. A través de estos juegos los niños aprenden a pensar como otros, sentir como los demás, expresar fácilmente sus sentimientos y a la vez desarrollar competencias socioemocionales.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena” Ayacucho - 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1.** ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena” Ayacucho - 2022?

**PE2.** ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena” Ayacucho - 2022?

**PE3.** ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena” Ayacucho -2022?

**PE4.** ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena” Ayacucho - 2022?

**PE5.** ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena” Ayacucho -2022?

## **1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

### **1.3.2. Objetivos específicos**

**OE1.** Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**OE2.** Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**OE3.** Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**OE4.** Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**OE5.** Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

## **1.4. JUSTIFICACIÓN**

### **Justificación teórica**

Las habilidades sociales en niños son relevantes, no solo por las relaciones con los demás, sino debido por la influencia que tienen en otros ámbitos como familiar, escolar, entre otros. Se sabe que los niños muestran dificultad en relacionarse con el resto, y este déficit de socialización hace que se presente problemas a lo largo plazo, esto se vincula el abandono del colegio, comportamientos agresivos, perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta (Betina y Contini, 2011). Por lo que con la investigación se profundizó sobre la influencia que tiene los juegos simbólicos para el fortalecimiento de las habilidades sociales, ya que al tener un buen

desarrollo de estas habilidades los niños podrán tener relaciones interpersonales más positivas, además que se apoyó en el sustento teórico acerca de la importancia de la aplicación del juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena” , del mismo modo se conoce en mayor medida la relación que tienen entre ambas variables.

Con los resultados obtenidos de la investigación se buscó la eficacia que tienen los juegos simbólicos para el fortalecimiento de las interacciones saludables.

### **Justificación práctica**

En la actualidad es importante indagar y plantear estrategias de solución para ayudar a fortalecer las habilidades sociales, de los cuales los más afectados son los niños de preescolar, por ende, se pretende resolver el problema aplicando el juego simbólico como una opción de recurso para la mejora de sus habilidades sociales, cuyo resultado favorece y mejora su calidad educativa en los niños.

### **Justificación metodológica**

En la investigación desarrollada se buscó fortalecer las habilidades sociales por intermedio de los juegos simbólicos, la cual se aplicó a través de actividades de aprendizaje en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. “332 - Santa Elena”, Ayacucho. Para el recojo de datos se utilizó la ficha de observación.



## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES

A nivel internacional se encontró la investigación realizada por Herrera (2017), en su tesis titulada “Fortalecimiento de habilidades sociales en adolescentes bullers o acosadores”, elaborada en la Universidad Mayor de San Andrés situada en la Paz-Bolivia, que es de tipo experimental, diseño cuasi experimental, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue el cuestionario de habilidades sociales del aprendizaje estructurado que se aplicó a una muestra de diez sujetos de estudios los cuales están conformadas por hombres y mujeres. De manera que a través de la investigación llegaron a la conclusión que los estudiantes que presentaban un repertorio de conductas habilidosas débiles, intercambios comunicacionales que no eran exitosos al momento de relacionarse socialmente con los demás, tuvieron una mejora después de la aplicación del programa de fortalecimiento en habilidades sociales ya que los adolescentes está ves podían pedir ayuda, seguir instrucciones, expresar los sentimientos, lograr identificar y conocer sus sentimientos, comunicarse con el resto. Este impacto se produjo gracias a las técnicas grupales, los sujetos de estudio experimentaron sus vivencias personales y de sus compañeros de grupo lo cual hizo que desarrollen la empatía y tolerancia.

A nivel nacional Laura y Arenas (2018) realizaron la investigación, “Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa -2017”, desarrollada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, siendo de tipo experimental, diseño pre experimental, en lo cual se planteó la observación como instrumento, la lista de cotejo, la investigación fue aplicada en un grupo de 20 niños. Como conclusión se determinó que los juegos simbólicos estimulan favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales, se observó que 100% de los infantes tuvo un nivel de socialización adecuado.

De igual manera la autora Calcina (2019), ejecutó la tesis titulada “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 40 de Azángaro, 2017”, realizada en la Universidad Nacional del Altiplano ubicada en Puno, corresponde a una investigación de tipo aplicada experimental, diseño cuasi experimental, la muestra fue de 48 niños de la edad de 4 años, como técnica se aplicó la observación, así mismo se utilizó el instrumento de la ficha de observación entrada y ficha de observación de salida. Se concluyó que atribuir el juego simbólico como estrategia, mejoró el desarrollo de la socialización en los estudiantes, ya que aprendieron a definir quiénes son y cómo son, también comprendieron a transmitir las acciones que se tiene en la sociedad, aunque los infantes del grupo de control tuvieron un bajo proceso de socialización.

También Cotrina (2020) realizó una investigación que lleva por título “El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N° 1372 los claveles – Piura, 2019”, en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, con el tipo de investigación experimental diseño pre experimental, la muestra realizara fue establecido por 24 niños de la edad de 3 años, como técnica se llegó a utilizar la observación así mimos se utilizó como instrumento la lista de cotejo. La autora concluye que la aplicación de los juegos simbólicos hizo que los niños mejoren en su socialización, teniendo en cuenta las evaluaciones muestran un logro optimo en su desarrollo y socialización primaria.

A nivel local el autor Quispe (2017) en su investigación “Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016”, realizada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, que es de tipo experimental, diseño cuasi experimental, la técnica empleada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, teniendo como muestra a 29 infantes cinco añitos de la sección A y 29 de la sección B. En esta investigación la autora concluyó que tuvo un desarrollo positivo en sus habilidades sociales, se logró el resultado

viendo que el juego simbólico ayuda a los niños en su desarrollo intrapersonal, desarrollo conductual y lo más importante en que los niños interactúen socialmente.

Apaico (2021) en su tesis titulada “Uso del teatro como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. N°432-204 distrito de Quinua, Ayacucho 2019” realizada en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote ubicada en Huamanga, que es de tipo experimental, diseño pre experimental, en la cual se usó la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo, efectuada en una muestra de 20 niños(as) de 5 años. Llegando a la conclusión que el teatro como estrategia refuerza de modo relevante las habilidades sociales en niños de cinco añitos de dicha institución, mediante la dramatización sobre su vida cotidiana hizo que los niños desarrollen sus habilidades sociales, demostrando respeto, cortesía ante sus compañeros los cuales fueron asertivos en la hora de expresar sus sentimientos y emociones.

A sí mismo, Elme y Quispe (2018) realizaron el trabajo de investigación titulado “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016”, desarrollada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, que es de tipo experimental, diseño pre experimental, donde se aplicó la técnica de observación y experimento, además el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación conductual de la habilidad social, el material experimental se tuvo una muestra de veintiuno niños de cinco años de edad. El resultado de esta investigación concluye que los juegos cooperativos ayudan a los niños en su desarrollo de sus habilidades, y que existe una gran diferencia entre el pre tes y pos tes.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. Juego simbólico**

A fin de entender mejor hablaremos primero sobre el juego, Montañés et ál. (2000) al respecto mencionan que el juego es una acción que se encuentra en todas las personas y que está

relacionada con la diversión y el descanso, contrario al trabajo. Además, según el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.7).

A través del juego los niños pueden expresarse y es ahí donde se sienten seguros de mostrar como son, es una actividad natural en el que aprenden muchas cosas; al jugar ellos exteriorizan sus sueños, deseos profundos, temores, ansiedades y lo hacen de manera creativa ya sea de manera individual o colectiva (Ministerio de Educación [MINEDU], 2019).

Es importante tener en cuenta que el juego es una actividad espontánea, del mismo modo:

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. (Ruiz, 2017, p.6)

Esto quiere decir que los niños juegan por placer, asimismo son ellos quienes crean sus propias reglas y metas, sobre todo que cumplen las reglas de manera justa. El juego es fundamental para el desarrollo social, psicomotor y afectivo de nuestros niños.

En cuanto a lo simbólico es importante conocer también el símbolo, y al respecto De Velasco y Abad (2011) refieren que es:

Una expresión de determinados aspectos de la realidad y que pertenece, por una parte, a la dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda, y por otra, a la expresión externa de la persona. Se establecería así una relación de correspondencia entre lo interno(inconsciente) y lo externo (experiencia) que haría que la capacidad de

expresarse a través los símbolos fuera más allá de la mera semejanza entre objetos y representaciones o imágenes de los mismos. (p.30)

En cambio, lo simbólico son:

Un particular modo de experimentar el mundo de lo real a través de los símbolos. Teniendo en cuenta la habilidad desarrollada para ser sensible a los patrones asociados a las formas, el mundo simbólico es más estructurado y más significativo que lo que una persona físicamente puede esperar. El mundo simbólico como expresión de lo colectivo, de lo social, de lo humano, describe aspectos de la vida real a través de símbolos y signos. (Páramo, 2011, p.8)

Dicho brevemente acerca del símbolo y simbólico, lo primero permite representar una idea a través de una asociación o convencional. Lo que se manifiesta con un símbolo y lo que simboliza algo, en este aspecto se menciona como lo segundo.

Por otro lado, las funciones del pensamiento es crear símbolos e imágenes, lo que se comprende como función simbólica, lo que accede a las personas a crear cultura, revolver problemas y desarrollar el lenguaje a través de otras herramientas como la imitación (MINEDU, 2019).

De manera análoga, la función simbólica según De Barros y Hernández (2016), es:

La facultad o capacidad que tiene la mente para utilizar símbolos, los cuales son utilizados para representar una cosa o idea. La función simbólica se presenta hacia el año y medio o dos años y consiste en representar algo por medio de otra cosa. (p.190)

Dicho de otro modo, es la facultad que posee la mente para utilizar símbolos y representarlas en una cosa o idea, además la función simbólica se presenta entre los 18 a 24 meses.

Teniendo en cuenta un amplio concepto del juego y lo simbólico, entonces comenzaremos a definir el juego simbólico que surge alrededor de los dos años, y se basa en simular personajes, situaciones u objetos que no están actualmente; a través de este juego expresan emociones y

sentimientos, habría que decir también que interpreta el mundo externo e interno mediante las repeticiones y actividades simbólicas, aunque el niño no pueda entenderlo (Martínez,2019).

Pues Baquero et al. (2019), expresa que este tipo de juego:

Dejan huella en el comportamiento de los seres humanos, estos juegos enseñan a los niños a comprender el mundo de los adultos, permiten la identificación de normas y reglas sociales, cuando se adquieren diversos roles, cuando se imita a otros, cuando personifican a otros y se adquieren sus posturas, movimientos, vestuario. (p.20)

Dicho en pocas palabras, los juegos de ficciones o simbólicos educan a los niños a entender el mundo de las personas mayores e identificar reglas sociales.

De la misma manera Montañés et al. (2000), nos dice que el juego simbólico “implica la representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparece en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (p.247). Y es propio de la etapa preconceptual de acuerdo a la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.

Este tipo de juego es un medio de exploración de la vida, que se inspira en las situaciones reales del niño, pero también en personajes y superhéroes ficticios ya que son muy llamativos para él; a través de este juego nuestros pequeños desarrollan el lenguaje, ya que aprenden nuevas palabras y expresiones, aunque algunos no sean apropiados, esto debido a que intentan repetir lo que hablan los adultos, a pesar que no sepan el significado, para ellos esas expresiones son de mentira o son lo que dice algún familiar y simplemente lo están imitando; en el aspecto afectivo, el niño cuando realiza un juego simbólico puede llegar a un equilibrio psíquico en sus primeros años de vida, además expresa sus emociones y temores; en lo social, el niño al imitar a los demás aprende a pensar como el resto, a sentir como el resto, saber que otras personas piensan y sienten diferentes a él (De Velasco y Abad, 2011). Entonces algunos de los beneficios que nos brinda el juego simbólico son el desarrollo del lenguaje, social y afectivo.

### **2.2.1.1. Teorías del juego simbólico**

Sobre las teorías del juego simbólico se encontraron muchos puntos de vista de diferentes autores, sin embargo, se tomó las más relevantes que son: el juego simbólico como pre-ejercicio para la vida adulta, el juego simbólico como expresión de inmadurez y la concepción psicoanalítica del juego simbólico.

#### **A. El juego simbólico como pre - ejercicio para la vida adulta**

Esta teoría se basa en una explicación psicológica del juego, teniendo como antecedente a dos autores: Wundt y su teoría laboral, Groos y su teoría de pre-ejercicio. Para el primer autor el juego inicia a partir del trabajo, mientras juega el niño está practicando y aprendiendo a usar la energía que posteriormente cuando sea adulto empezará a aplicar de forma forzosa en el trabajo, además nuestros niños al jugar sienten placer y con el pasar de los años esto se convertirá en una finalidad útil del trabajo (Prieto y Medina, 2005). El segundo autor considerada al juego primordial para que el niño pueda convertirse en adulto, por lo cual instituye la teoría del juego como pre-ejercicio, o sea, es una forma de educarse por uno mismo, es un entrenamiento para conseguir las habilidades que después le serán útiles en la vida social; a través del juego simbólico, presente en el pre-ejercicio, propicia el acomodo progresivo del niño a los que haceres vitales que tendrá que realizar cuando alcance la vida adulta (Ortí, 2004). De manera sintetizado en esta teoría, los niños al jugar aprenden, ensayan para afrontar la realidad de la vida adulta.

#### **B. El juego simbólico como expresión de la inmadurez evolutiva propia de la infancia**

De acuerdo a la teoría maduracionista de Butendijk ve el juego como una conducta característica de la infancia causada por sus propias condiciones de inmadurez en el desarrollo vital (ambigüedad, carácter impulsivo, timidez, vergüenza y actitud emotiva ante la realidad) que actúan como agentes condicionantes de la actividad lúdica; para Butendijk el juego es por tanto el juego simbólico, puesto que los niños al jugar siempre simbolizan representando

fenómenos y objetos, si no fuera así o pierde esa esencia sería simplemente una manipulación de objetos (Prieto y Medina, 2005).

Butendijk (1935) manifiesta que el juego pende de la actitud infantil y que los niños juegan porque son niños, o sea que el juego es algo innato en ellos y es su actividad principal.

### **C. La concepción psicoanalítica del juego simbólico**

Uno de los autores más representativos en esta teoría es Sigmund Freud, quien expresa que los pequeños sienten placer al jugar ya que satisfacen sus deseos, conflictos y dan salida a sus impulsos que son expresados al momento de jugar, y no lo manifiestan en el mundo real (Ortí, 2004).

Freud indica que el juego simbólico, se relaciona a los sueños como revelación de los deseos inconscientes que luchan por abrirse paso en la conciencia, en suma, se podría decir que los niños sueñan despiertos al jugar, asimismo, la felicidad que va junto al juego es la demostración del placer que obtiene al repetir algunas vivencias precedentes. Así como los adultos realizan un teatro y en ello crean un mundo propio que les agrada, que satisfagan lo que quieren realizar, liberando las emociones más deseadas e íntimas, pues ese mismo placer prevalece en los juegos infantiles y evitan cualquier censura de la persona mayor a través del simbolismo (Prieto y Medina, 2005).

En un inicio para el padre del psicoanálisis el placer era el motivo del juego, pues con el pasar de los años su interpretación cambia mencionando que ahora es el principio de destrucción.

### **D. Juego simbólico desde el punto de vista de Piaget**

En su teoría sobre la estructura del pensamiento, plantea lo siguiente:

En orden a la aplicación de los mecanismos que regula el acto intelectual, se fundamenta en que todos los actos del pensamiento que orientan nuestro comportamiento obedecen a un intento de adaptación del individuo al medio ambiente que le rodea (conducta adaptada). Esta adaptación se consigue mediante la puesta en



marcha de dos procesos que conforman parte de la estructura del pensamiento: la asimilación y acomodación. (Gallardo y Fernández, 2010, p. 33)

Es decir, que se sustenta en que todos los actos del pensamiento que guían el comportamiento y la conducta de una persona se dan porque los niños están adaptándose al mundo que les rodea, pues esta adaptación se da a través de los procesos de asimilación y acomodación que forman parte de los esquemas del pensamiento. La asimilación consiste en que el niño incorpora su entorno a sus esquemas de pensamiento y comportamiento, la acomodación se refiere a la transformación de los conocimientos previos que el niño tenía, por nuevos conocimientos o información.

Con el juego simbólico, menciona el autor de la teoría, se da una reconstrucción de información o conocimientos contantemente, el niño entra a un conflicto cognitivo permanente que permiten la desintegración de los conocimientos previos y recomposición de nuevos saberes mejores y complejos; además, por medio de este tipo de juego los niños representan la realidad de su entorno comenzando a desarrollar las estructuras mentales que va a pasar de la representación e imaginación al pensamiento inteligente (Prieto y Medina, 2005).

El juego se desarrolla paralelamente a la inteligencia, iniciando con el juego de ejercicio, luego juego simbólico y pasa al juego de reglas al mismo tiempo el intelecto comienza con sensorio-motor, después la representación simbólica y llegando al pensamiento formal.

#### **E. Juego simbólico desde la vista de Vygotsky**

Para Vygotsky el juego no se basa en el placer, es algo incorrecto, esto por los siguientes motivos: que existen actividades que generan a los niños emociones de placer y no necesariamente es el juego, también porque hay juegos que no provocan placer en los pequeños, entonces no se estaría cumpliendo la mención que indica que los niños sienten placer al jugar o que todos los juegos provocan placer (Gallardo y Fernández, 2010).

Pues para ser juego no tiene que perder la ficción que es una cualidad importante, y que la naturaleza del juego simbólico o conocido también como juego de representación se basa en lo socio-cultural, ya que el niño al jugar podrá interactuar y socializarse con sus iguales transmitiendo valores, culturas y costumbres, por lo que el simbolismo surge de la interacción del individuo con el medio ambiente.

### **2.2.1.2. Dimensiones del juego simbólico**

Pues varios autores lo consideran también como niveles o etapas del juego simbólico, ahora empezaremos a definir cada una de las dimensiones que son las siguientes:

#### **A. Descentración**

Esta primera dimensión, es como el génesis o el primer paso que se realiza del juego simbólico Según Bofarull y Fernández (2012) en esta dimensión el juego simbólico comienza cuando los niños empiezan a imitar acciones que ellos mismos lo viven, que lo realizan con su propio cuerpo y carecen de realidad, por ejemplo: hacer como si comieran, hacer como si estarían durmiendo o tomar agua de una botella vacía. Esas acciones que se le hacen familiar al niño lo aplican en una persona u objeto, pero también empiezan a surgir los juegos dirigidos a otros integrantes sean muñecos o personas.

Teniendo la misma línea de pensamiento Bretherton (2010) explica que:

las actividades de simulación comienzan con la representación de uno mismo, en donde el niño produce un comportamiento como dormir, pero fuera del contexto de ir a dormir y sin estar cansado. Para considerarlo como un esquema simbólico más que un ejercicio de un comportamiento conocido, el niño debe indicar de alguna manera conciencia de la simulación. (p.166-167)

#### **B. Sustitución de objetos**

El niño para su juego utiliza objetos que son reales y que se encuentra a su alrededor, pero luego ya son capaces de sustituir los objetos de manera ingeniosa para representar diferentes

situaciones, por ejemplo, usa una caja para que sea la cuna de su muñeca o agarra un palo que representará una cuchara para darle de comer a su muñeca (MINEDU, 2019).

Los niños disminuyen los juegos de ficción que se traten sobre acciones diarias que hacen en casa.

### **C. Integración**

Si bien, antes el juego simbólico o de ficción inicia con las acciones cotidianas, sencillas y aisladas, en esta dimensión la estructura del juego tiene un rango de complejidad, es decir que los niños son capaces de realizar secuencias más amplias y detalladas de las situaciones, sustituyendo en varios objetos o personas, además empiezan a relacionarse y colaborar con sus semejantes (Bofarull y Fernández, 2012).

### **D. Planificación**

Es la última dimensión y la dirección de los juegos simbólicos ya no se basa en los materiales que exista en su alrededor como en un inicio, sino que ahora el niño empieza a buscar lo que necesita y busca soluciones para llevar a cabo lo que planificaron (Bofarull y Fernández, 2012).

Los niños toman diferentes roles, crean los escenarios imaginarios y la secuencia del juego lo mencionan de manera oral. En resumen, en esta dimensión se da un gran aumento de complejidad en cuanto a las acciones y situaciones planificadas a realizar junto con sus compañeros en el juego simbólico.

#### **2.2.1.3. Aprendizajes que se desarrollan con el juego simbólico**

Según el MINEDU (2019), cuando se desarrolla el juego simbólico los niños logran o adquieren aprendizajes nuevos como los siguientes aspectos:

#### **A. En el desarrollo personal, emocional y social: Convivencia y desarrollo de la identidad.**

Ayuda a nuestros pequeños a que:

- Que resuelvan conflictos y se comprometan

- Cooperen y hagan turnos al momento de jugar
- Expresan sus sentimientos e ideas
- Regulen y afronten sus emociones
- Refuercen su identidad
- Tengan mejores relaciones sociales con sus similares.

**B. En el desarrollo de la comunicación oral en su lengua materna.**

Nuestros niños de la etapa infantil al utilizar su imaginación, emplean un lenguaje más desarrollado y complejo, pues su vocabulario aumenta, manejan más verbos. Al jugar discuten, argumentan y asimilan el lenguaje de sus iguales, además practican e imitan las palabras y frases que escucharon de sus personajes.

**C. En el desarrollo de la comprensión lectora: leer diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.**

Al dejar volar su imaginación todos los días, los niños llegan a comprender mejor al leer y escribir, por lo que el juego simbólico es una estrategia muy importante ya que están en constante imaginación al representar o imitar.

**D. En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos.**

Pues al jugar de manera libre con bloques de construcción los niños adquieren y fortalecen las capacidades matemáticas. Así mismo, aumentan y perfeccionan las nociones matemáticas como: espaciales, clasificación, secuencia, número, conjuntos, etc.

**2.2.2. Habilidades sociales**

Desde nuestros primeros años de vida, pertenecemos a uno o varios grupos sociales, las relaciones sociales no siempre son satisfactorias, en definitiva, puede producir estrés que pueda ser muy perjudicial, Monjas (1998) nos menciona que “las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una

tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas” (p.18).

De acuerdo a Betina y Contini (2011) expresa que:

El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares. (p. 165)

Podemos mencionar que las habilidades sociales son un conjunto de conductas, destrezas, pensamientos y emociones que uno pone en práctica cuando se relaciona con los demás, es importante que las personas sean habilidosas socialmente que sepa comunicarse de manera adecuada, para que la socialización sea una fuente de satisfacción. Monjas (1998) indica lo siguiente:

La educación de la habilidad social es una competencia y así misma responsabilidad evidente de la institución escolar junto a la familia y en conjunto con ella. La escuela se ve como una importante institución de socialización proveedora de comportamientos y actitudes sociales. El aula, el colegio, es el contexto social en el que los niños pasan gran parte de su tiempo relacionándose entre sí y con los adultos; la escuela constituye, pues, uno de los entornos más relevantes para el desarrollo social de los niños y por tanto para potenciar y enseñar habilidades sociales a los alumnos. (p. 47)

Necesariamente debemos considerar al niño como un ser social, integrante de un contexto familiar y comunal. El niño está en permanente socialización, lo cual es un proceso mediante el cual el niño internaliza las normas, pautas, patrones y modelos de conducta de la sociedad en la cual vive. El ser humano está sometido constantemente al proceso socializador ya que las personas se diferencian de las del resto por lo auténtico de las respuestas y reacciones a la

influencia de la realidad, las cuales se caracterizan por su actitud hacia aquellos que influyen hacia ella.

Cada niño se caracteriza por actitudes hacia la realidad y, por lo tanto. Por numerosas particularidades, o cualidades de la personalidad. Entre ellas tienen la mayor significación las particularidades de la persona que caracterizan al individuo como miembro de la sociedad; el hombre como ser social, siempre es miembro de la sociedad, y representa a un grupo de ellas; siempre ocupa una situación determinada en el sistema de relaciones sociales y se encuentra en relaciones mutuas concreta con las demás personas. (Infanzón, 1993, p. 45)

En efecto podemos decir que el aspecto social en el desarrollo del niño es un estimulante para la formación de las personalidades, esto considerando un adecuado trato que los padres de familia deben brindar y estimular el desarrollo de la autonomía, evitando la sobreprotección y las manifestaciones emocionales.

Los niños tienen que aprender a relacionarse para vivir de forma satisfactoria en compañía de los demás. Pero tenéis que ser conscientes de que este aprendizaje debe iniciarse en los primeros meses de vida, cuando los niños comienzan a interactuar con los que se encuentran a su alrededor, y ha de durar toda la vida. (Izuzquiza y Ruiz, s.f.)

La habilidad social se ha convertido en un requisito imprescindible, ya que diversos estudios nos mencionan que es fundamental para la educación de los niños, para ello se debe proporcionar diversas estrategias que sean adecuadas y relacionadas con su competencia.

#### **2.2.2.1. La importancia de las habilidades sociales**

La habilidad social favorece a que el ser humano se pueda relacionarse con los demás, de esta manera integrase y comunicarse de manera afectiva, Izuzquiza y Ruiz (s.f.) nos dice que “es importante ser conscientes de que las habilidades sociales no son rasgos de personalidad, sino un conjunto de comportamientos complejos adquiridos y aprendidos que se ponen en juego en

la interacción con otras personas”. Del mismo modo Roca (2014) menciona que “Las habilidades sociales son una serie de conductas observables, pero también de pensamiento y emociones, que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales” (p. 11). En efecto podemos mencionar que las habilidades sociales son importantes para que el niño pueda asimilar los papeles y normas sociales, y de este modo será una ayuda para que pueda relacionarse con los demás.

El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que les permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado adquiriendo una competencia social. (Betina y Contini, 2009, p. 59)

Algunas personas expresan, demuestran diferentes reacciones y conductas que se observan en la vida cotidiana, por lo general puede ser un hábito. Por tanto, las habilidades sociales están estrechamente relacionadas con nuestros pensamientos, opiniones, sentimientos y deseos, podemos decir que es la principal fuente de bienestar, ya nos ayuda a poder relacionarnos con los demás. Por lo cual la habilidad social es un elemento primordial para el desarrollo actual y futuro de esta manera podrá desarrollar la competencia social, su autoestima y la relación interpersonal con los demás.

Actualmente en la Psicología como en otras especialidades se ha demostrado e identificado la importancia de las habilidades sociales o de las relaciones interpersonales en el éxito o el fracaso de las personas en la sociedad; como así mismo la influencia que en ellos genera el haber tenido un adecuado clima social familiar desde su infancia, por ser la familia el primer grupo social con quien tiene contacto el individuo y a partir de ella comienza a percibir adecuadamente los hechos sociales que

cada vez son más complejos y es necesario que tenga mayor conocimiento y control de sus emociones para poder expresar de manera adecuada sus sentimientos para que pueda proyectarse en una mejor calidad de vida. A lo largo de la vida del ser humano éste va adquiriendo una serie de habilidades que le permiten adaptarse a su medio, tanto físico como social; que en primera instancia es la familia, entre estas habilidades destacan aquellas que hacen posible interactuar con otras personas: las habilidades sociales, que son capacidades que posee el individuo para resolver sus propios problemas y los de su medio sin perjudicar a los demás. (García, 2005, p. 64)

Las habilidades sociales se desarrollan a lo largo de la vida, mediante este se logra llegar a un proceso de socialización, y como resultado obtenemos habilidades como la empatía, el autocontrol, comunicación asertiva, es importante y fundamental poder desarrollar estas habilidades, López (2008) nos menciona que “Las habilidades sociales nos solo evolucionan espontáneamente, sino que, como cualquier conducta humana, pueden ser objetivo de intervención para beneficio del individuo” (p.18). La falta de habilidades sociales en los infantes puede ser doloroso, ya que los seres humanos vivimos en una sociedad y esta es parte de nuestra naturaleza socializarnos con nuestros pares, el desarrollo es imprescindible para llevar una buena vida emocional y no repercutir en socialización con los demás.

En conclusión, podemos decir que las habilidades sociales son una serie de comportamientos, actitudes que socialmente están aceptado y que son los que nos vas a permitir a relacionarnos con nuestro entorno, las habilidades sociales están en nuestra vida cotidiana y las entrenamos a cada raro sin poder darnos cuenta. Reyes (2016) nos dice “Se puede afirmar que el objetivo general de las habilidades sociales radica en proporcionar al individuo las herramientas para poder afrontar la interacción social y situaciones que se le presenta de forma satisfactoria” (p.19).



La importancia de las habilidades socioemocionales es un gran logro en la educación, se afirma que mejoran satisfactoriamente en tanto social y personal del ser humano. Así mismo tiene un gran impacto en las habilidades de otras áreas como matemáticas, lecturas y las ciencias; se observa que las habilidades son fundamental para mejorar la percepción y capacidad de relacionarse con los demás y de sí mismo.

Es importante rescatar el papel de la familia en la formación integral de seres humanos, en la construcción de identidades fortalecidas en valores y principios éticos y sociales. Aquí se reconoce la importancia de una adecuada formación para que los niños crezcan con plena seguridad de sí mismos, con una identidad, con autoestima, con ambiciones que se materializan en metas claramente definidas; personas con estas características son las deseadas en una sociedad. (Suárez y Vélez, 2018, p.182)

#### **2.2.2.2. Teorías sobre las habilidades sociales**

##### **A. Teoría sociocultural**

En esta teoría Lev Vygotsky nos dice que cualquier adquisición de aprendizaje que el niño obtiene, está en la interacción con otras personas y la relación con su ambiente social, también nos plantea que no es posible la evolución de una especie sin una influencia cultural, por ello es que existen creencias, hábitos, lenguas y costumbres diferentes dependiendo del lugar de donde se proviene. Además, afirma que el conocimiento tiene un componente fundamental de carácter social, es decir que el niño desarrolla su aprendizaje mediante la interacción social.

Un concepto importante en la teoría sociocultural, ya que representa el espacio en que tiene lugar el aprendizaje, es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). En líneas generales, ZDP es la diferencia entre lo que un individuo puede hacer por sí solo (evidencia de que ya está adquirido) y lo que puede hacer con ayuda de otras personas, es decir, aquello que está en vías de ser adquirido. La colaboración entre tutor experto y discípulo novato, e incluso entre dos novatos, presenta la oportunidad de avanzar la ZDP de cada

individuo ya que es precisamente en el entorno social donde se da la transferencia de funciones cognitivas al plano individual. (Antón, 2010, p.11)

## **B. Teoría del aprendizaje social**

Esta Teoría fundamenta en el aprendizaje que tiene el individuo a través del tiempo mediante la socialización con los demás, esta teoría también es conocida como interacción recíproca, Bandura (1982), nos habla de la reciprocidad triádica, los cuales son elementos de determinación como el factor personal, ambiental y conductual. Estos son elementos determinantes que interactúan una con otra, por lo que se distingue en dos tipos de aprendizaje, uno, de las acciones personales y lo otro, se aprende por medio de la observación.

La teoría del aprendizaje se le conoce como un aprendizaje vicario, por lo observacional y la imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social, pues este tipo de aprendizaje se basa en una situación social en la que se ven involucradas dos o más personas, de esta manera se pretende determinar la conducta del sujeto que determina la observación de dicha conducta. (Ocadiz, 2015).

Es decir, que el aprendizaje por observación es diferente al aprendizaje por conocimiento, el aprendizaje mediante la observación hace que las personas podamos aplicarlo en nuestras habilidades, este tipo de aprendizaje se pasa en la imitación en lo que hace una persona.

### **2.2.2.3. Factores que influyen en el desarrollo social**

Uno de los factores que impiden a que un niño tenga un desarrollo social favorable es el aislamiento, como se sabe nuestro país afrontó un aislamiento de más de 150 días, en los cuales eran imposibles que los niños podrían socializarse con sus pares. Lo cual hace que tengan un retraso en el desarrollo de las habilidades sociales perjudicando así su proceso evolutivo. Durante la infancia, comienza a establecer las habilidades sociales, en una interacción con otros

niños mediante la observación ya que estas relaciones con su entorno ayudan a que tenga una comunicación fluida y una interacción activa con sus emociones. Sánchez (2020) nos menciona que el COVID 19 fue un golpe duro que se dio en contra de la socialización, esta pandemia dio un golpe fuerte a toda una población y los más afectados son los niños, por lo que tenían que estar en un aislamiento, sin poder socializarse libremente, teniendo como barrea la enfermedad. Los niños menores de 5 años aún pueden desarrollar el pensamiento abstracto por lo que se le es difícil asimilar la pérdida de un ser querido y poder aceptar la realidad, cree que es reversible y no es capaz de elaborar ese duelo. Los escolares solo tienen el concepto de muerte en su sentido de irreversibilidad relacionado con aspectos básicos de la existencia y la desaparición. En la adolescencia dicho concepto se desarrolla completamente y la defunción puede ser comprendida en toda su magnitud; es por ello que generalmente, tanto el escolar como el adolescente, pueden presentar cuadros depresivos por la muerte de un ser querido. Como el aislamiento, existe otro factor que influye negativamente en el desarrollo social de un niño, la violencia familiar, se considera violencia a todo tipo de agresión física y psicológica, este problema ocurre en el seno de un hogar, por arte de uno de los miembros contra los otros y causa daño al desarrollo de la personalidad del agredido. Ulloa (1996) manifiesta que:

La violencia familiar, en el sentido amplio de las distintas formas de relación abusiva que caracterizan de modo permanente o cíclico al vínculo intrafamiliar, puede comprometer a cualquier miembro de la familia, independientemente del sexo o edad, como agente o víctima de la relación abusiva; sin embargo, las mujeres y los niños son las víctimas más comunes. (p. 183-184)

La familia es uno de los pilares fundamentales de nuestra sociedad, es en donde encontramos afecto, para desarrollar nuestras capacidades y aprendemos de los valores y roles sociales. Cuando un niño observa los diversos pleitos existentes en el hogar, le lleva a una fuerte depresión, así mismo la baja autoestima el cual no le permiten tener un desarrollo favorable,

estos niños también pueden ser inhibidos en el plano emocional, y su conducta puede ser regresiva.

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

#### **A. Habilidades sociales de interacción social**

Son aquellas habilidades no verbales, el MINEDU (2007) menciona que “la sonrisa y la risa son expresiones no verbales que muchas veces están presentes en las interacciones con otras personas. Estas expresiones sin palabras pueden significar aceptación, aprobación, agrado, gusto y generalmente se presentan en el inicio de la relación” (p. 5). Además de ello también la expresión corporal, escuchar, las miradas, actitudes amistosas y cordiales son acciones que los niños desarrollan paulatinamente al socializarse con sus pares.

#### **B. Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales**

En esta dimensión según Paula (2000), se refiere a las habilidades para iniciar, mantener y terminar una interacción o diálogo con el resto de las personas satisfaciendo así tanto a los receptores como a los emisores. Al conversar y mantener de manera satisfactoria una conversación pues también se da una buena socialización.

#### **C. Habilidades para cooperar y compartir**

Pues dentro de esta dimensión encontramos habilidades relacionados con pedir favores, aceptar favores, ayudar, seguir y respetar reglas, demostrar compañerismo, ser amable y compartir con los demás sus cosas (Paula, 2000).

#### **D. Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos**

Estas habilidades reconocen y expresan sus propias emociones, estas emociones pueden ser agradables, desagradables. MINEDU (2007) nos dice que:

Los elogios suelen considerarse como algo positivo, pero no todos(as) lo perciben de la misma forma. Depende de la actitud de quien los dice y de la manera como lo hace.

Una regla fundamental para elogiar es: describir, no evaluar; relatar, no enjuiciar. (p. 23)

### **E. Habilidades de autoafirmación**

Cuando hablamos de autoafirmación, hablamos de una peculiaridad de la conducta humana, en la que expresa de manera clara y eficaz su opinión y emoción sin ofender ni dañar a sus compañeros. Involucra respetar las necesidades, valores, deseos y que sean expresados adecuadamente. Las habilidades de autoafirmación son como una defensa, saber decir “no” de forma adecuada u oportuna, dar a conocer lo que le gusta o le disgusta, manifestar sus quejas, preguntar sobre aquello que tiene duda (Paula, 2000).

### **2.3. BASES CONCEPTUALES**

**Juego:** Es una actividad espontánea y libre que tiene como finalidad la diversión o recreación, que provoca en quienes lo practican disfrute y goce del momento. Además, el juego es la naturaleza del niño, donde desarrollan y aprenden habilidades, destrezas por lo que es muy aplicado en Educación Inicial.

**Simbólico:** Es la representación de algo, lo que se denota a través de símbolos y el significado que le da, en este sentido, se considera simbólico. La presencia de símbolos hace que surja lo simbólico, por lo que están relacionados entre sí.

**Juego Simbólico:** Actividad lúdica que tienen como característica principal la imitación y la simbolización de objetos que no están presentes. Este tipo de juego lleva al niño a una constante imaginación y representación su mundo externo.

**Habilidad Social:** es un conjunto de actitudes, destrezas y emociones, optar una habilidad es fundamental para una persona, de esta manera tendrá un desenvolvimiento en la vida, una persona con habilidad social, desarrolla muchos valores como el respeto, la empatía, la compasión entre otros, los cuales le ayudan a ser una mejor persona para la sociedad y de esta manera involucrase con los demás.

**Habilidad:** Es la capacidad innata que una persona posee, podemos mencionar que las personas pueden nacer con varias o una habilidad, pero estas también pueden ser desarrolladas al largo de la vida, dependen de cómo va su desenvolvimiento con la sociedad. Tener una habilidad es tener la capacidad de desempeñarse concretamente y con facilidad en las actividades o tareas determinadas.

**Social:** Al hablar de social, relativamente hablamos de un grupo de personas que pertenecen a una sociedad, estas personas pueden o no compartir unas diferentes culturas.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

##### **3.1.1. Hipótesis general**

El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

**HE1.** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**HE2.** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**HE3.** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**HE4.** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**HE5.** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### **3.2. VARIABLES**

- **Variable independiente:** El juego simbólico
- **Variable dependiente:** Habilidades sociales

#### **3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFICINIÓN OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VI JUEGO SIMBÓLICO</b>	Montañés et al. (2000), nos dice que el juego simbólico “implica la representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparece en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (p.247).	Se elaborará un material experimental basado en el juego simbólico que se aplicará en 10 actividades de aprendizaje.	<b>Integración</b>	Se refiere a la complejidad estructural del juego.	<b>NOMINAL</b>  Aplica  No aplica
				Va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias.	
			<b>Sustitución</b>	Relaciones existentes entre el objeto representado y el símbolo. (El significante y el significado), de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro.	
			<b>La descentración</b>	Acciones infantiles que están dirigidos por el niño y la niña de manera individual hasta que progresivamente comienza a ser ejecutado en otras participantes.	
			<b>La planificación</b>	Preparación previa del juego antes de ser “jugado”	
<b>VD HABILIDADES SOCIALES</b>	Monjas (1998) nos menciona que “Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar	Se empleará la ficha de observación para medir las dimensiones de las habilidades	<b>Habilidades básicas de interacción social</b>	Expresión facial: mirada y sonrisa.	<b>Ordinal</b>
				Postura corporal.	
				Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal.	
				Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás.	
				Actitud amistosa y cordial.	



competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas” (p.18).	sociales ya fundamentados previamente	<b>Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales</b>	Iniciar la interacción.	1=Inicio 2=Proceso 3=Logrado
			Mantener la interacción una vez iniciada.	
			Terminar la interacción.	
		<b>Habilidades para cooperar y compartir</b>	Favores: pedir y hacer favores.	
			Seguir normas acordadas o reglas establecidas.	
			Mostrar compañerismo.	
			Ser cortés y amable	
		<b>Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</b>	Expresar emociones y sentimientos.	
			Responder a las emociones y sentimientos.	
		<b>Habilidades de autoafirmación</b>	Defender los propios derechos y opiniones.	
			Respetar los derechos y opiniones de los demás.	
			Reforzar a los otros.	
			Auto reforzarse.	

### **3.4. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.4.1. Tipo**

El tipo de investigación que se desarrolló es de tipo experimental, que según Bernal (2010) se:

Caracteriza porque en ella el investigador actúa conscientemente sobre el objeto de estudio, en tanto que los objetivos de estos estudios son precisamente conocer los efectos de los actos producidos por el propio investigador como mecanismo o técnica para probar sus hipótesis. (p. 117)

#### **3.4.2. Nivel**

Del mismo modo, la investigación es de nivel explicativo, según Arias (2006) indica que:

Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos. (p. 26)

### **3.5. MÉTODOS**

En esta investigación se utiliza el método de análisis síntesis y el método de inducción y deducción.

**Método de análisis síntesis**, al hablar de este método hablamos de un método productivo, Bernal (2010) explica que el método de análisis y síntesis, “estudia hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (analítico). Y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (p.60).

De manera que análisis significa disociación, descomposición, separación de las partes que integran una totalidad. Síntesis es la composición de un grupo de elementos dispersos para luego organizarlos.

En cuanto a la investigación, el método mencionado se utiliza para examinar y considerar el soporte teórico, los resultados y descifrar las pruebas de hipótesis.

**Método de inducción y deducción**, el método inductivo en la educación tiene la ventaja de dar un nuevo enfoque a la práctica académica, el educando aprende a base de la observación y la experiencia directa mediante sus reflexiones, en cambio la deducción tiene frecuente aplicación en el campo de la enseñanza. Como la educación deriva de conocimientos generales, se utiliza la exposición como una forma característica de enseñanza. “Este proceso cognitivo consiste en descomponer un objeto de estudio, separado cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual” (Bernal, 2010, p. 60).

Así mismo Rosa (1999) fundamenta que:

Los métodos son el inductivos y el deductivos, incluso sus respectivos procedimientos. Ambos métodos son indesligables como las dos caras de la moneda. En el discurrir del pensamiento vienen a ser las formas naturales de cómo actúa la mente humana cuando trabaja. La inducción sirve para descubrir la verdad, en cambio la deducción se utiliza para probar, comprobar, desmotar explicar y aplicar la verdad. (p. 57)

En el trabajo de investigación se empleó este método al analizar inductivamente los resultados que se obtuvieron, para posteriormente generalizar en muestras más grandes.

### **3.6. DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN**

El diseño que se utilizó en dicha investigación es el pre experimental, porque está orientado a trabajar con un solo grupo en el que se aplicará un pre prueba y pos prueba, según Quispe (2012) “se caracteriza por carecer de una rigurosidad científica, puesta que el investigador no

ejerce control sobre las variables intervinientes, por lo que es imposible su generalización” (p.109).

En la investigación de diseño pre - experimental, se utiliza la siguiente formula:

$$\mathbf{GE: 01 \quad X \quad 02}$$

Donde:

**GE:** Grupo experimental

**X:** Experimento

**01:** Prueba de pre test

**02:** Prueba de post test

### 3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.7.1. Población

Es el grupo de todas las unidades de estudio, individuos u objetos que las características visibles o reacciones que se expresan nos importa investigar (Supo, 2014).

Según Arispe et al. (2020), la población “se define como el conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio determinado” (p.73).

En este sentido, la población del presente trabajo de investigación está conformada por 76 niños y niñas de 4 años de la sección maripositas, pollitos y caracolitos de la institución educativa inicial “332- Santa Elena” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray.

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS SEGÚN EL SEXO		TOTAL DE NIÑOS POR SECCIÓN	TOTAL DE POBLACIÓN
		Femenino	Masculino		
4 AÑOS	Maripositas	14	11	25	76
	Pollitos	15	10	25	
	Caracolitos	13	13	26	

### 3.7.2. Muestra

Es un grupo pequeño y peculiar que posee características semejantes a las del conjunto en general y permite realizar deducciones o globalizar los resultados a toda la población. Pues indican que “la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (Arias, 2012, p.83).

Se aplicó la técnica de muestreo no aleatorio, ya que según Quispe (2012) en esta técnica la muestra ya está establecida o conformada por grupos que ya existen, como comunidades, salones, instituciones, etc., por lo que en la investigación la muestra está constituida por la sección maripositas que consta de 25 niños y niñas.

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS SEGÚN EL SEXO		TOTAL DE NIÑOS (MUESTRA)
		Femenino	Masculino	
4 AÑOS	Maripositas	14	11	25

## 3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

### 3.8.1. Técnica

La técnica es el conjunto de procedimientos, pasos u algoritmos que se desarrollan para recoger datos que sean representativos y necesarios de la muestra.

En el presente trabajo de investigación se dio uso de la técnica de observación que según Arias (2012) “consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos” (p.69).

### 3.8.2. Instrumentos

En la presente investigación se aplicó un instrumento que ayudó en la recolección de datos, puesto que según el autor Quispe (2012) “los instrumentos vienen a ser los medios o recursos

elaborados o elegidos por el investigador y se aplican para recopilar la información en la muestra” (p.113).

El instrumento que se optó para utilizar en la investigación es la ficha de observación que “es un instrumento que recoge la información a través de la observación de las diversas habilidades y actitudes de los estudiantes” (MINEDU, 2009, p.22). Razón por la que se escogió dicho instrumento puesto que permitió identificar el nivel esperado de las habilidades sociales de los infantes.

### 3.8.3. Ficha técnica

<b>Instrumento</b>	<b>Escala de apreciación de las habilidades sociales en la infancia</b>
<b>Autor</b>	ISABEL PAULA PERÉZ
<b>Adecuación</b>	MATAMOROS ROMERO, Oliver (2017) CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine (2017) GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario (2022) MENDOZA PAQUI, Lizbeth (2022)
<b>País de origen</b>	Universidad Nacional de Huancavelica (2017) Huancavelica, Perú .
<b>objetivo</b>	El objetivo del instrumento es recoger información sobre las habilidades sociales que evidencian los niños.
<b>Dimensiones que evalúa</b>	- Habilidades básicas de interacción social  - Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.  - Habilidades para cooperar y compartir  - Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos  - Habilidades de autoafirmación
<b>Duración</b>	La duración de resolución de este cuestionario es aproximadamente de 30 minutos.
<b>Validez</b>	NO PRESENTA
<b>Confiabilidad</b>	NO PRESENTA

<b>Escala de medición</b>	Se utilizó una escala de Likert con los siguientes valores: Nunca (0), A veces (1), Siempre (2).
<b>Baremación</b>	Buena 78 - 116 Regular 39 - 77 Mala 0- 38

### 3.9. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

#### 3.9.1. Validez

Los instrumentos utilizados en la investigación tienen que pasar por la prueba de validación antes de ser usados. Dado que, la validez de un instrumento se basa cuando realmente mide lo que tiene que medir, o sea si deseamos medir la inteligencia el instrumento válido tiene que medir la inteligencia y no otro aspecto (Hernández et al., 2014).

Para determinar la validez del instrumento se presentó a la opinión de algunos expertos, quienes después del análisis y la corrección necesaria señalaron los siguientes resultados:

#### Ficha de observación:

EXPERTOS	ITEMS										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	80	80	85	85	80	80	85	80	85	80	82
2	90	85	90	85	85	90	85	90	85	90	87.5
3	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
<b>Promedio de ponderación</b>											<b>83%</b>

En la tabla podemos observar que arroja un resultado de 86% de validez, por lo que, se concluye que el instrumento de la ficha de observación es apta para el recojo de información acerca de las habilidades sociales garantizando y validando los resultados.

#### 3.9.2. Confiabilidad

Paso importante donde el instrumento tiene que ser sometido a la confiabilidad para ver si los resultados son coherentes y consistentes.

La confiabilidad según Sánchez et al. (2018):

Implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. Al igual que la validez, la

confiabilidad puede ser entendida en relación con el error, pues a mayor confiabilidad, menor error. Es la capacidad del instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez en condiciones lo más parecidas a la inicial. Se expresa en forma de correlaciones. (p.35)

En pocas palabras, cuando hablamos de la confiabilidad de un instrumento se refiere en que cuantas veces se utilice el instrumento siempre arrojará el mismo resultado, sin ningún cambio. Para la confiabilidad del instrumento, primero se empleará una prueba piloto a una muestra de diez niños y los resultados del instrumento se someterán al estadígrafo Alfa de Cronbach que posee la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K : El número de ítems  
 $\sum S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems  
 $S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems  
 $\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

## PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.



### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,918	25

Los resultados obtenidos de la prueba piloto y aplicados al estadígrafo Alfa de Cronbach, arrojó un resultado de 0,918 de fiabilidad, concluyendo que el instrumento indica un alto grado de confiabilidad.

#### **3.10. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS**

En la presente investigación se empleó el estadístico SPSS22 para el procesamiento de los datos, por el cual se presentó los resultados a nivel descriptivo, Así mismo se utilizó el estadígrafo wilcoxon a nivel inferencial y para la hipótesis se realizó la prueba de normalidad para luego determinar el estadígrafo que se usó.

#### **3.11. ASPECTOS ÉTICOS**

Por ética se solicitó a la directora de la institución educativa “332- Santa Elena” la autorización para el debido desarrollo de la investigación, así mismo se pidió la firma de cada padre de familia de los niños, en quienes se aplicó el experimento, para un consentimiento informado acerca de la investigación desarrollada. También por respeto a los autores que se están mencionando en el trabajo se dio uso de norma APA adecuadamente.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. A NIVEL DESCRIPTIVO

**Tabla 1.**

**Nivel de habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial**

**“332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022**

Válido		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	4	16,0	0	0,0
	Proceso	21	84,0	5	20,0
	Logrado	0	0,0	20	80,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 1, se aprecia que en el Pre test del 100% (25) niños, el 16,0 % (4) presentan un inicio de habilidades sociales, y el 84,0% (21) presentan un proceso de habilidades sociales. Por otro lado, el resultado del Post test se observa que un 80,0% presentan una buena habilidad social, ya que se encuentran en el nivel logrado, y un 20% se encuentran en proceso de fortalecimiento de las habilidades sociales. El resultado nos muestra que, el juego simbólico influye de manera favorable para el desarrollo de sus habilidades sociales de los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022.

**Tabla 2.**

**Nivel de habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la Institución**

**Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho - 2022**

Válido		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	5	20,0	0	0,0
	Proceso	14	56,0	3	12,0
	Logrado	6	24,0	22	88,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 2 se visualiza que antes de la aplicación del juego simbólico, el 20,0% presenta un inicio de habilidad en la interacción social, y el porcentaje mayor del 56,0% se encuentran en un proceso de interacción social, Después de aplicar el juego simbólico, se observa un porcentaje de 88,0% quienes lograron obtener una interacción social, Con este resultado podemos concluir que la influencia del juego simbólico tiene un efecto significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “332 Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

**Tabla 3.**

**Nivel de habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022**

		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	12,0	0	0,0
	Proceso	14	56,0	6	24,0
	Logrado	8	32,0	19	76,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 3 se observa que antes de la aplicación del juego simbólico el 12,0% de niños se encuentra en un inicio de habilidades conversacionales, mientras que el porcentaje mayor es de un 56,0% de niños que se encuentran en un nivel proceso y el 32,0% de niños tienen un nivel de logro en el desarrollo de las habilidades conversacionales y de interacción social, Después de la aplicación del juego simbólico se muestra que el 24,0% se encuentran en un nivel de proceso, y el 76,0% de niños logran un significativo desarrollo de las habilidades conversacionales y de interacción social a través de la influencia del juego simbólico en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022.

**Tabla 4.**

**Nivel de habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022**

Válido		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	4	16,0	0	0,0
	Proceso	21	84,0	7	28,0
	Logrado	0	0,0	18	72,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 4 se observa que el 16,0% se encuentran en un nivel de inicio, mientras que un 84,0% se encuentran en el nivel de proceso, estos resultados son antes de la aplicación del juego simbólico, Mientras tanto cuando se aplicó el juego simbólico el resultado arrojan que un 28,0% se encuentra en un nivel de proceso y el 72,0% obtuvieron u nivel logrado, lo cual podemos deducir que el juego simbólico influye de manera óptima para el desarrollo de habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022.

**Tabla 5.**

**Nivel de habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022**

Válido		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	10	40,0	0	0,0
	Proceso	15	60,0	2	8,0
	Logrado	0	0,0	23	92,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 5 se observa que antes de la aplicación del juego simbólico hay un resultado de 40,0% de niños que se encuentran en el inicio, por otro lado, el 60,0% se encuentra en el nivel logrado. Después de la aplicación del juego simbólico se puede observar que hay una minoría

de porcentaje lo cual es el 8,0% de niños que se encuentran en el nivel proceso, mientras que el porcentaje mayoritario es del 92,0% de niños que avanzaron al nivel logrado, este resultado permite deducir que el juego simbólico tiene un efecto significativo para fortalecer las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022.

**Tabla 6.**

**Nivel de habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022**

Válido		Pre test		Pos test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	3	12,0	0	0,0
	Proceso	22	88,0	4	16,0
	Logrado	0	0,0	21	84,0
	Total	25	100,0	25	100,0

En la tabla 6 se observa, antes de aplicar el juego simbólico se obtiene un resultado de 3,0% de niños que se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 88,0% se encuentra en proceso, Po otro lado después de la aplicación del juego simbólico llegamos a un resultado donde que el 16,0% de niños se encuentran en el nivel de proceso y el porcentaje mayor se muestra un 84,0% de niños que obtuvieron el nivel logrado. Por lo que se concluye que el juego simbólico es un ende favorable para el desarrollo de habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años la Institución Educativa Inicial “332 Santa Elena”, Ayacucho – 2022.

**4.2. A NIVEL INFERENCIAL**

**4.2.1. Prueba de hipótesis general**

**A. Primer paso: Sistema de hipótesis**

**Ho:** El juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**Ha:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**B. Segundo paso: Nivel de significancia:** 0,05

**C. Tercer paso: Estadígrafo:** Wilcoxon

**Tabla 7.**

**Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Habilidades2 - Hbilidades1
Z	-4,707 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**D. Cuarto paso: Decisión estadística**

En la tabla 7 podemos observar que el nivel de significancia conseguido es equiparable a  $\rho=0.000$  siendo menor a  $\alpha=0.05$ , de modo que se desestima la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por consiguiente, se afirma que existe una diferencia significativa en las habilidades sociales del pre y post test con un nivel de confiabilidad del 95% y significancia de 5%; por tanto, se concluye que los juegos simbólicos influyen en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### **4.2.2. Prueba de hipótesis específicas**

Se presenta los resultados del pre test y post test de cada una de las dimensiones de la variable dependiente, habilidades sociales, que se están evaluando.

#### 4.2.2.1. Prueba de hipótesis específica 1

##### A. Primer paso: Sistema de hipótesis

**Ho:** el juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho-2022.

**Ha:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

##### B. Segundo paso: Nivel de significancia: 0.05

##### C. Tercer paso: Estadígrafo: Wilcoxon

#### Tabla 8.

**Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Interaccion2 - Interaccion1
Z	-4,001 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

##### D. Cuarto paso: Decisión estadística

Al observar los resultados del pre test y post test obtenidos en la tabla 8 y procesados de manera estadística con el estadígrafo Wilcoxon, con un 95% de nivel de confianza y 5 % de nivel de significancia. Presenta un  $\rho=0.000<0,05$ , por ello se rechaza la Ho y se acepta la Ha, en consecuencia, los juegos simbólicos influyen significativamente en el fortalecimiento de las habilidades de básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### 4.2.2.2. Prueba de hipótesis específica 2

##### A. Primer paso: Sistema de hipótesis

**Ho:** El juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**Ha:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

##### B. Segundo paso: Nivel de significancia: 0.05

##### C. Tercer paso: Estadígrafo: Wilcoxon

#### Tabla 9.

**Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Conversacionales2 - Conversacionales1
Z	-3,276 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

##### D. Cuarto paso: Decisión estadística

Los resultados que arrojan en la tabla 9 de la prueba de hipótesis, al utilizar el estadígrafo Wilcoxon, es un nivel de significancia  $p=0.001$  que es menor a  $\alpha=0.05$  encontrándose dentro del margen de error permitido, es por esto que se deniega la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna. Sin duda se afirma que hay diferencias significativas en la dimensión de las



habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales del pre test y post test a un nivel de 95% de confianza y 5% de significancia. Infiriendo que los juegos simbólicos influyen en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

#### 4.2.2.3. Prueba de hipótesis específica 3

##### A. Primer paso: Sistema de hipótesis

**Ho:** El juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**Ha:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

##### B. Segundo paso: Nivel de significancia: 0.05

##### C. Tercer paso: Estadígrafo: Wilcoxon

#### Tabla 10.

**Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Cooperar2 - Cooperar1
Z	-4,491 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### D. Cuarto paso: Decisión estadística

El estadígrafo Wilcoxon, en vista de que los resultados de la prueba de pre y pos test, con un 95% de confianza y 5% de nivel de significancia, indica un resultado de  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ . Por ende, se rechaza la hipostasis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ), finalmente se corrobora que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### 4.2.2.4. Prueba de hipótesis específica 4

##### A. Primer paso: Sistema de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** El juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

**H<sub>a</sub>:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

**B. Segundo paso: Nivel de significancia:** 0.05

**C. Tercer paso: Estadígrafo:** Wilcoxon

#### Tabla 11.

**Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Emociones2 - Emociones1
Z	-4,443 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### D. Cuarto paso: Decisión estadística

En la tabla 11 se puede observar que el nivel de significancia obtenida es  $p=0.000 < 0,05$  estando dentro del margen de error permitido, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se toma la hipótesis alterna. De acuerdo a los resultados, se afirma que existen diferencias significativas en la dimensión de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos del pre y post test, a un nivel de 95% de confiabilidad y 5% de significancia. En relación con las implicaciones los juegos simbólicos influyen significativamente en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### 4.2.2.5. Prueba de hipótesis específica 5

##### A. Primer paso: Sistema de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** El juego simbólico no influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

**H<sub>a</sub>:** El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022

##### B. Segundo paso: Nivel de significancia: 0.05

##### C. Tercer paso: Estadígrafo: Wilcoxon

#### Tabla 12.

**Resultados de la prueba de hipótesis específica sobre las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años a través del estadígrafo de Wilcoxon**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Autoafirmacion2 - Autoafiemacion1
Z	-4,523 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### **D. Cuarto paso: Decisión estadística**

Los resultados del pre test y post test obtenidos en la tabla 12 señalan que el nivel de significancia es  $p=0.000$  siendo menor a  $\alpha=0.05$ , es por esto que se desestima la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ . En virtud de los resultados asevera que existen diferencias significativas en las habilidades de autoafirmación entre el pre y post test a un nivel de confiabilidad del 95 % y significancia de 5%, razón por la cual se comprueba que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022.

#### **4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Los primeros años de vida de los niños son fundamentales para que logren desarrollar sus habilidades sociales adecuadamente buscando los métodos y estrategias adecuadas, por lo que se realizó la investigación sobre el juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho – 2022. Siendo sustentada acerca el juego simbólico en los planteamientos de Montañés et al. (2000), que “implica la representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparece en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (p.247). Así mismo en los autores Betina y Contini (2011) mencionando que la relación con su semejante suele ser frecuente y duradero a partir de una actividad lúdica, donde el infante realiza una evolución desde el juego solitario hacia otro más participativo, por lo que el juego se sistematiza; el juego simbólico permite que el niño desarrolle paulatinamente su mundo social.

Por otro lado, en el planteamiento de Monjas (1998) nos menciona que “las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas” (p.18).

Puesto que, al jugar, los pequeños al tratar de imitar las cosas que ven a su alrededor y plasmarlo en su juego llegan a desarrollar algunas habilidades como las habilidades sociales donde empiezan a interactuar con sus semejantes. La interacción no solo es un papel socializador que ayuda al niño, sino que este promueve al desarrollo cognitivo, un niño que desarrolla aspectos cognitivos y sociales logrará comprender sus emociones.

Debido a la investigación planteada y ejecutada, los resultados obtenidos permiten concluir que el juego simbólico influye significativamente en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, teniendo en cuenta que el 80% de los niños están en un nivel logrado del fortalecimiento de sus habilidades sociales y un 20 % se encuentra en el nivel proceso, esto después de la aplicación el juego simbólico. Al realizar la prueba de hipótesis con el estadígrafo Wilcoxon muestra un nivel de confiabilidad del 95% y significancia del 5%. Resultado que es respaldado por la investigación realizada por Laura y Arenas (2018) quienes desarrollan la tesis titulada “Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa -2017”, donde determinó a manera de conclusión que los juegos simbólicos estimulan favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales, se observó que 100% de los infantes tuvo un nivel de socialización adecuado. De igual modo teniendo resultados similares en sus hipótesis específicas también es respaldado por la investigación realizada por el autor Quispe (2017) en su investigación “Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016”, en esta investigación la autora concluyó que tuvo un desarrollo positivo en sus habilidades sociales, se logró el resultado viendo que el juego simbólico ayuda a los niños en su desarrollo intrapersonal, desarrollo conductual y lo más importante es que los niños interactúen socialmente.

Las limitaciones que se tuvo durante la ejecución de la investigación fue que los niños no asistían en su totalidad, por lo se debe tener en cuenta para posteriores estudios, y en consecuencia no se tuvo un resultado del 100 % del nivel esperado en los niños.

Por último, consideramos que los resultados que se obtuvo en la investigación realizada demuestra la influencia del juego simbólico para fortalecer las habilidades sociales, consecuentemente la presente investigación contribuirá como ejemplo para posteriores investigaciones que sean desarrolladas en campos mucho más amplios con el objetivo de la generalización desde un punto de vista científico.

## CONCLUSIONES

1. Los resultados hallados a través del estadígrafo Wilcoxon, permite concluir que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, puesto que el resultado que arroja es equivalente a  $p=0.000$  siendo menor a  $\alpha=0.05$  con un nivel de significancia de 5%, por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Por tanto, se confirma la hipótesis general.
2. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon se concluye que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, ya que el nivel de significancia  $p=0.000$  es menor a  $\alpha=0.05$ , por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ). afirmando que existe un nivel de confianza del 95% y significancia de 5% respecto al pre y post test sobre la primera dimensión de las habilidades sociales. Por tanto, se confirma la hipótesis específica 1.
3. Los resultados hallados a través del estadígrafo Wilcoxon, permite concluir que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, puesto que el resultado que arroja es equivalente a  $p=0.001$  siendo menor a  $\alpha=0.05$  con un nivel de significancia de 5%, por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Por tanto, se confirma la hipótesis específica 2.
4. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon se concluye que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, ya que el nivel de significancia  $p=0.000$  es menor a  $\alpha=0.05$ , por lo que se acepta la

hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ). afirmando que existe un nivel de confianza del 95% y significancia de 5% respecto al pre y post test sobre la primera dimensión de las habilidades sociales. Por tanto, se confirma la hipótesis específica 3.

5. Los resultados hallados a través del estadígrafo Wilcoxon, permite concluir que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, puesto que el resultado que arroja es equivalente a  $p=0.001$  siendo menor a  $\alpha=0.05$  con un nivel de significancia de 5%, por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Por tanto, se confirma la hipótesis específica 4.
6. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon se concluye que el juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”, Ayacucho - 2022, ya que el nivel de significancia  $p=0.000$  es menor a  $\alpha=0.05$ , por lo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ). afirmando que existe un nivel de confianza del 95% y significancia de 5% respecto al pre y post test sobre la primera dimensión de las habilidades sociales. Por tanto, se confirma la hipótesis específica 5.



## RECOMENDACIONES

1. Al director de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, por medio de los docentes de aula del nivel inicial, que puedan orientar a los niños para obtener un desarrollo de las habilidades sociales.
2. Al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, promover nuevas estrategias pedagógicas incorporando los juegos simbólicos que posibiliten una mejor socialización infantil.
3. A los profesores, poner en práctica el uso de los juegos simbólicos como estrategia para fortalecer las habilidades sociales de los niños, ya que está demostrado la eficacia de los juegos simbólicos en el fortalecimiento de las habilidades sociales.
4. A los padres de familia ayuden a sus hijos a poder desarrollar la habilidad social, asimismo a la maestra de aula, contribuir a que los niños realicen juegos simbólicos.
5. A los niños para que sigan expresando sus emociones, y seguir explorando el juego simbólico para su mayor desenvolvimiento en el aspecto social.
6. A la directora de la I.E.P.I 332 Santa Elena incentivar investigaciones que desarrollen el nivel cognitivo de los niños, a través de la plana docente de las diferentes edades, de esa manera ayudar al desarrollo social de los niños.
7. A los posteriores investigadores, para que puedan llevar a cabo indagaciones similares en otros contextos sociales y en otras edades; así mismo, considerando investigaciones de diseño cuasi experimental y con una muestra probabilística.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Antón, M. (2010). *Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua*. Dialnet,23, 9-30.

<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet->

[AportacionesDeLaTeoriaSocioculturalAlEstudioDeLaAd-3897521%20\(2\).pd](AportacionesDeLaTeoriaSocioculturalAlEstudioDeLaAd-3897521%20(2).pd)

Arispe, C., Yangali, J., Gerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Departamento de investigación y posgrado.

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Editorial Episteme.

Apaiico, S. (2021). *Uso del teatro como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en niños de 5 años de la i.e. n°432-204 distrito de Quinua, Ayacucho 2019* [Tesis para optar el título, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22155/HABILIDADES%20SOCIALES\\_TEATRO\\_APAICO\\_ENRIQUEZ\\_SOFIA\\_MARIBEL.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22155/HABILIDADES%20SOCIALES_TEATRO_APAICO_ENRIQUEZ_SOFIA_MARIBEL.pdf?sequence=1)

Bandura, A. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe

Baquero, S., Rodríguez, 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* [proyecto para optar el título, universidad cooperativa de Colombia]. Repositorio institucional UCC.

<https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Graduado%20-%20EDV..pdf>

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. (3ª. Ed.). Editorial PEARSON

Betina, A., Contini, N. (2009). *Habilidades sociales en los niños preescolares en contextos de pobreza*. Ciencias psicológicas, 3(1), 57-66.

<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Betina, A., Contini, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Redaly.org, XII,23, 159-182.

<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/habilidadessocialespreescolares.CienciasPsicologicas.pdf>

Brerherton, I. (2010). *Mundo social y juego simbólico*. Revista educación y pedagogía, 5(10-11), 159-21.

[file:///C:/Users/user/Downloads/5706-Texto%20del%20art\\_culo-16122-1-10-20100615%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/5706-Texto%20del%20art_culo-16122-1-10-20100615%20(3).pdf)

Bofarull, N. y Fernández, M. (2012). *Diferencia en la comunicación y el juego simbólico en niñas sordas y oyentes*. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 15(3), 45-58

<https://www.redalyc.org/pdf/2170/217026228010.pdf>

Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.

Calcina, M. (2016). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n° 40 de Azángaro, 2017* [Tesis para optar el grado de bachiller, Universidad Nacional del Altiplano] repositorio de UNAP.

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina\\_Nina\\_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina_Nina_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Cotrina, M. (2020). *El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial n° 1372 los claveles – Piura, 2019*. [tesis para optar el título, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21531/JUEGO%c2%ac\\_SIMBOLICO\\_NIVEL\\_INICIAL\\_COTRINA\\_QUISPE\\_MARIA\\_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21531/JUEGO%c2%ac_SIMBOLICO_NIVEL_INICIAL_COTRINA_QUISPE_MARIA_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Díez y Jesús, C. y García, N. (2006). *Problemas de las habilidades sociales en los alumnos/as con dificultades de aprendizaje en la escritura*. Revista de psicología INFAD, 3(1), 109-118  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832314010.pdf>
- De Barros, C. y Hernández, A. (2016). *Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje*. Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad, 2(4), 189-200.  
<file:///C:/Users/user/Downloads/4244-Texto%20del%20art%C3%ADculo-14544-1-10-20180929.pdf>
- De Velazco, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. GRAÓ.
- Elme, M. y Quispe, K. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial “Teófila agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016* [Tesis para obtener el título, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio UNSCH  
[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS%20EI41\\_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS%20EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Wanceulen editorial, S.L.

- García, C. (2005). *Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios*. Liberabit, 11(11), 63-64  
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/liberabit/v11n11/v11n11a08.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill education.
- Herrero, A. (2017). *Fortalecimiento de habilidades sociales en adolescentes bullers o acosadores* [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio UMSA  
<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10895/HQAT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Infanzón, F. (1993). *La educación inicial en el Perú*, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Izuzquiza, D., Ruiz, R. (2007). *Tú y yo aprendemos a relacionarnos: programa para la enseñanza de las habilidades sociales en la hoja: manual para familias de niños entre 5 y 10 años*. Editorial Down.
- López, M. (2008). *La integración de las habilidades sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional*. Revista electrónica de intervención psicosocial y psicología comunitaria. 3(3), 16-19.  
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaIntegracionDeLasHabilidadesSocialesEnLaEscuelaCo-2547022%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaIntegracionDeLasHabilidadesSocialesEnLaEscuelaCo-2547022%20(1).pdf)
- Laura, C. y Arenas, G. (2018). *Programa de complementación académica aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa alto la punta, Mollendo, Arequipa – 2017* [Tesis para obtener el Grado de Bachiller] repositorio de UNSA.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J. y Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. Dialnet, 15, 235-260.  
<file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf>
- Martínez, C. (2019). *Jugar es un asunto serio*. Revista pediatría atención primaria, 21(83), 227-229  
<https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-227.pdf>
- MINEDU, (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Amauta impresiones comerciales S.A.C.
- MINEDU, (2009). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva*. IE GRAPHIC DE ROSSANA REVILLA ORTIZ.
- MINEDU, (2007). *Fascículo3: de las habilidades sociales* (1a. ed.). Editorial El Comercio S.A
- Monjas, I. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 146.  
[https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/habilidades\\_sociales\\_curriculo\\_mec.pdf](https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/habilidades_sociales_curriculo_mec.pdf)
- Ocadiz, I. (2015). *Aprendizaje y comunicación social en niños de 3 a 5 años, desde la teoría de Albert Bandura*. Semestral, 2(3),  
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/atotonilco/n3/m2.html>
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. INDE publicaciones.
- Páramo, D. (2011). *Mundo simbólico*. Pensamiento & gestión, 31, 7-10  
<https://www.redalyc.org/pdf/646/64620759001.pdf>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>

Prieto, M. y Medina, Rogelio. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. UNED ediciones.

Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Copygraph Bautista E.I.R.L.

Quispe, T. (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016* [Tesis para obtener el título, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio UNSCH

[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI39\\_Qui.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI39_Qui.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruiz, M. (2017). *El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. [trabajo de grado, universidad de Catabria]. Repositorio institucional UCREA.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

Reyes, M. (2016). *Relación entre Habilidades Sociales y Desempeño Docente desde la percepción de estudiantes adultos de universidad privada en Lima, Perú*, Scielo, 10(2), 17-31.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v10n2/a03v10n2.pdf>

Roca, E. (2014). *Como mejorar tus habilidades sociales*. (4ª. ed.). ACDE Ediciones.

Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Bussiness Support Aneth S.R.L.

Supo, J. (2014). *Seminarios de investigación científica*. BIOESTADISTICO EIRL.

- Suárez, P., Vélez, M. (2018). *Papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental*. Psicoespacios, 12(20), 173-198.
- file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534%20(2).pdf
- Sánchez, I. (2020). *Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes*, Scielo, 25(1), 123-141.
- <http://scielo.sld.cu/pdf/san/v25n1/1029-3019-san-25-01-123.pdf>
- Tomás, A. y Lescano, G. (2003). *Situaciones de las habilidades sociales en escolares del Perú*. MINEDU.
- Ulloa, F. (1996). *Violencia familiar y su impacto sobre el niño*. Scielo, 67(4), 183-187.
- <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v67n4/art06.pdf>
- UNICEF, (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. The LEGO Foundation.
- Vygotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Obras Escogidas, tomo 2 (pp. 9-348). [Trabajo original publicado 1934]. Madrid: Visor



## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia

**El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332-Santa Elena”, Ayacucho - 2022**

PROBLEMA	OBJETOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena” Ayacucho - 2021?</p> <p><b>ESPECÍFICO</b></p> <p><b>PE1.</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena” Ayacucho-2021?</p> <p><b>PE2.</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4</p>	<p><b>GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho – 2021.</p> <p><b>ESPECÍFICO</b></p> <p><b>OE1.</b> Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>OE2.</b> Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales en los niños de 4</p>	<p><b>GENERAL</b></p> <p>El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p><b>HE1.</b> El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>HE2.</b> El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>JUEGO SIMBÓLICO</p> <p><b>DIMENSIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Integración</li> <li>➤ Sustitución</li> <li>➤ La descentración</li> <li>➤ La planificación</li> </ul> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>HABILIDADES SOCIALES</p> <p><b>DIMENSIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Habilidades básicas de interacciones sociales</li> <li>➤ Habilidades de iniciación de la interacción social y</li> </ul>	<p><b>TIPO:</b> Experimental</p> <p><b>NIVEL:</b> Explicativo</p> <p><b>DISEÑO:</b> pre-experimental</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 76 niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”</p> <p><b>MUESTRA:</b> 25 niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”</p> <p><b>TÉCNICA:</b> Observación</p>
<p>años de la institución educativa “332-Santa Elena” Ayacucho-2021?</p> <p><b>PE3.</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena” Ayacucho-2021?</p> <p><b>PE4.</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena” Ayacucho-2021?</p> <p><b>PE5.</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena” Ayacucho-2021?</p>	<p>años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>OE3.</b> Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>PE4.</b> Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>PE5.</b> Determinar la influencia del juego simbólico en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p>	<p>conversacionales en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>HE3.</b> El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p> <p><b>PE4.</b> El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades de autoafirmación en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021</p> <p><b>PE5.</b> El juego simbólico influye en el fortalecimiento de las habilidades para cooperar y compartir en los niños de 4 años de la institución educativa “332-Santa Elena”, Ayacucho-2021.</p>	<p>habilidades conversacionales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos</li> <li>➤ Habilidades para cooperar y compartir</li> <li>➤ Habilidades de autoafirmación</li> </ul>	<p><b>INSTRUMENTO:</b> Ficha de observación</p>

## Anexo 2. TÉCNICA E INSTRUMENTO

**TÉCNICA:** Observación

**INTRUMENTO:** Ficha de observación

### FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

**I. DATOS GENERALES:**

1.1. NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO:

1.2. EDAD:

1.3. SEXO:

1.4. FECHA:

**II. ESCALAS:**

INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	2	3

**III. DESARROLLO DE LA FICHA:**

N.º	INDICADORES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
<b>HABILIDADES BASICAS DE INTERACCION SOCIAL</b>				
01	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas			
02	Escucha cuando se le habla			
03	Sonríe a los demás cuando es oportuno			
04	Actúa de manera amistosa y cordial en relación con otros niños			
05	Se expresa verbalmente con facilidad			
<b>HABILIDADES DE INICIACIÓN DE LA INTERACCIÓN SOCIAL Y HABILIDADES CONVERSACIONALES</b>				
06	Entabla una conversación con el resto por iniciativa propia			
07	Saluda cuando alguien se dirige a él			
08	Mantiene la conversación con el resto			
09	Responde cuando se le pregunta algo			
10	finaliza la conversación			
<b>HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR</b>				
11	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordando			
12	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita			
13	Se disculpa y da las gracias por iniciativa propia			
14	Le gusta compartir sus cosas con los demás			
15	Se muestra tolerante cuando otro niño tiene problemas			
<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES Y LOS SENTIMIENTOS</b>				
16	Reconoce sus emociones			
17	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza)			
18	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegraría, felicidad, sorpresa)			
19	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza)			
20	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los demás (alegría, sorpresa, felicidad)			
<b>HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN</b>				
21	Deja trabajar o jugar a sus compañeros respetando su espacio de juego sin molestarles			
22	Expresa sus propias ideas y opiniones			
23	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo			
24	Es respetuosos cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas			
25	Reconoce cuando algo hizo mal			





FICHA DE VALIDACIÓN  
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial "332-Santa Elena", Ayacucho - 2021

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			85		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			85		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			85		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			85		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			90		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			85		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			90		

PROMEDIO DE VALORACION 87.5%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy Buena**

Nombres y Apellidos	Alejandro Máximo Huamán De La Cruz	DNI	41439573
Título Profesional	Licenciado en Educación Primaria		
Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico	Doctor en Educación		
Mención	-		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 12 de mayo 2022

  
**Dr. Alejandro Máximo Huamán De La Cruz**  
DNI N° 41439573  
Esp. En Estadística e Investigación Operativa



Facultad de Ciencias de la Educación

FICHA DE VALIDACIÓN  
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial "332-Santa Elena", Ayacucho - 2021

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1.	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			
3.	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			
4.	ORGANIZACION	Existe una organización lógica																			
5.	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			
6.	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			
7.	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			
8.	COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			
9.	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			
10.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			

80%

PROMEDIO DE VALORACION

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Alejandrina Socorro CONDENA MENESES	DNI	28237083
Título Profesional	LICENCIADA EN EDUCACION INICLA		
Especialidad	INICIAL		
Grado Académico			
Mención			

Lugar y Fecha: Ayacucho, 12 de junio 2022

  
 .....

## Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

Escala: ALL VARIABLES

### Fiabilidad

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,918	25

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
item1	53,20	107,289	,027	,922
item2	52,90	97,433	,724	,911
item3	52,80	98,622	,643	,913
item4	52,80	95,733	,864	,909
item5	53,20	98,622	,562	,914
item6	53,50	98,278	,630	,913
item7	53,20	101,733	,463	,916
item8	53,20	104,622	,234	,919
item9	52,80	101,733	,580	,914
item10	53,30	97,344	,697	,912
item11	53,20	95,733	,757	,910
item12	52,70	99,789	,831	,912
item13	53,10	96,767	,654	,912
item14	53,00	95,111	,637	,913
item15	53,40	100,267	,549	,914
item16	53,20	101,733	,358	,918
item17	53,70	107,789	-,014	,924

item18	53,20	103,289	,339	,918
item19	53,40	103,822	,278	,919
item20	53,50	101,167	,427	,917
item21	53,20	97,511	,636	,913
item22	53,20	95,511	,773	,910
item23	53,10	101,211	,470	,916
item24	53,40	103,600	,440	,916
item25	53,40	93,156	,769	,910

## **Anexo 5. Material experimental**

### **INTRODUCCIÓN:**

La siguiente propuesta pedagógica o material experimental que se aplicará en la investigación titulada: El juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “332 - Santa Elena”, Ayacucho – 2021, tiene como finalidad reforzar las habilidades sociales de nuestros niños pequeños a través del uso y la aplicación de los juegos simbólicos.

Nuestros niños deben tener un adecuado desarrollo de las habilidades sociales, ya que esto permitirá en ellos interactuar y relacionarse con el resto de manera afectiva y satisfactoria, puesto que los primeros años de vida son la base fundamental donde el niño construye su personalidad y las capacidades necesarias para la adaptación a sus entornos sociales, por lo que si se tiene un bajo desarrollo en las habilidades sociales esto será una gran dificultad que irá más allá de la infancia. De esta manera se propone el uso de los juegos simbólicos, que son juegos que se basa en “imitar”, donde los niños tienen la capacidad de transformar e imitar objetos, personas, personajes y situaciones de su vida diaria. Pues este juego estimula el aprendizaje de competencias sociales, habilidades de cooperación y trabajo en equipo, así mismo ayuda con la creatividad, imaginación y exteriorizar emociones de manera adecuada.

De esta manera, la propuesta pedagógica está estructurada en 10 actividades de aprendizaje en las cuales estará presente los juegos simbólicos como estrategia para lograr el fortalecimiento de las habilidades sociales en nuestros niños.

### **FUNDAMENTACIÓN:**

#### **Fundamentación pedagógica**

Esta propuesta se fundamenta en la postura de Piaget (1973) ya que define el juego parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación reproductiva de la realidad según cada periodo evolutivo del niño, por lo que asocia tres etapas básicas del juego con las fases



evolutivas del desarrollo cognitivo que son las siguientes: el juego de ejercicio (0-2 años), el juego simbólico (2-7 años) y el juego de reglas (7-12 años). El juego simbólico para este autor es un tipo de juego que ayuda al niño a desarrollar habilidades sociales a través del cual recrea y representa todo lo que le ocurre a su alrededor, así mismo ayuda a que el niño comprenda la realidad que le rodea para así favorecer su desarrollo social, también podemos mencionar que a través del juego simbólico aprenderán a fomentar la expresión emocional, interiorizar las reglas básicas de la sociedad y potenciar el desarrollo del pensamiento, del lenguaje, imaginación y creatividad ya que el niño se constituye jugando.

Para enriquecer la propuesta pedagógica fundamentamos en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) donde nos menciona que el aprendizaje y la obtención de conocimientos resulta de la interacción social. Por ende, el juego es definido como una actividad social, en la cual los infantes junto con sus similares representan papeles o roles de personas o personajes ficticios, también transforman objetos en otros en su imaginación dándole un significado distinto. De esta manera los niños mientras más jueguen y socialicen con los demás aprenden más y más.

### **Fundamentación de área**

Teniendo en cuenta el Programa Curricular de Educación Inicial (2006), la propuesta pedagógica se fundamenta en el área de personal social teniendo como enfoque de desarrollo personal y ciudadanía activa. El enfoque de desarrollo personal hace hincapié en el proceso que ayuda a los seres humanos a formarse como personas logrando el máximo de sus potencialidades biológicas, afectivas, cognitivas, comportamentales y sociales conociéndose a uno mismo y al resto, vinculándose con el mundo natural y social de manera más integradora. La ciudadanía activa promueve que todas las personas acepten responsablemente su papel como ciudadanos con derechos y deberes para contribuir de manera activa en el mundo social y en las diferentes dimensiones de la ciudadanía favoreciendo la vida en democracia.

A partir de las ideas de dos grandes pedagogos se deduce que los juegos simbólicos poseen un inmenso potencial educativo. Además, influyen y fortalecen en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que los niños empiezan a relacionarse con sus similares y los adultos en situaciones distintas que representan en el juego.

**OBJETIVO:**

Fortalecer y mejorar las habilidades sociales a través de los juegos simbólicos de los niños de 4 años de la institución educativa “332 - Santa Elena”.

**DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:**

<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PROPÓSITO</b>	<b>SESIÓN</b>	<b>FECHA</b>
<b>1</b>	Somos mimos	El propósito de las actividades es que los niños se expresen corporalmente y también realizar expresiones no verbales.	<b>1 sesión</b>	27 de mayo
<b>2</b>	El espejo bromista		<b>1 sesión</b>	31 de mayo
<b>3</b>	Hablando con el sombrero	El propósito de las actividades es incentivar a la comunicación con los demás	<b>1 sesión</b>	02 de junio
<b>4</b>	Somos cuenta cuentos		<b>1 sesión</b>	14 de junio
<b>5</b>	Somos chef	El propósito de las actividades es desarrollar y fortalecer los valores (cooperar, compartir, respetar y ayudar)	<b>1 sesión</b>	16 de junio
<b>6</b>	Jugamos en el río de cocodrilos		<b>1 sesión</b>	21 de junio
<b>7</b>	Familia de emociones	El propósito de las actividades es reconocer y expresar las emociones.	<b>1 sesión</b>	23 de junio
<b>8</b>	El payasito sentimental		<b>1 sesión</b>	28 de junio
<b>9</b>	Jugamos con la tela de araña	El propósito de las actividades es identificar lo que nos gusta y disgusta.	<b>1 sesión</b>	30 de junio
<b>10</b>	Jugamos a los abrazos musicales		<b>1 sesión</b>	05 julio

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### ACTIVIDAD 01

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Centro educativo: “332 - Santa Elena”  
1.2. Docente del aula: MELCY  
1.3. Responsables: GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin  
1.4. Edad: 4 años  
1.5. Sección: Maripositas  
1.6. N° de niños:  
1.7. Fecha: 02 de junio del 2022

#### II. TÍTULO: “SOMOS MIMOS”

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y las niñas realicen movimientos con su cuerpo y también realicen expresiones no verbales.		

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	A todos los niños y niñas se les muestra una caja mágica o bolsa donde habrá imágenes de animales, objetos y algunas profesiones, seguidamente se les preguntará ¿Qué habrá dentro de la caja? y ellos tendrán que adivinar, se les escuchará sus respuestas atentamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja</li> <li>• Imagen</li> <li>• Siluetas</li> </ul>	<b>5 minutos</b>
<b>DESARROLLO</b>	Después se les llamará a los niños uno por uno y le pediremos que saque lo que hay dentro de la caja, la imagen que les toque tendrán que imitar para que sus compañeros adivinen que es; los niños se convertirán en mimos y tendrán que realizar gestos con la cara, con el cuerpo, pero sin hablar. Después de culminar con la actividad se le brindará un tiempo determinado para que puedan realizar un juego simbólico espontáneo.		<b>20 minutos</b>
<b>CIERRE</b>	Se les mencionará que dibujen y coloreen lo que imitaron, para esto se les dará una hoja en blanco.		<b>5 minutos</b>

### HOJA DE APLICACIÓN

➤ Dibuje y coloree lo que imitó durante el juego

## ACTIVIDAD 02

### I. DATOS GENERALES

1.1. **Centro educativo:** “332 - Santa Elena”

1.2. **Docente del aula:** MELCY

1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. **Edad:** 4 años

1.5. **Sección:**

1.6. **N° de niños:**

1.7. **Fecha:** 03 de junio del 2022

II. **TÍTULO:** EL ESPEJO BROMISTA

III. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y las niñas puedan obtener la capacidad de potenciar la socialización entre sus compañeros y realizar expresiones no verbales.		

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	A todos los niños y niñas se les pedirá que se sienten en media luna, seguidamente a manera de motivación bailaremos “EL BAILE DEL CUERPO”, luego se les mencionará que jugaremos el juego titulada “EL ESPEJO BROMISTA” se les explicará el juego y recordaremos las normas de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Marco de madera</li><li>• Recursos humanos</li></ul>	<b>5 minutos</b>
<b>DESARROLLO</b>	Una de las maestras se ubicará detrás del cuadro, para ser el espejo ella podrá realizar movimientos, gestos para que el niño o niña lo pueda imitar, para la participación de todos los niños, la maestra tendrá que llamar a otro niño y así realizar la misma actividad.		<b>20 minutos</b>
<b>CIERRE</b>	Para culminar, dialogaremos con los niños sobre la actividad realizada y realizar preguntas como: se les fue fácil o no realizar la actividad, en tonaremos una canción para poder despedirnos.		<b>5 minutos</b>

#### ACTIVIDAD 03

##### I. DATOS GENERALES

1.1. **Centro educativo:** 332 santa Elena

1.2. **Docente del aula:** MELCY

1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. **Edad:** 4 años

1.5. **Sección:**

1.6. **Nº de niños:**

1.7. **Fecha:** 07 de junio del 2022

II. **TÍTULO:** HABLANDO CON EL SOMBRERO

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactuar con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo a su interés.
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y las niñas puedan obtener la capacidad de escuchar, de comunicar y expresión		

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Empezaremos cantando la canción “elefante trompita”, al finalizar con la motivación los niños formaran un círculo, y se les presentara los materiales que se utilizaran, para luego darles a conocer las reglas para desarrollar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un sombrero</li> <li>• Tarjetas</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<b>5 minutos</b>
<b>DESARROLLO</b>	Una de las maestras indica la ejecución del juego, antes de realizar la actividad se mostrará un ejemplo, una de las maestras tendrá el sombrero sobre la cabeza y así podrá sacar una tarjeta de una caja mágica y hablar de la imagen de la tarjeta y así el niño podrá mencionar las características o sus anécdotas, de esta manera todos los niños podrán realizar la misma secuencia de la actividad. después de culminar con la actividad se le brindara un tiempo determinado para que lo niños puedan realizar un juego simbólico espontaneo.		<b>20 minutos</b>
<b>CIERRE</b>	Para finalizar, dialogaremos con los niños sobre la actividad y se les realizará las siguientes preguntas, ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al ponerse el sombrero?		<b>5 minutos</b>

## HOJA DE APLICACIÓN

➤ Colorear el sombrero y pegar la imagen que le tocó.



### ACTIVIDAD 04

#### I. DATOS GENERALES

1.1. **Centro educativo:** 332 santa Elena

1.2. **Docente del aula:** MELCY

1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. **Edad:** 4 años

1.5. **Sección:**

1.6. **N° de niños:**

1.7. **Fecha:** 09 de junio del 2022

II. **TÍTULO:** SOMOS CUENTA CUENTOS

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de



			los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños puedan comunicar y expresar sus ideas al crear un cuento por ellos mismos.		

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	se le pide a los niños y niñas formar un círculo y ponerse cómodos para poder realizar un relato de cuento, “Carlin y la vicuñita”		<b>5 minutos</b>
<b>DESARROLLO</b>	Todos los niños y las niñas pasarán a realizar su propio cuento, para esto se les entregará una hoja en blanco donde a través de un dibujo puedan representar el cuento, para ello los niños tendrán la libertad de escoger lo que quieran dibujar y relatar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Papel boom</li> </ul>	<b>20 minutos</b>
<b>CIERRE</b>	Finalmente, recordaremos la actividad del día y nos podremos a dialogar sobre el proceso de creación de nuestro cuento. Y pasaremos a despedirnos con una canción.		<b>5 minutos</b>

### ACTIVIDAD 05

#### I. DATOS GENERALES

1.1. **Centro educativo:** 332 santa Elena

1.2. **Docente del aula:** MELCY

1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. **Edad:** 4 años

1.5. **Sección:**

1.6. **N° de niños:**

1.7. **Fecha:** 10 de junio del 2022

**II. TÍTULO: SOMOS CHEFS****III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y las niñas aprendan a cooperar, compartir y ayudar a sus demás compañeros.		

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Se les mostrara imágenes de las frutas y algunos utensilios, para después realizar la pregunta ¿Qué haremos con estas cosas? Después de recibir la respuesta se les aclara la respuesta.		<b>5 minutos</b>
<b>DESARROLLO</b>	Empezaremos formando 4 grupos, cada grupo tendrá diferentes materiales en su mesa y los utensilios, para luego pasar a preparar nuestra papa con qapchi, a medida que vamos preparando iremos preguntando ¿qué materiales se está usando? ¿cuáles son los procedimientos que realizamos?		<b>20 minutos</b>
<b>CIERRE</b>	Finalmente compartiremos lo preparado con los niños y pasar a ordenar las cosas que utilizamos.		<b>5 minutos</b>

**ACTIVIDAD 06****I. DATOS GENERALES****1.1. Centro educativo: 332 - SANTA ELENA****1.2. Docente del aula: MELCY****1.3. Responsables: GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario**

MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

**1.4. Edad: 4 años****1.5. Sección: maripositas****1.6. N° de niños:25****1.7. Fecha: 21 de junio del 2022**

## II. TÍTULO: “JUGAMOS EN EL RÍO DE COCODRILOS”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula, propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños trabajen en equipo cooperando y compartiendo, como también dando sus opiniones		

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Se les pedirá a los niños ir al patio de manera ordenada luego sentarnos en semicírculo. Para generar el interés en los niños les presentaremos un títere de cocodrilo, seguidamente le pediremos que mencionen las características de aquel animal ayudando con algunas preguntas como: ¿Dónde vivirá el cocodrilo? ¿Qué alimentos comerá el cocodrilo? ¿Qué color será el cocodrilo? Después le mencionaremos a los niños que jugaremos el juego “el río de cocodrilos”, así mismo estableceremos y recordaremos algunas normas.	Títere de cocodrilo	<b>60 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	Para iniciar con el juego se les pedirá a los niños formar 2 equipos y luego sub grupos de dos, se les explicará que solo tienen que caminar por donde está la cinta ya que el resto será un río lleno de cocodrilos. Los niños entre dos tendrán que trasladar una pelota	Pelotas Cajas o cestas Cinta de colores	

	con cualquier parte de su cuerpo, menos con las manos, hacia el otro extremo donde habrá una cesta o caja. El equipo que más pelotas logre trasladar y colocar en la cesta será el ganador.		
<b>CIERRE</b>	Para finalizar los niños dibujaran lo que hicieron durante el juego.  En manera de reflexión también se les preguntará ¿qué aprendimos con el juego?	Papel bond Lápiz Borrador Colores	

### ACTIVIDAD 07

#### I. DATOS GENERALES

1.1. **Centro educativo:** 332 - SANTA ELENA

1.2. **Docente del aula:** Azpur Salcedo, Melcy

1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario

MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. **Edad:** 4 años

1.5. **Sección:** maripositas

1.6. **N° de niños:**25

1.7. **Fecha:** 22 de junio del 2022

II. **TÍTULO:** “FAMILIA DE EMOCIONES”

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Ejemplo. Ejemplo: una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños reconozcan sus emociones y la variedad que existen.		

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	Se les pedirá a los niños colocarse en semicírculo y se les mencionará que todos debemos guardar silencio y estar muy atentos porque se les narrará un cuento, para esto sacaremos una imagen de un monstruo lleno de colores y le preguntaremos ¿Qué lo que observan en la imagen? ¿de qué creen que se trate el cuento? Se escuchará sus respuestas de los niños y seguidamente les mencionaremos el título del cuento que es: “el monstruo de colores”.	Imagen del monstruo	<b>60 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Antes de comenzar con el cuento se les dará imágenes de las emociones, luego se comenzará con el cuento y a medida que se van mencionando las emociones les diremos a los niños que representen con gestos aquella emoción, de acuerdo a la emoción que les toca, de esta manera se narrará el cuento.</p> <p>Al finalizar el cuento se les preguntará ¿qué emociones se mencionó en el cuento? Se escuchará sus respuestas y si necesitan ayuda se les reforzará.</p> <p>Luego realizaremos un juego, donde habrá un círculo de emociones que estará pegada en la pizarra, seguidamente lanzaremos un dado y el número que toca observará en el círculo de las emoción, después al costado habrá unos frascos dibujados de acuerdo a los colores del cuento y se les mencionará a los niños que peguen dentro y alrededor del frasco el monstruo con la emoción que corresponda.</p>	Imágenes de las emociones Monstruo Círculo Dado	
<b>CIERRE</b>	Para finalizar les mencionaremos que dibujen el monstruo pero de acuerdo a las emociones que sienten en el momento.	hoja de aplicación colores lápiz	

## **HOJA DE APLICACIÓN**

- Dibuja el monstruo y colorea de acuerdo a como te sientas, teniendo en cuenta el cuento.



### **ACTIVIDAD 08**

#### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1. **Centro educativo:** 332 - SANTA ELENA  
1.2. **Docente del aula:** Azpur Salcedo, Melcy  
1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin  
1.4. **Edad:** 4 años  
1.5. **Sección:** maripositas  
1.6. **N° de niños:**25  
1.7. **Fecha:** 23 de junio del 2022

#### **II. TÍTULO: “EL PAYASITO SENTIMENTAL”**

#### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Ejemplo. Ejemplo: una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo

<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños expresen sus emociones en situaciones de la vida cotidiana, así mismo reconocer las emociones de otros.
------------------	---

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	Se les presentará a los niños un payasito, esto para generar interés en el niño, le mencionaremos que no es un payasito cualquiera sino que es un payasito muy sentimental y necesita primero que todos elijamos un nombre para él, se escuchará sus ideas y elegiremos el más bonito y creativo.	Títere de payasito Plumón pizarra	<b>60 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	Una vez elegido el nombre, les mencionaremos a los niños una pequeña historia de cómo el payasito llegó al jardín, luego enfatizaremos que el payasito es muy sentimental y que cambia muy rápido de emociones. Seguidamente le propondremos a los niños jugar a que el “payasito en estos momentos está muy triste” y acompañado de preguntas ¿por qué creen que el payasito está muy triste? ¿Qué le habrá pasado?, escucharemos las ideas y opiniones de los niños, luego les pediremos también que deán soluciones para que el payasito supere ese problema como: palabras alentadoras, abrazos, entre otros, de esta manera se trabajara con las distintas emociones. Los niños mencionarán las situaciones que les pone feliz, triste, enojado, etc.	Títere de payasito	
<b>CIERRE</b>	En manera de cierre les entregaremos una hoja de aplicación donde tendrán que relacionar las emociones y las situaciones de la vida diaria.	Hoja de aplicación colores	

## ACTIVIDAD 09

### I. DATOS GENERALES

1.1. Centro educativo: 332 - SANTA ELENA

1.2. Docente del aula: Azpur Salcedo, Melcy

1.3. Responsables: GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario

MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin

1.4. Edad: 4 años

1.5. Sección: maripositas

1.6. N° de niños:25

1.7. Fecha: 27 de junio del 2022

II. TÍTULO: “JUGAMOS CON LA TELA DE ARAÑA”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
PROPÓSITO	Que nuestros niños identifiquen lo que le gusta, sus intereses y respeten las de los otros.		

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
INICIO	Se les mencionará que nos sentaremos en círculo y que entonaremos una canción titulada “HUAYNO DE LA ARAÑITA”, seguidamente se les dirá que jugaremos un juego llamado “la tela de araña” para lo cual acordaremos y recordaremos algunas normas que se deben respetar durante el desarrollo de la actividad.		60 min



<b>DESARROLLO</b>	La profesora tendrá un ovillo de lana, les dirá que todos somos una araña y que tejeremos nuestra tela de araña, y lo lanzará a uno de los niños mencionando algo positivo de la otra persona a quien se le lanzo, sin soltar el hilo, el niño hará el mismo procedimiento, lanzará la lana a uno de sus compañeros y mencionará lo que le gusta de él o algo que le disgusta hacer, esto se realizará con todos los niños y el juego finalizará cuando el ovillo de lana vuelve a la profesora.	Ovillo de lana	
<b>CIERRE</b>	Después de manera reflexiva se les preguntará ¿Cómo se sintieron? ¿Qué cosas conocimos con el juego?		

### ACTIVIDAD 10

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Centro educativo:** 332 - SANTA ELENA
- 1.2. **Docente del aula:** Azpur Salcedo, Melcy
- 1.3. **Responsables:** GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario  
MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin
- 1.4. **Edad:** 4 años
- 1.5. **Sección:** maripositas
- 1.6. **N° de niños:** 25
- 1.7. **Fecha:** 28 de junio del 2022

#### II. TÍTULO: “JUGAMOS A LOS ABRAZOS MUSICALES”

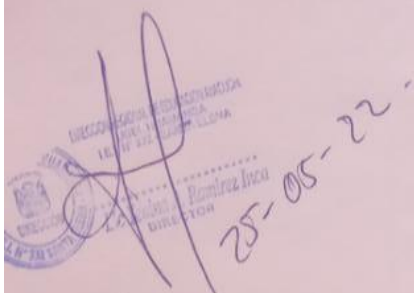
#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula, propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano
<b>PROPÓSITO</b>	Que nuestros niños mencionen sus características que les gusta del equipo que van formando		

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Se les mencionará que saldremos al patio y nos sentaremos en semicírculo y les explicaremos que jugaremos a “ los abrazos musicales”, para esto acordaremos y recordaremos las normas para respetarlas durante el desarrollo del juego.		
<b>DESARROLLO</b>	Se pondrá músicas de la costa, sierra y selva, los niños tendrán que bailar y moverse de manera libre, mientras lo hacen la profesora tendrá que mencionar “nos abrazamos entre dos” o “nos abrazamos de tres” los niños tendrán que hacerlo, ninguno tiene que quedar solo, luego mencionaremos algo que nos gusta de los equipos que van formando. Así sucesivamente los niños se relacionaran con sus demás compañeros.	Buffert USB	<b>60 min</b>
<b>CIERRE</b>	Se les mencionará que dibujen lo que se realizó durante el juego. La parte que más les gustó	Papel bond Colores lápiz	

## Anexo 6. Autorización de la institución educativa

  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTA ELENA  
DIRECCIÓN

SOLICITO PERMISO PARA LA APLICACIÓN DE  
LA INVESTIGACIÓN EN EL NIVEL DE INICIAL.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTA ELENA  
332"

Yo, **GAMBOA MENDOZA Rosa Rosario**, identificada con **DNI N° 70937788**, con domicilio en Las Américas Jr. Ciro Alegría MzC2 Lt4, distrito de San Juan y **MENDOZA PAQUI. Lizbeth Yaklin** identificada con **DNI N° 70270268**, con domicilio en Avenida 9 de diciembre pasaje Medina Santa Elena, distrito Andrés Avelino Cáceres D. Provincia Huamanga, Departamento de Ayacucho, N° celular 980590642, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:


Que, teniendo la necesidad de realizar una investigación en el curso de Metodología de la Investigación Pedagógica con las siglas MD – 541, requerimos un aula en el nivel de educación inicial para la aplicación del proyecto de investigación "Juego simbólico para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.P. Santa Elena 332, Ayacucho -2022"

Por tal motivo, solicito su permiso para la aplicación de la investigación en el nivel de inicial

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado por ser necesaria

Ayacucho, 25 de mayo del 2022

  
.....

Firma

DNI: 70270268

Celular: 980590642

## Anexo 7. Fotografías















EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

**HACE CONSTAR:**

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "332-SANTA ELENA", AYACUCHO-2022**, presentado por las bachilleres **Rosa Rosario GAMBOA MENDOZA y Lizbeth Yaklin MENDOZA PAQUI** en primera instancia "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 24% de índice de similitud, por tanto, aprobado.**

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cinco folios.

Ayacucho, 22 de febrero de 2023

c.c.: Archivo

CBO/mqa



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

*Clodoaldo Berrocal Odaya*  
DR. CLODOALDO BERROCAL ORDAYA  
DECANO

**Memorando n.º 021-2023-DI-FCE**

Al : Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya.  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 20 de febrero de 2023.

Señor Decano, por intermedio del presente remitimos su despacho el informe de originalidad CON DEPÓSITO mediante el software Turnitin; con el detalle siguiente:

Facultad	Ciencias de la Educación.	
Escuela Profesional	Educación Inicial.	
Especialidad	Educación Inicial.	
Tipo de trabajo académico	Tesis para obtener título de Licenciada.	
Título del trabajo académico	EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "332-SANTA ELENA", AYACUCHO – 2022*	
Apellidos y nombres del/la bachiller	GAMBOA MENDOZA, Rosa Rosario	
Código	03172191	
DNI	70937788	
Apellidos y nombres del/la bachiller	MENDOZA PAQUI, Lizbeth Yaklin	
Código	70270268	
DNI	03172111	
Identificador de la entrega	2019337247	
Fecha de recepción	17 de Febrero de 2023	
Fecha de verificación	20 de febrero de 2023	
<b>Informe de Originalidad</b>		
<b>Índice de similitud</b>	<b>Similitud según fuente</b>	<b>Resultado**</b>
24%	Internet: 21% Publicaciones: 5% Trabajo del estudiante: 20%	APROBADO

\* El contenido de la tesis es de entera responsabilidad del tesista. La Comisión de Revisión se limita a subir al software Turnitin para su verificación respectiva.

\*\* Artículo 13.- La constancia de originalidad del trabajo de investigación deberá tener un porcentaje de similitud de un máximo de 30% para trabajos de pre grado, 25% para trabajos de post grado y 20% para los trabajos de investigación de los docentes que investigan (RESOLUCIÓN DEL CONSEJO UNIVERSITARIO Nº 03V -2021-UNSCH-CU de fecha 16/marzo/2021).

Para fines de constatación del informe de originalidad, adjuntamos los siguientes documentos en versión pdf:

1. Recibo digital de la tesis.
2. Tesis con resultados de similitud.
3. Reporte de informe de originalidad de la tesis.

Atentamente,

  
Indalecio Mujica Bermúdez  
Docente Instructor

  
Dr. Óscar Gutiérrez Huamaní  
Docente Instructor



# EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "332-SANTA ELENA", AYACUCHO - 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

repositorio.unsa.edu.pe

8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	takey.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo

# EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "332-SANTA ELENA", AYACUCHO – 2022

*por* Gamboa Mendoza, Rosa Rosario Mendoza Paqui, Lizbeth Yaklin

---

**Fecha de entrega:** 20-feb-2023 11:07p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2019337247

**Nombre del archivo:** TESIS\_ORIGINAL-Rosa\_Rosario\_y\_Lizbeth\_Yaklin.pdf (2.52M)

**Total de palabras:** 22457

**Total de caracteres:** 122128



FACULTAD DE  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER ROSA ROSARIO GAMBOA MENDOZA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – FOLKLORE Y CULTURA POPULAR.**

En la ciudad de Ayacucho a los dos días del mes de agosto del año dos mil veintitrés, siendo a horas las once de la mañana, se reunieron en el auditorio “José María Arguedas” de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Gualberto Cabanillas Alvarado (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela) y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembro), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “332-SANTA ELENA”, AYACUCHO-2022**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna **ROSA ROSARIO GAMBOA MENDOZA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Folklore y Cultura Popular.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas la una de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Gualberto Cabanillas Alvarado (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela) y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembro).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 09 de agosto de 2023.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE  
SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
  
Dr. GUALBERTO CABANILLAS ALVARADO  
DECANO (e)

Registro N° 1529-2023  
Recibo de Tesorería N° 10 - 00001138  
Libro N° 04, folios 294 y 295  
GCA/acc.





FACULTAD DE  
**Ciencias de la Educación**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER LIZBETH YAKLIN MENDOZA PAQUI, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL TEMPRANA.**

En la ciudad de Ayacucho a los dos días del mes de agosto del año dos mil veintitrés, siendo a horas las once de la mañana, se reunieron en el auditorio “José María Arguedas” de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Gualberto Cabanillas Alvarado (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela) y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembro), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “332-SANTA ELENA”, AYACUCHO-2022**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna **LIZBETH YAKLIN MENDOZA PAQUI**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Educación Bilingüe Intercultural Temprana.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas la una de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Gualberto Cabanillas Alvarado (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela) y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembro).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 09 de agosto de 2023.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE  
SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
  
Dr. GUALBERTO CABANILLAS ALVARADO  
DECANO (e)

Registro N° 1528-2023  
Recibo de Tesorería N° 10 - 00001140  
Libro N° 04, folios 294 y 295  
GCA/acc.