

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho -**

**2022**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial -  
Artes plásticas**

**Presentado por:**

Bach. Guadalupe Devora Veramendi Sosa

**Asesora:**

Mg. Erasilda Huamaní Fernández

**Ayacucho - Perú**

**2024**

Este trabajo va dedicado a mis padres quienes me apoyaron incondicionalmente en toda mi formación profesional y no dudaron de mí en ningún momento.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradecer a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, a la Facultad de Ciencias de la Educación y a la Escuela Profesional de Educación Inicial quien por muchos años fue partícipe de mi formación como profesional.

A mi asesora la profesora Huamaní Fernández Erasilda, le tengo inmensa gratitud ya que me brindó su apoyo y orientación adecuada para el desarrollo de mi proyecto, a todos los profesores de la universidad quienes, durante estos 5 años de estudio, supieron guiarme y darme las mejores recomendaciones estoy inmensamente agradecida.

Asimismo, agradecer al profesor Rolando Quispe Morales, quien, bajo sus orientaciones, recomendaciones y exigencias, logró formarme como profesional e investigador competente.

De la misma manera agradecer a la Directora de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo, quien me abrió la puertas de la institución para poder ejecutar mi proyecto de tesis, asimismo agradecer a la profesora Regina Sosa Carpio , quien bajo sus recomendaciones y punto de vista supo orientarme adecuadamente en todo el proceso de ejecución, agradecer a los padres de familia por poner su confianza en mí, y a los niños que supieron integrarse al trabajo que estaba realizando, estoy agradecida así mismo con todas mis compañeras de la escuela , que por muchos años compartimos aulas, conocimientos, experiencias que me servirán y serán un gran recuerdo de esta etapa universitaria.

## ÍNDICE

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS.....	2
AGRADECIMIENTO .....	4
RESUMEN .....	8
ABSTRAC .....	9
INTRODUCCIÓN .....	10
CAPÍTULO I .....	11
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	11
1.1 Descripción de la situación problemática .....	11
1.2 Formulación del problema .....	13
1.3 Formulación de objetivo.....	13
1.4 Justificación.....	14
CAPÍTULO II.....	16
MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Antecedentes de la investigación .....	16
2.2 Bases teóricas.....	21
<u>2.2.1</u> El juego simbólico .....	21
<u>2.2.2</u> Habilidades sociales.....	31
CAPÍTULO III.....	38
III METODOLOGÍA .....	38
3.1 Hipótesis.....	38
3.2 Variables .....	38

3.3 Operacionalización de variables .....	38
3.4 Tipo y nivel de investigación .....	41
3.5 Método .....	41
3.6 Diseño de investigación .....	42
3.7 Población y muestra.....	42
3.8 Técnicas e instrumentos .....	43
3.9 Validez y confiabilidad de instrumentos.....	44
3.10 Técnicas de procedimiento de datos .....	46
3.11 Aspectos éticos.....	46
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN. ....	49
4.1. A nivel descriptivo:.....	49
4.2. Nivel inferencial.....	51
4.3 Discusión de resultados.....	54
Conclusiones .....	57
Recomendaciones .....	59
Referencias Bibliograficas .....	60
Anexos .....	64
Anexo 1. Instrumento .....	64
Anexo 2. validez de los expertos .....	66
Anexo 3. Material experimental .....	69
Anexo 4. Actividades de aprendizaje .....	70

Anexo 5. Control de actividades .....	79
Anexo 6. Solicitud de autorización .....	80
Anexo 7. Matriz de consistencia .....	81
Anexo 8. Evidencias fotográficas .....	83

## RESUMEN

Este trabajo de investigación está enfocado para poder determinar qué tan influyente es el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo, se plantearon diferentes metodologías y se optó por la más favorable que viene a ser el método de la inducción y deducción y la hipotética deductiva, este trabajo está bajo el enfoque cuantitativo, del tipo experimental y en el nivel explicativo, utilizando el diseño pre-experimental. En esta tesis la muestra con la que se estuvo trabajando fue de 18 niños y niñas entre los 5 años de dicha institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo, las palabras claves que se utilizaron fueron las siguientes: “ juego, símbolo, habilidades , socialización, interacción”, quienes conforman la base conceptual de este trabajo de investigación, asimismo tenemos como variable independiente al “juego simbólico y como variable dependiente a las “habilidades sociales” , dentro de las dimensiones que vamos a encontrar son: las habilidades sociales intrapersonales, las habilidades sociales conductuales y la interacción social. Durante todo el proceso estadístico para la obtención de los datos se utilizó el programa SSPS 22, programa con el cual se podrá presentar con las tablas porcentuales, se mostrarán los resultados a un nivel descriptivo y para el nivel inferencial utilizamos el estadígrafo U de Man Whitney y Wilcoxon para comprobar la veracidad de las hipótesis. Siendo los resultados muy óptimos y favorables se puede concluir que el trabajo de investigación favoreció a la población estudiantil de dicha institución para su mejo interacción social.

## ABSTRAC

This research work is focused on determining how influential symbolic play is in the development of social skills in 5-year-old children of the initial educational institution 432-67 Qatus Urqo, different methodologies were proposed and the most favorable which is the method of induction and deduction and deductive hypothetical, this work is under the quantitative approach, of the experimental type and at the explanatory level, using the pre-experimental design. In this thesis, the sample with which we were working was 18 boys and girls between the ages of 5 from said initial educational institution 432-67 Qatus Urqo, the key words that were used were the following: "game, symbol, skills, socialization , interaction", who make up the conceptual basis of this research work, we also have "symbolic play" as an independent variable and "social skills" as a dependent variable, within the dimensions that we are going to find are: intrapersonal social skills, behavioral social skills and social interaction. Throughout the statistical process to obtain the data, the SSPS 22 program was used, a program with which the percentage tables can be presented, the results will be shown at a descriptive level and for the inferential level we use the Man Witney U statistician. and Wilcoxon to verify the veracity of the hypotheses. Since the results are very optimal and favorable, it can be concluded that the research work benefited the student population of said institution for better social interaction.



## INTRODUCCIÓN

Este trabajo esta direccionado para poder determinar si el juego simbólico es influyente de forma positiva en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432.67 Qatus Urqo, teniendo como marco teórico una amplia investigación, definiciones y conceptos citados por autores, explicando cada una de las variables, podemos decir que el juego es la etapa más importante en la que un niño explora su entorno y por lo tanto socializa con las demás personas de su entorno.

En el primer capítulo encontraremos, el planteamiento del problema, la descripción de la situación problemática, así también la formulación de problemas y objetivos, y la justificación práctica, teórica y metodológica.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico, empezando de los antecedentes internacionales, nacionales, regionales, también sintetizamos las bases teóricas y las bases conceptuales.

En el tercer capítulo encontramos, las hipótesis, variables, y la operacionalización de variables está el tipo y nivel de investigación, así también como el diseño, la población y muestra, la técnica y el instrumento, y por último esta los aspectos administrativos.

En el cuarto capítulo se encuentra los resultados, y la discusión de ellas, donde podemos concluir que efectivamente el juego simbólico si influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 132-67 Qatus Urqo,

Considero que este trabajo investigativo va contribuir al conocimiento científico de futuras investigación ya que estará como antecedente.

## CAPÍTULO I

### I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción de la situación problemática

Las habilidades sociales son las conductas y acciones que definen a una persona, así también como a su interacción con la sociedad y el entorno donde se está desarrollando, estas habilidades permiten que podamos expresar nuestras emociones, sentimientos, opiniones, deseos y derechos con toda la libertad y facilidad. El ser humano en su mayoría logra desarrollar las habilidades sociales, pero siempre hay quienes tienen cierta dificultad de poder lograrlo, sin embargo, es superable con la orientación adecuada. En mi trabajo de investigación se abordará sobre “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa 432-67, Qatus Urqo” Mi objetivo fundamental es dar a conocer la influencia e importancia del juego simbólico en la formación y desarrollo de las habilidades sociales.

La institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo, ubicada en el distrito de Vinchos - Ayacucho, tiene un gran número de niños asistentes, provenientes de la zona rural, el cual día a día asisten para una educación de calidad. Sin embargo, logré observar que no todos los niños que asisten tienen una interacción satisfactoria, más por el contrario me pude dar cuenta de que muchos de los niños expresaban actitudes como: timidez, miedo, aislamiento, agresividad, por eso se está planteando el juego simbólico para poder superar estas dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales.

Cuando los niños juegan, entran a un espacio de imaginación y creatividad cognitiva, donde todos sus deseos más profundos o vivencias personales y sueños se representan de forma gráfica así también como sus temores o ansiedades que lo aquejan; también se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente; es por ello que desarrollar y aprovechar los momentos lúdicos para un aprendizaje eficiente y eficaz.

Aucouturier (2004), nos explica que *“es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar”*. (p. 68), en otras palabras, el juego tiene una finalidad formadora de diversas capacidades de aprendizaje que estimula la construcción de sus propios conocimientos.

De este modo, lograremos comprender y reflexionar a través del juego que realizan los niños su influencia e importancia en el desarrollo de sus habilidades sociales, ya que es un momento clave para entender su pensamiento, sus costumbres, creencias y de este modo, describir todo lo que consterna y así lograr que los niños tengan más estabilidad emocional y social para que puedan interactuar entre ellos. Dicho de otro modo, el juego es el reflejo más próximo de la realidad viviente de cada niño, en ella expresa su desarrollo de infancia. Este trabajo de investigación tendrá una duración de aproximadamente de 2 meses en dicha institución, tiempo en el que se busca dar a conocer la importancia y su influencia en la formación de las habilidades sociales y así superar los conflictos que perjudiquen el desarrollo de los niños.

Podemos precisar, que, en dicha zona, la influencia de conductas y actitudes negativas son vistas como algo normal, las diferencias entre mujeres y varones son abismales y demasiado fuertes, esto repercute en la formación de los menores, por eso, en cada actitud, está presente el contexto de su formación. El desarrollo social y el contexto cultural de la comunidad de Qatus Urqu, donde se pudo observar las diferencias de estereotipos muy sólidos, estos desfavorecen un aprendizaje adecuado. La situación que se logra observar es preocupante ya que limita la socialización en los niños, por lo tanto, se va elaborar estrategias para que los niños superen todos estos problemas ya mencionados, de modo que mejoren su convivencia e igualdad entre ellos en una convivencia armoniosa que asemeje a una sociedad equitativa.

Los niños de dicha institución, están a la intemperie de diferentes problemas sociales; sin embargo, buscamos reforzar y desarrollar sus habilidades sociales, además de la interacción, sin miedos y diferencias, por este motivo se va plantear estrategias y talleres donde hagan un intercambio de roles para superar todas sus diferencias y que así logren una convivencia armoniosa en el aula. En general en mi trabajo de investigación el objetivo fundamental es describir, desarrollar y dar a conocer sobre la importancia del juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales. Y para un niño no hay mejor manera de aprender que jugando.

## **1.2 Formulación del problema**

### **Problema general:**

¿De qué modo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo?

### **Problemas específicos:**

1. ¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo?
2. ¿Cómo repercute el juego simbólico en las habilidades sociales conductuales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo?
3. ¿Cómo trasciende el juego simbólico en la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo?

## **1.3 Formulación de objetivo**

### **Objetivo general.**

Determinar si el juego simbólico es influyente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.

### **Objetivos específicos:**

- Determinar si el juego simbólico es influyente en el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo.
- Determinar si el juego simbólico es influyente en el desarrollo de las habilidades sociales conductuales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.
- Determinar si el juego simbólico es influyente en la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.

### **1.4 Justificación**

La siguiente investigación permitió comparar, describir y determinar que el juego simbólico favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Qatus Urqo. Además de la descripción e importancia del juego simbólico y las habilidades sociales, está la relación e influencia que ambas tienen.

#### **Justificación teórica**

Con respecto a lo teórico, entendemos que el juego simbólico, es la representación máxima de la realidad en el que vive el niño. Es un momento único e indispensable, de modo que pudimos observar todas las actitudes de su entorno y así potencializar el desarrollo de sus habilidades sociales, la información que obtuvimos de esta investigación servirá para reforzar y tratar temas sociales y emocionales como ya lo hemos mencionado. En otras palabras, mi trabajo de investigación detalla, identifica y explica cómo repercute el juego simbólico en el reflejo cercano del entorno social y cultural del niño, para poder explicar los conflictos sociales, y así demostrar que tan determinante es en el desarrollo de este, mostrar las actitudes negativas adquiridas mediante el juego simbólico como reflejo de su realidad y plantear estrategias adecuadas para una buena adquisición de habilidades sociales.

### **Justificación práctica**

El juego es un acontecimiento muy importante dentro del aula, y en cualquier situación que se pueda dar; sin embargo, esta refleja actitudes que son el espejo del interior de los niños, y es por medio del juego simbólico que se logró superar las diferencias que se encontró. Esto para poder brindar mayor facilidad en la adquisición de las habilidades sociales. Participar, y comprender el juego simbólico de los niños, fue la clave para que pueda intervenir de manera adecuada y así poder potencializar las habilidades sociales de cada niño. En la parte práctica incluimos nuevos juegos donde se incorporó el juego de roles, el control de las emociones, el liderazgo y el trabajo en equipo, y así logramos que los niños encajen con facilidad en la sociedad, de manera asertiva y sin dificultades que limiten sus capacidades.

### **Justificación metodológica**

En la presente investigación se utilizó diferentes estrategias y talleres para poder superar las dificultades que se tiene frente al desarrollo de las habilidades sociales, para así lograr una socialización armoniosa dentro de la institución y en el aula, utilizando la motivación en todo momento para mantener el interés en los niños, también se utilizó el pensamiento crítico, planteamos situaciones de conflicto cognitivo en el cual los niños buscaron darle una solución o razonar con ello, también usamos el análisis y reflexiones grupales, la retroalimentación, para poder reforzar todos los temas aprendidos todo esto para poder formar estudiantes plenos para una excelente interacción social.

## CAPÍTULO II

### I. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

##### A nivel internacional

Jaime y Pedraza (2019), en su investigación *“Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la institución educativa Vista Bella sede C”*. dando como objetivo: clasificar todo el proceso de socialización, mediante los juegos simbólicos, lo cual fue aplicado en una actividad de educación física, También supieron explicar, la conexión dentro de la socialización mediante los juegos simbólicos en los niños. Esta investigación es de tipo acción, usaron como técnica la entrevista, el instrumento fue el cuestionario y la población de 36 niños; como conclusión de esta investigación de obtuvo que: *“Que la propuesta planteada a partir del juego simbólico logró mejorar los procesos de socialización en los estudiantes, tanto a nivel escolar, familiar y la sociedad. Además de comprobar la relación del juego simbólico con la socialización”*.

Alvarado y Chevasco (2018), realizaron su investigación titulada *“El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes”*. Se plantearon como si el juego es trascendental y si tiene incidencia en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas de Inicial II La discrepancia en este trabajo de investigación es que el juego favorece en el proceso de encontrar las debilidades emocionales y sociales de un niño, para que este tenga una mejor interacción. La metodología que se utilizó fue desde un enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, con un diseño no experimental transaccional, la

muestra la seleccionaron por conveniencia y los métodos que utilizaron fueron el deductivo-inductivo y el hipotético deductivo. Las técnicas que se usaron fue la observación y la encuesta. La conclusión a la que lograron llegar, con estos resultados pudieron una guía didáctica para los profesores innovando con los juegos infantiles para que puedan mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial II de 4 a 5 años. Es decir que esta investigación logro estructurar y diseñar nuevas estrategias para así poder potencializar el desarrollo de la habilidad social.

Chuiza (2019) realizó la investigación titulada: *“El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial” de la “Universidad estatal de Bolívar”*. Esta investigación tubo como muestra poblacional de 40 niños entre 4 y 5 años teniendo como instrumentos la recolección de datos, la investigación consistió en seguir y adaptar escalonadamente la socialización en niños de 4 años y formula la siguiente conclusión: Los resultados obtenidos permitieron verificar que los juegos simbólicos influían positivamente en el fortalecimiento de la habilidad social de la población de estudio. Quedó la evidencia numérica al cotejar en los niños el antes y después de esta investigación, dándonos así un resultado, donde podemos explicar que el juego simbólico de una forma u otra es positiva en los niños. este trabajo muestra una gran similitud, sin embargo, la aplicación de nuestra investigación tiene un contexto muy diferente en la cual la semejanza que se logró encontrar entre el juego simbólico y las habilidades sociales nos dieron diferentes resultados.

### **A nivel nacional**

Cotrina (2020), investigó *“El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial n° 1372 Los*



*claveles – Piura, 2019*” de la “Universidad los ángeles de Chimbote”. Se trabajó con una muestra de 24 estudiantes entre 3 años utilizando como técnica de investigación usaron la observación y el instrumento con el cual evaluaron fue la lista de cotejo. Obteniendo como resultado de dicha investigación tiene una similitud a las anteriores que la importancia del juego simbólico en la conducta social de los niños, es favorable en su proceso de formación. Concluyendo: que definitivamente el juego simbólico, es influyente en proceso de socialización de los niños, lo cual representa diferencias significativas en los niños de primaria, dando como evidencia que la teoría de Piaget acierta en que la durante la etapa pre operacional, los niños tienen un gran predominio del juego simbólico en sus horas de socialización, para lograr su desarrollo cognitivo de forma integral.

Chamorro (2017), en su tesis denominada “*Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017*”. Quiso determinar como objetivo la aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales La investigación es de tipo aplicativa de nivel explicativo desde un enfoque cuantitativo y un diseño experimental. La población y muestra está constituida por 49 niños y niñas de cinco años. Utilizó como técnica la ficha de observación y el instrumento que utilizaron es la ficha de observación. Concluyendo lo siguiente: esta investigación logro su objetivo demostrando que las habilidades sociales aumentaron a través del juego, lo cual influye positivamente, enfocando todo, tanto en la destreza social, y las que van relacionadas como los sentimientos como objetivo se planteó que la investigación corresponde a los sentimientos en las habilidades sociales. Esta investigación logro demostrar que el juego pues si determina la interacción social de los niños.

Laura y Arenas (2018), en su tesis titulada *“Aplicación de los juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa – 2017”*. Su objetivo principal fue determinar cuáles serían los efectos de los juegos simbólicos, para la socialización en los niños de 5 años, este trabajo esta desde un enfoque cuantitativo. La población fue en la modalidad de censo y fue conformada por 20 niños de la edad de 5 años. La técnica que usaron fue la observación y evaluaron con el instrumento denominado lista de cotejo. La investigación concluyó en que definitivamente los juegos simbólicos mejoran los niveles de interacción social de manera elocuente en los niños y esto dependiendo del contexto social y cultural que en el que se encuentra cada niño.

Metamoros, Corichahua (2017) realizó la investigación *“Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años”*, esta investigación se realizó con una muestra de 40 niños en la edad de 5 años utilizando la técnica de la ficha de observación y el instrumento es la escala de apreciación. Se pudo concluir que el juego simbólico tiene un efecto positivo, trascendental y significativo, que logra que los niños y niñas se integren de forma asertiva dentro de su familia y sociedad. Como objetivo explican que la interacción de manera funcional, es eficaz en los niños, lo cual permite que interactúen de forma positiva, y vea una reducción de prejuicios constituidos dentro de su entorno social y cultural.

#### **A nivel regional.**

Quispe (2017), realizó 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”* con una muestra de 29 niños y niñas de 5 años. Su técnica fue la observación y su instrumento la ficha de

observación. Podemos concluir de esta investigación que el juego simbólico definitivamente influye de manera positiva en los niños de 5 años, para que estos puedan desarrollar sus habilidades sociales, Debemos tener en cuenta en la aplicación mencionada pertenece a la zona urbana; sin embargo, nuestra población está conformado por niños de zona urbana, teniendo en cuenta las diferencias de aplicación que estas puedan tener. Lo cual todo resultado siempre vario dependiendo del contexto social en que cada niño se desarrolle.

Elme, Quispe (2018), realizó su investigación ***“Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución educativa inicial” “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.*** Con una muestra de 21 niños y niñas de 5 años. En esta investigación se utilizó la técnica de la observación, y la experimentación y se obtuvo como información para recopilar información de las habilidades sociales Para esta investigación se utilizó la técnica de observación y experimento para así poder obtener información de las habilidades sociales en referencia a los juegos cooperativos y el material experimental. Concluyendo que los juegos cooperativos influyen en la primera socialización en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

De la cruz, Hermoza (2016) realizo su investigación, ***“La dramatización como técnica para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución educativa San Martín de Porres- Capillapata, Ayacucho 2016”.*** Utilizando como muestra a 28 niños y niñas de dicha institución, utilizando como técnica, la observación y como instrumento: ficha de observación, registro, fotografía, procesamiento de datos. Concluye que la dramatización realmente produce efectos trascendentales en las habilidades sociales en la Institución educativa San Martín de Porres Capillapata, Ayacucho 2016. En el caso de dicha investigación presenta una

estrategia para poder desarrollar a cabalidad las habilidades sociales. El teatro ayuda a poder expresar y comunicar momentos referenciales.

## **2.2 Bases teóricas**

Mi trabajo de investigación tocará temas puntuales que ayudará en relación de ideas previas para mayor entendimiento. La importancia del juego simbólico en las habilidades sociales es un tema de gran envergadura; no obstante, la muestra y conclusiones no son similares. Dicho trabajo describirá y explicará sobre el juego simbólico y habilidades sociales de manera apartada para un mejor desarrollo.

### **Concepto de símbolo**

Definiendo el concepto de símbolo según Abad y Ruiz de Velasco (2012), explica que: “la función simbólica o semiótica es la capacidad de recordar e imaginar situaciones, objetos, animales, sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos” (p.29).

Esto quiere decir que es la habilidad de recordar diferentes contextos, sin que estos sean concretos, teniendo en si un proceso de imaginación abstracta.

### **El juego simbólico**

El juego es la interacción de niños que afrontan ciertas funciones para un mejor dinamismo. La educación actual el Constructivismo fomenta la capacidad de desarrollar las competencias y capacidades por medio de uno mismo. En ello, el juego es una buena alternativa que ayuda a la formación, desarrollo y aprendizaje de nuestros niños. Diversos autores consideran que el juego es de suma importancia en la adquisición de conocimientos y experiencias.

Empezaremos Definiendo al juego simbólico, según Abad y Ruiz de Velasco (2012): El juego simbólico, es un medio excelente para poder explorar. En términos generales se explora la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño como ser humano, que es el comportamiento de los adultos, situaciones cotidianas o extraordinarias que necesita aprender o que llaman su

atención, etc. Mediante la recreación del juego, el niño reproduce e interpreta actitudes, modelos y comportamientos captados de un mundo que no es fácil de comprender y asimilar, pero que es indispensable conocer. (p.34)

En otras palabras, los autores dan a conocer que el juego es el fiel reflejo de un contexto social y cultural. Además, que los primeros intentos de interacción muestran la formación familiar. Establecer relación entre un juego y vida social fomenta el desarrollo de capacidades de afrontar con sus conocimientos lo real.

El juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” Viciano y Conde, p. 83, (2002) citado por Gallardo José.

El juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, de este modo contribuye en el desarrollo integral de cada niño durante los primeros años de vida, el juego es una actividad fundamental porque requiere de movimiento, manipular objetos, socializar, todo esto ocurre en este proceso de jugar. Garaigordobil y Fagoaga, p. 18 (2006), citado por Gallardo José

Para Abad y Ruiz de Velasco (2012) el juego simbólico es una experiencia fundamental y vital en los niños. Este juego tiene escasa limitación y gran flexibilidad cuando se planea adecuadamente en los espacios, objetivos y tiempo de dedicación. El juego simbólico no necesita una enseñanza estricta; sin embargo, necesita de un acompañamiento y planificación oportuna del docente en la etapa de 0 – 6 años de edad. También dicho juego genera un desarrollo eficaz en la competencia lingüística en la adquisición de una correcta sintaxis u orden oracional al momento de su desenvolvimiento (p.33).

Otra explicación sobre el proceso del juego simbólico por edades según Herrera y Salas (2018). “El juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada

niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo” (p.205). En otras palabras, los niños van asimilando saberes empíricos a medida que afrontan su realidad, cada juego se vuelve más real a medida del conocimiento previo de cada uno. Además, el autor menciona que el juego simbólico “Consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, los niños recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación” (p,205). Esta actividad les permite hacer un mundo más complejo e innovador, también ayuda a poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza, con el juego el niño no tiene restricciones ni limitaciones de estímulos.

Además, el mismo autor define al juego simbólico como una experiencia vital en nuestras vidas. Villalobos, M (2009): cuando nos referimos al juego simbólico, nos expresamos en el sentido de la vida, pues son estas experiencias las que permiten a una persona descubrir diferentes sensaciones, gustos, texturas y sabores de todo lo que lo rodea, así como mejorar la imaginación pues todo esto refleja un significado individual de cada uno, pues en ella se palman las experiencias directas con su contexto. (p.275).

Para nuestro autor el juego ayuda a la asimilación de competencias y capacidades del mundo empírico, teniendo como finalidad el desarrollo de experiencias que se dan inicio a través de su imaginación e interacción con el juego.

Otro concepto que explica sobre el juego simbólico y el lugar donde se lleva a cabo según Abad y Ruiz de Velasco (2012). Ellos mencionan que es importante que nuestra forma de situarnos ante el juego sea la de proporcionar seguridad y apoyo cuando el niño solicita ayuda, estando cerca, pero no encima y con una actitud disponible, pero no intrusiva. En tal caso, la construcción de su propio conocimiento, desarrollo y capacidad sea desarrollado con total libertad con solo guías oportunas en casos necesarios. Además, es competencia del educador

preparar el mejor contexto de juego posible, el cual los estudiantes puedan desarrollarse con total normalidad y dónde las habilidades sean mejor elaboradas. Hay espacios inadecuados donde se lleva a cabo el juego, lo cual no debe ser así, el espacio de juego deber ser pertinente para la imaginación y creación que surge dentro de la propia dinámica de la actividad de aprendizaje y desaparece cuando esta termina; en otras palabras, el profesor encargado debe crear situaciones lúdicas que no se alejen a las realizadas por los estudiantes en momentos de recesos (p.35).

## **Teorías del juego simbólico**

### **Teoría del psicoanálisis de Freud**

Gutiérrez (2017) menciona que: El psicoanálisis de Sigmund Freud, considera que *“el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos”*. Esto nos dice que Freud constata que los eventos traumáticos en la vida de cada persona son superables a través del juego y como sucede esto a través de la repetición constante de este suceso que les ocurrió. (p. 12).

Freud (1920). “considera el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, done el niño/a puede expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados”.

### **Teoría del excedente energético según Herbert Spencer**

Gallardo (2018) A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético que dice: *“debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia”*; Esto nos explica que la energía sobrante debe ser liberada ya que al acumularlo nos genera tensión, ansiedad, etc., en cambio el tener actividades físicas, recreativas, estéticas que permitan que toda esta

energía salga liberada al organismo, que es fundamental para el equilibrio interno tanto mental, como psicológica. (p. 6).

### **Teoría del pre ejercicio Según Karl Groos**

Martínez (2001) menciona que Groos sostenía que: *“la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto”*, La teoría de Groos nos explica que el rol que tiene el juego desarrolla todas las capacidades y habilidades que permiten que un niño juegue con libertad y de este modo sea autónomo en su vida adulta, este autor nos explica que el juego es un ejercicio en el que el niño destina su actividad de adulto, el rol que tendrá, sus capacidades y destrezas, siendo un pre ejercicio de su desarrollo mental y sus instintos, (pág. 12).

### **Teoría de Piaget**

Landeria (1998) menciona que Piaget afirma que: *“el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, en cambio, tiene el fin en sí mismo”*. Entonces, esto nos explica que el juego es la etapa fundamental donde el niño invierte los roles, no lo determina todo en relación a su mundo, sino que lo adapta de acuerdo a sus necesidades, sueños, ilusiones, sentimientos, etc., la actividad lúdica no es un reflejo de la conducta adaptativa al contrario demuestra otro espacio donde el individuo refleja el interior de la persona de forma inconsciente, mientras que en el aspecto cognitivo siempre hay un fin o una meta, mientras que en juego se da todo lo contrario.

### **Importancia del juego simbólico**

Según García y Llull (2009) nos menciona que: *“Los juegos y los juguetes en su totalidad cumplieron la función de aprendizaje y socialización que viene a ser muy importante. Esto refiere a que el juego es un elemento transmisor de costumbres, conductas o imágenes sociales, y está presente en todas las civilizaciones humanas”*. Esto nos da a entender que



tanto los juegos como los juguetes tiene una dirección importante en el individuo pues es el transmisor de diferentes costumbres, creencias, sentimientos, apegos, conductas, pensamientos, etc. y esto se refleja en todas las sociedades del mundo, pues el juego es la etapa donde se logra expresar y dramatizar todo el contexto personal de cada individuo. (p. 21).

Otra definición sobre el juego y su significancia para el desarrollo de nuestras habilidades futuras, Según Villalobos, M (2009). Es la actividad lúdica, que pueden percibir los profesionales y ciudadanos del futuro, pues los niños observan el contexto en que viven e interactúan y sus diferentes percepciones que tienen de ellos. Realizan grandes labores que se asemejan a la vida real, con funciones que ayudan a desarrollar la habilidad e interacción social. Los niños pueden tomar diversas funciones y desarrollarlo con seriedad y funcionalidad. En resumen, los niños demuestran a través del juego el reflejo de su contexto social, así como el reflejo interior y personal de cada uno de ellos. (p.274).

Según García y Llull (2009) nos menciona que “a través del juego, el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores, también en medio de la broma y el juego” (p. 21).

El juego simbólico influye en la estabilidad emocional de cada niño Según Villalobos, M (2009) nos explica que las diversas actividades que los niños representan a través de juego, son las expresiones involuntarias de parte personal e íntima de cada persona, es el reflejo de sus deseos, de la realidad individualista en la que reflejan la ausencia, o separación que siempre estuvo con ellos, de aceptar sus miedos y así mismo el intercambio de roles, entre sus padres y los adultos que lo rodean, es por eso que hay muchos juegos reflejando estas actitudes, como jugar al papa y la mama, entre otros, de este modo se logra observar y entender la individualidad de cada persona. (p.276).

También, desde el punto de vista afectivo según Abad y Ruiz de Velasco (2012) menciona “El juego simbólico es una forma de alcanzar el equilibrio psíquico en los primeros años de vida. Es importante para el desarrollo afectivo del niño, ya que, a través del juego, expresa todos sus temores, emociones, conflictos, etc.” (p.35). Los infantes suelen liberar algunos impulsos en la interacción con los demás esto ayuda a identificar ciertos rasgos y problemas frecuentes en los niños así intervenir en su desarrollo y formación. Agrega “Como pista de pruebas de la vida, esta actividad lúdica ayuda a elaborar las dificultades derivadas de la comprensión del mundo de los adultos” (p.35). Los niños ya se forman y tratan de imitar las actividades requeridas en las personas adultas para su incorporación a una sociedad.

El juego simbólico desde el punto de vista cognoscitivo, según Villalobos, M (2009) nos explica que: Los niños que juegan tienen una alta creatividad e inteligencia; no sólo categorizan, sistematizan, ordenan y relacionan los elementos necesarios para su actividad, sino que diseñan sus métodos de juego, construyen, y revelan todo acerca de su hogar, de cómo es la situación dentro su casa, el reflejo de los valores practicados dentro de ella, y del entorno social al que pertenecen. (p.270).

Sobre la idea del autor los niños perciben el desarrollo de su entorno y asimila algunos conocimientos que ayudan a su formación. Estos pueden ser favorables o perjudiciales de acuerdo al contexto vivido.

El juego simbólico desde una perspectiva de la vida diaria Según Villalobos, M (2009) define que el juego es una acción que inicia del sujeto, que se realiza con libertad, no es una copia literal de la realidad esta suele variar de acuerdo a su entorno e influencias externas, en esta situación el niño refleja las historias de vida de su propia vivencia personal, entorno a su contexto social y cultural, es una actividad muy dinámica y significativa, pues genera una relación subjetiva con la objetiva, lo cual posibilita el máximo desarrollo personal y social del

niño, en esta actividad el niño se compromete a realizar un ejemplo de todo lo que lo rodea y es el máximo momento en el cual nosotros podemos entender todo lo que le sucede y lo que acontece en tu entorno. (p.271).

Los niños en el juego simbólico suelen desarrollar y encontrar el equilibrio entre lo personal y social. Mediante el juego representan series de leyes y libertades que la sociedad dentro de lo moral y ético puede ofrecer. Además de asimilar las responsabilidades de acuerdo a los roles que se ofrezca.

### **Evolución del juego simbólico**

El juego simbólico fue fuente de estudio e investigación en diversos años; algunos estudios recientes muestran el juego en fundamental en el desarrollo y formación del niño y que este se presenta en diferentes etapas o evoluciones.

Tomando como ejemplo la evolución del juego simbólico por etapas según Herrera y Salas (2018, p.278) se puede exponer lo siguiente:

Etapas 1. Juego pre simbólico (12-19 meses).

- ✓ Reconocen todos los objetos de su entorno, reconocen emociones y gestos, y entienden cómo usar todos los objetos de su entorno.

Etapas 2 Juego simbólico.

- ✓ Imita situaciones de la vida diaria
- ✓ Aprende a combinar los utensilios u objetos de su entorno. Entiende la función de cada uno de ellos y para que debe ser utilizado.
- ✓ Aprende a intercambiar roles, como los juegos de ser papa o mama, y diferentes situaciones que logre observar.
- ✓ A partir de los 30 meses, empiezan a utilizar personajes ficticios, como el jugar al astronauta, doctor, etc., los objetivos que se tienen ya no son reales,

así también como el lenguaje se logró explayar y se comunican con más claridad, y también adoptan diferentes roles dentro del juego.

- ✓ Desde los 4 años utilizan gestos, involucran sentimientos y emociones, improvisan con el juego, es más estructurado, lo planifican, y empiezan a lograr el juego cooperativo,

## **Características del juego**

### **Es espontáneo**

Gallardo, J. (2018) nos menciona que:” *para que un juego pueda considerarse como tal, debe ser voluntario*”; esto nos explica que el juego nació en todas las culturas y en todos los niños que tuvieron un desarrollo normal, donde también incluyeron animales, objetos, plantas, etc, acción que solo lo realizan en la infancia pues después en la vida adulta el juego se esquematiza de manera distinta. (pág.13).

### **Tiene límites**

El juego tiene límites, es decir tiene reglas que los niños van creando conforme va avanzando el juego y estas tiene que respetarse para que no ocurra discrepancias entre ellos, esto es el reflejo de que las personas nos regimos bajo leyes y límites y los niños también lo plasman, eligen sus límites y deciden como llevar el juego de acuerdo a sus necesidades y es fundamental para ellos respetar estos acuerdos. (Gallardo 2018, p.13).

### **Tiene reglas**

Gallardo (2018) dice que los juegos están basados bajo reglas que conforme van creando, esto nos explica que los niños plasman en el juego ciertas reglas que deben cumplir, esto es muy importante para ellos, ya que delimita el grado de confianza que se pueden tener entre ellos a la hora del juego. (pág. 13).

### **Tienen una finalidad**

La finalidad del juego es producir placer, no tiene un interés personal o algo definido, simplemente es espontánea y satisfactorio para aquellos que lo realizan , de diferencia del deporte, porque no es competitivo ni tiene que haber un ganador, simplemente la finalidad es producir placer y liberación a la persona que lo realiza subiendo su estado de ánimo, si bien se puede dirección el juego de una forma externo, con el fin de lograr mejorar las experiencias cognitivas y direccionarlo a un objetivo de aprendizaje, para los que juegos eso no tiene impacto pues ya que continúan disfrutando del juego. (Gallardo 2018, p.13).

### **Evolucionan**

Aquí nos explica que: “sostiene que las características de los juegos cambian junto con el individuo en los primeros tres años de vida los niños juegan principalmente de forma individual. Posteriormente, los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos”. (Gallardo 2018, p.13), esto nos quiere decir el juego es fundamental en los primeros años de vida, lo cual permitirá una interacción social con su entorno.

### **Aprendizajes que se desarrollan durante el juego simbólico**

Según MINEDU (2019), nos explica los aprendizajes que se desarrollan durante el juego simbólico.

#### **En el desarrollo personal, social y emocional: convivencia y desarrollo de la identidad**

Está demostrado que la actividad del juego simbólico, ayuda a que los niños cooperen, se comprometan, expresen sus sentimientos y logren formar su identidad. (p.20).

#### **En el desarrollo de la comunicación oral en la propia lengua materna**

MINEDU (2019), menciona que Gitlin-weinwe, Sandgrund y Schaefer, señalan que los niños que usan su imaginación emplean el lenguaje de una manera más desarrollada. Usan más verbos como: pienso, creo, imagino. mientras juegan negocian, argumentan, discuten. aprenden el lenguaje de sus pares, practicas palabras y frases. (p.21)

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

MINEDU (2019), Explica que Johnson, Christie y Yawkey (1999), señalaban que los niños que usan su imaginación al jugar diariamente comprenderán mejor lo que leen y lo que escriben. Aquellos que muestran un juego más maduro, posteriormente, evidencian mayores desempeños de lectura. (p.21)

### **En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos**

MINEDU (2019), menciona que Rubin y Maoini comprobaron que el juego libre con bloques de construcción por solo tres semanas mejoro el desempeño en el área de matemáticas. Saltz y Johnson descubrieron también que mejora las habilidades de clasificación y comprensión del espacio, lo cual apoya el reconocimiento de números y la capacidad de entender la teoría de conjuntos, así como la memoria de secuencias (p.21).

### **Habilidades sociales**

Definiendo el concepto de habilidades sociales según Dongil y Cano (2014) explican que:

*Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas (p.2).*

Esto se refiere a que la habilidad social de cada persona viene a ser el comportamiento que va permitir que nos podamos relacionar socialmente, de modo que podamos intercambiar ideas, pensamientos, deseos, necesidades, sin reprimir nuestras emociones y con total libertad de expresión.

Según Garaigordobil (2001), las relaciones con los iguales del mismo o distinto sexo le permiten al adolescente nutrir su estatus como auto concepto, y formar las bases de las futuras relaciones entre los adultos. Aquí la autora nos explica que el ser humano en toda su formación logra crear sus propias ideologías como persona adulta,

Desde la perspectiva de Castillo y Sánchez (2016) nos explica que: “las habilidades sociales son un conjunto de destrezas y aptitudes de que disponemos y ponemos en práctica, para relacionarnos con los demás” (p.7), el autor aquí explica que las habilidades sociales son la capacidad que tiene cada persona para poder relacionarse en su entorno social.

Otro enfoque respecto a las habilidades sociales es Caballo (1986) quien nos explica que: “*la habilidad social es ese conjunto de conductas adquiridas por un individuo en un contexto interpersonal en el cual expresa: sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado*”, esto nos dice que, respetando las conductas observadas de las demás personas, se reduce la probabilidad de futuros problemas. (p.556), Aquí nos explica que la habilidad social de una persona es un total de distintas acciones que realiza el ser humano, con la finalidad de dar a conocer sus opiniones, pensamientos, deseos, sentimientos, y de este mismo modo teniendo un grado de respeto por las diferencias que presente con las personas que lo rodean, de modo que logra evitar problemas futuros.

Asimismo, Jimenes et al., (2013), afirman que: “En el ámbito escolar las habilidades sociales ayudan a un adecuado ajuste personal, mejores logros escolares y adaptación social” (p.33), esto significa que las habilidades sociales ayudan al niño para tener un mejor rendimiento escolar y desenvolvimiento dentro del aula. Por otro lado, Betina (2012), nos menciona que: “Una adecuada competencia social supone un comportamiento asertivo, la capacidad de escuchar, el control de los impulsos, la planificación del comportamiento social, el ajuste a normas y la resolución de conflictos interpersonales, entre otras características” (p.4), entonces

podemos resumir que las habilidades sociales son indispensables para el desarrollo de una sociedad, así también como el ser asertivo en diferentes situaciones, que se rijan bajo normas y leyes existentes dentro de su comunidad, tener un comportamiento adecuado frente a diferentes problemáticas que se presentan.

Ledesma (2014) nos explica que: “La actividad sociocultural se le considera mediata en los aspectos como los signos y las herramientas ya que estos tienen influencia directa con la psicología, pedagogía y en las demás actividades cognitivas” (p.26), esto nos quiere decir que la socialización es fundamental para lograr las capacidades cognitivas y psicológicas.

Para Martorell y Gómez (2019), la comunicación y la asertividad son habilidades sociales muy importantes en el desarrollo de una persona, porque con estas actitudes un individuo va poder interactuar con facilidad en su entorno social, sin dificultades, siendo bastante coherente en sus participaciones y justo en las decisiones que tome, la asertividad es positiva en las personas lo que hace que aumente la confianza y seguridad en uno mismo, mientras que una correcta comunicación hace posible que dos o más personas puedan intercambiar conocimientos, pensamientos, deseos, necesidades, y esto trae un amplio beneficio al desarrollo de una determinada sociedad (p.44).

### **Importancia de las habilidades sociales**

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1983) plantean que las habilidades sociales son adquiridas a través del aprendizaje, por lo que es importante recalcar que la infancia es una etapa importante; asimismo señalan que su incremento está ligado al reforzamiento social. Según Caballo (2007), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto propio o interpersonal, expresando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos, de un modo adecuado a la situación, lo cual le ayuda



a tener facilidad a la hora de resolver los problemas de manera inmediata y, así mismo, a la disminución de los problemas futuros.

Para Betina y Contini (2011), las habilidades sociales van formando parte en nuestra evolución, esto permite que la persona desde el momento que nace interactúe, socialice y se comunique con su entorno social, desde que el niño empieza a jugar es su primer encuentro con la socialización, y conforme va creciendo va aumentando la necesidad de comunicarse y ser asertivo en diferentes momentos que se le presente. (p.165).

La importancia de las habilidades sociales según Castillo y Sánchez (2016), explica que son actitudes y comportamientos que tiene una persona en su entorno social, las personas que son habilidosas socialmente, tienen una vida más placentera y un mejor desenvolvimiento profesional, ya que se comunican fácilmente, expresan sus ideas y contradicciones de forma asertiva, y lograr superar situaciones problemáticas (p.8).

Suarez (2002) define que: “La socialización es la acción mediante la cual una persona se convierte en alguien competente dentro de la cultura en la que vive, gracias a que ha aprendido y hecho suyas las normas y valores de esa cultura” (p.50), esto nos quiere decir que, una persona toma la iniciativa de socializar dentro de su contexto cultural, respetando las leyes y normas de su sociedad.

Por tanto, Suarez (2002) define que la socialización es el camino de un individuo a lo largo de toda su vida, sabemos que el aprendizaje es más fundamental en los primeros años de vida que en otras etapas de la vida, ya que en esta etapa el ser humano interioriza más los conceptos sociales y define una personalidad ante ella, esto quiere decir que la infancia interioriza la mayor parte de los elementos socioculturales del ambiente en que vive, Por lo tanto podemos sintetizar que el proceso de socializar es una actividad que realizaremos durante toda nuestra vida existente, y su importancia está en los primeros de vida, momento clave en el que una

persona empieza a comunicarse y a relacionarse con su entorno familiar y su contexto social y cultural.(p.50).

### **Clases de habilidades sociales**

Según Jiménez et al., (2013), explica que existen cuatro clases de habilidades sociales cognitivas, son aquellas habilidades que están relacionadas con la psicología de una persona, es decir, pensamiento, ideas, gustos o estados de ánimo; emocionales, son aquellas habilidades donde permite que la persona pueda expresar sus emociones sin dificultad alguna y con total libertad; instrumentales, son habilidades que tiene una persona con el fin de buscar soluciones a diferentes problemas que se presenten; comunicativas, es la habilidad de una persona en mantener una conversación fluida y poder comunicarse con total claridad.

### **Competencias Intrapersonales**

Para Martorell y Gómez (2019), explica que Gardner ha sido uno de los pioneros del concepto de la inteligencia emocional. Siguiendo a este autor, podemos conceptualizar la Inteligencia Intrapersonal como "el conocimiento de todo el aspecto interno de una persona y el poder ingresar a la propia vida emocional, a la fase sentimental, y a la capacidad de discriminar las emociones y así ponerles un nombre y buscarlas a ellas como un medio de interpretar y orientar nuestra propia conducta" (p.36).

Para Martorell y Gómez (2019), El conocimiento de uno mismo, a través del fomento de una adecuada autoestima, es una habilidad básica que nos permite controlar nuestros sentimientos y adecuarlos al momento. Podemos potenciar nuestra capacidad para tranquilizarse a uno mismo, para desembarazarse de los estados de ánimo negativos como por ejemplo de la ansiedad, de la tristeza, de la irritabilidad exagerada, etc. (p.36).

## **Dimensiones sobre las habilidades conductuales**

Dongil y Cano (2014) explican que: “Las dimensiones conductuales básicamente hacen referencia al tipo de comportamiento que se requiere en diferentes situaciones”. (p.3)

Las dimensiones conductuales o tipos de respuesta más comúnmente aceptadas en la literatura son las siguientes Dongil y Cano (2014, p.3)

1. Ser acervito para iniciar, mantener y terminar una conversación
2. Saber expresar los sentimientos positivos
3. Saber recibir los sentimientos positivos
4. Defender sus propios derechos con coherencia y asertividad.
5. Saber pedir favores con cordialidad
6. Saber decir NO
7. Aceptar las críticas constructivas y saber superarlos
8. decir de manera asertiva cuando hay que cambiar de actitudes.

### **2.3 Bases conceptuales**

- **Juego.** El juego es una actividad libre muy satisfactoria donde el niño hace uso de su imaginación y representa situaciones cotidianas que experimenta en su vida diaria, esta actividad es necesaria para el desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales y también para su desarrollo cognitivo.
- **Simbólico.** Es la representación de diferentes significados sin ser algo concreto, puede ser la expresión de una idea, pensamiento, sentimiento a través de un símbolo. Que solo con verlo sabemos todo el significado que tiene.

- **Habilidad.** es la suficiencia que tiene una persona para elaborar o realizar una actividad de manera correcta, así también como la capacidad de resolver problemáticas de manera eficaz.
- **Socialización.** Acción en la cual un individuo interactúa con los demás, llegando a tener una comunicación adecuada y logrando desarrollar sus capacidades sociales. Siendo asertivo en diferentes situaciones que se presenten.
- **Interacción.** viene a ser la relación que tienen dos personas o individuos frente a un mismo interés dentro de su contexto.

## CAPÍTULO III

### III METODOLOGÍA

#### 3.1 Hipótesis

##### **Hipótesis general:**

- El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo

##### **Hipótesis específica**

- El juego simbólico permite el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo
- El juego simbólico permite el desarrollo de las habilidades conductuales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo
- El juego simbólico permite la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo.

#### 3.2 Variables

Identificación de variables:

- **Variable independiente:**

Juego simbólico

- **Variable dependiente:**

Habilidades sociales

#### 3.3 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala	Valores
VI JUEGO SIMBÓLICO	El juego simbólico es un medio excelente para poder explorar. En términos generales se explora la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño como ser humano, que es el comportamiento de los adultos, situaciones cotidianas o extraordinarias que necesita aprender o que llaman su atención.	Vamos a incluir todas las dimensiones de estudio en las actividades que son para su desarrollo tendrá un total de 12 actividades. 1. Prueba de entrada 2. Conociendo mis emociones 3. Controlando nuestras emociones 4. Nos respetamos entre todos. 5. La búsqueda del tesoro. 6. Preparemos un delicioso qapchi 7. Aprendamos las palabras mágicas 8. ¿Cómo es mi familia? 9. Juguemos a ser actores 10. Preparemos una deliciosa ensalada. 11. La ciudad mágica 12. Prueba de salida Valoración • Si • No	El juego simbólico para desarrollar la intrapersonal	Muestra autonomía e iniciativa en las actividades de juego que le son propuestas y aquellas que crea	Nominal	SI NO
			El juego simbólico para desarrollar las habilidades de conducta	Demuestra compañerismo para interactuar con cualquiera de sus compañeros (empatía, asertividad, respeto a reglas de juego).		
			El juego simbólico para la interacción social	Demuestra compañerismo y facilidad para entablar una conversación con cualquiera de sus compañeros (Habilidad de escucha, receptiva y expresiva que transfiere emociones e ideas).		
VD HABILIDADES SOCIALES	Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de	El puntaje obtenido será mediante test, midiendo el	Habilidades Sociales intrapersonales	Demuestra Conocimiento, Control y expresión de sus emociones.		Nunca  A veces

	capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas	desarrollo de las habilidades sociales en los niños: 1. Prueba de entrada 2. Conociendo mis emociones 3. Controlando nuestras emociones 4. Nos respetamos entre todos. 5. La búsqueda del tesoro. 6. Preparemos un delicioso qapchi 7. Aprendamos las palabras mágicas 8. ¿Cómo es mi familia? 9. Juguemos a ser actores 10. Preparemos una deliciosa ensalada. 11. La ciudad mágica 12. Prueba de salida Valoración: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nunca</li> <li>• A veces</li> <li>• Siempre</li> </ul>		Sabe tolerar la frustración y comienza de nuevo	Ordinal	Siempre
			<b>Habilidades sociales conductuales</b>	Muestra determinación en saludar y mantener las normas de convivencia dentro del aula, en el jardín y en su hogar.		
			<b>Habilidades sociales de interacción social</b>	Socializa sin ningún problema, interactúa con los niños y llega a acuerdos en común, trabaja en equipo y coopera con los demás.		

### **3.4 Tipo y nivel de investigación**

#### **Tipo de investigación**

El enfoque con el que se realizó el siguiente trabajo es de carácter cuantitativo. El tipo de investigación que estamos desarrollando es la experimental bajo la definición de Bernal (2016) nos explica que: *“La investigación experimental es peculiar, dado que en ella el investigador actúa sensato sobre el objeto de estudio, tanto así que los objetivos de los estudios tiene como finalidad conocer los efectos de los actos originados por el propio investigador como técnica para probar las hipótesis propuestas por el.”*, (p.117); esto nos quiere decir que se caracteriza porque estudia el resultado obtenido por el acto y manejo de las variables independientes sobre las variables dependiente y de esta manera corroborar las hipótesis.

#### **Nivel de investigación**

El nivel de investigación es explicativo ya que busca aclarar la causa y efecto en una investigación.

### **3.5 Método**

#### **El método de inducción y deducción**

Según Quispe (2012) nos explica que: *“La Inducción es una forma de razonamiento por medio del cual se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general”* (p.102), esto nos quiere decir que partimos de los conocimientos particulares a los generales.

“La deducción y la inducción se complementan en el proceso del conocimiento científico. A partir del estudio de numerosos casos particulares se puede llegar a determinar la generalización de esto”. Según Quispe (2012, p.102).



### **El método hipotético deductivo:**

Según Quispe (2012) nos explica que: *“El método hipotético deductivo consiste en un procedimiento que parte de unas premisas en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos.* “(p.102). esto nos quiere decir que, en este método, se busca refutar las hipótesis presentadas para comprobar su veracidad, si tiene n efecto o no.

### **3.6 Diseño de investigación**

El diseño que estamos utilizando en esta investigación es pre experimental, y se formula de la siguiente manera:

$$\frac{GE: 01 X 03}{GC: 02 - 04}$$

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo control

O1, O2: Prueba de Pre Test

X: Experimento

O3, O4: Prueba de Pos Test

- : sin experimento

### **3.7 Población y muestra**

#### **Población**

Según Quispe (2012) define a la población como: “la determinación del conjunto total de elementos, sujetos y objetos a los que se refiere la investigación y estas

deben estar muy bien delimitadas teniendo en cuenta las características, lugar y tiempo.” (p.111).

La población con la que estamos trabajando es de 18 niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la sección Intichakuna de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo

Edad	Sección	Cantidad de niños	Cantidad de niñas	Total
5 AÑOS	INTICHAKUNA	9	9	18

### **Muestra**

Para Hernández (2014) define que: “la muestra es un subconjunto de la población de interés que se planea estudiar, sobre el cual se van a recolectar datos e información y por lo cual se define y se limita con mucha precisión, además de que debe ser representativo de la población”. (p.173).

El muestreo con el que estamos trabajando es el no aleatorio o de juicio con un total de 18 niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la sección Intichakuna de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus urqo

Edad	Sección	Cantidad de niños	Cantidad de niñas	Total
5 años	Intichakuna	9	9	18

## **3.8 Técnicas e instrumentos**

### **Técnica**

**La técnica que estamos usando es la observación.**

Según Quispe (2012) define: la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias. Es un método muy utilizado en la investigación educativa, puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos en las instituciones, el tratamiento de lenguas, etc. (p.114).

### **Instrumento**

Según Quispe (2012) define que: “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; estas se elaboran de acuerdo a los indicadores establecidos en la operacionalización de las variables” (p.113).

El instrumento que estamos usando es la ficha de observación.

## **3.9 Validez y confiabilidad de instrumentos**

### **Validez**

La valides que le estamos dando a los instrumentos es que se pidió la opinión y aprobación a 3 expertos en la educación y que emitan su juicio con respecto a este instrumento, de modo que podrán agregar contenidos o quitar mediante su experiencia y de este modo lograr que el instrumento sea el más adecuado para esta investigación.

### **Confiabilidad**

Para la confiabilidad de los instrumentos, estos serán sometidos a una prueba piloto con la cantidad de 27 niños.

Después de ser sistematizado, los datos pasaran a ser procesados mediante la prueba de Alpha de Cronbach cuya fórmula es la siguiente:

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

Donde:

K: El número de ítems

Si2: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

St2: Varianza de la suma de los Ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

### Prueba de confiabilidad

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	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
,846	15

### 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	25,30	28,456	,451	,838
item2	25,30	26,678	,563	,832
item3	25,00	28,889	,236	,853
item4	25,90	27,656	,713	,828
item5	25,60	26,267	,664	,825
item6	25,10	25,433	,743	,820
item7	24,80	27,067	,778	,824
item8	25,60	27,156	,760	,825
item9	25,70	26,900	,560	,832
item10	25,50	33,167	-,234	,891
item11	25,10	31,211	,057	,852
item12	25,40	28,933	,529	,837
item13	25,60	26,711	,596	,830
item14	25,20	26,622	,501	,836
item15	25,70	25,122	,831	,814

### 3.10 Técnicas de procedimiento de datos

El proceso estadístico para la obtención de los datos va ser el programa SSPS 22, programa con el cual se podrá presentar con las tablas porcentuales, los resultados a un nivel descriptivo, lo obtenido del nivel pre test y post test del grupo experimental y del grupo control; en el nivel inferencial utilizamos el estadígrafo U de Man Witney y Wilcoxon para comprobar la veracidad de las hipótesis.

### 3.11 Aspectos éticos

Manteniendo el perfil profesional ético, tenemos lo que es el consentimiento informado, por parte de los padres de familia; esto quiere decir que se va informar a toda la comunidad educativa de que se va trabajar un proyecto de investigación dentro de dicha institución, de tal modo que se va pedir el consentimiento de cada padre por escrito. A su vez se va presentar una solicitud a la dirección de la

institución, pidiendo permiso y colaboración en el proceso de nuestro proyecto investigativo.

En esta investigación se tiene respeto inescrupulosamente a los derechos de autor, lo cual la información que se utilizará será correctamente citada bajo normas APA 7ma edición.

### **3.12 Aspectos administrativos**

#### **Recursos humanos y materiales**

##### **Recursos humanos**

- El investigador,
- El asesor.
- El docente de la asignatura

##### **Recursos materiales**

###### Máquinas y equipos

- Laptop
- Cámara

## Cronograma

N°	Actividades	Tiempo en años								
		2021				2022				
		S	O	N	D	A	M	J	J	A
01	Determinación del tema	x								
02	Elaboración del proyecto de investigación		x							
03	Revisión y aprobación del proyecto de tesis			x						
04	Elaboración de instrumentos					x				
05	Ejecución o recopilación de la información o trabajo de campo						x			
06	Sistematización o tabulación de los datos							x		
07	Procesamiento estadístico							x		
08	Redacción preliminar del informe final								x	
09	Revisión								x	
10	Presentación de la tesis acabada								x	
11	Solicitud de aprobación de la tesis									x

## CAPÍTULO IV

### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

#### 4.1. A nivel descriptivo:

**Tabla 1**

*Desarrollo intrapersonal en niños de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus urqo.*

Valores	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	porcentaje
Nunca	12	66,7	2	11,1
A veces	6	33,3	0	0
Siempre	0	0	16	88,9
Total	18	100	18	100

En la tabla presentada, se puede observar tanto en la pre test y el pos test que, en la primera prueba de la dimensión del desarrollo intrapersonal, el 66,7, de los niños está ubicado en el valor de nunca, y ahora en la prueba del post test el 88,9 de los niños logro el valor de siempre, esto nos demuestra que definitivamente el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de la institución educativa inicial 432-67 qatus urqo.

**Tabla 2**

*El desarrollo de las habilidades conductuales en niños de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo.*

Valores	Pre test		post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	porcentaje
Nunca	10	55,6	0	0
A veces	8	44.4	7	38,9
Siempre	0	0	11	61,1



Total	18	100	18	100
-------	----	-----	----	-----

En la tabla presentada, se puede observar la pre test y el post test que se realizó, en la dimensión de habilidades conductuales en el pre test el 38,9 de los niños está ubicado en el valor de a veces, y ahora en la prueba del post test el 61,1 de los niños logro el valor de siempre, esto nos demuestra que definitivamente el juego simbólico es influyente en el desarrollo de las habilidades conductuales de los niños de la institución educativa inicial 432-68 Qatus Urqo.

**Tabla 3**

*El desarrollo de la interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-68 Qatus Urqo.*

Valores	Pre test		post test	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	porcentaje
Nunca	14	77,8	5	27,8
A veces	4	22,2	0	0
Siempre	0	0	13	72,2
Total	18	100	18	100

En la presente, se puede observar la pre test y el post test que se realizó, en la tercera dimensión que viene a ser la interacción social, en el pre test el 77,8 de los niños está ubicado en el valor de nunca, y ahora en la prueba del post test el 72,2 de los niños logro el valor de siempre, esto nos demuestra que definitivamente el juego simbólico es influyente en el desarrollo de la interacción social de los niños de la institución educativa inicial 432-68 qatus urqo.

**Tabla 4**

Valores	Pre test		post test	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	porcentaje

Nunca	14	77,8	0	0
A veces	4	22,2	0	0
Siempre	0	0	18	100
Total	18	100	18	100

Los resultados obtenidos de la prueba del pre test y del poste test, nos demuestra que al inicio el 77,8 de los niños se encuentra en el valor de nunca y el 22,2 por ciento de los niños está en el valor de a veces, y en la prueba del post test, podemos observar que el 100 por ciento de los niños logro el valor de siempre, esto nos quiere decir que el juego simbólico es influyente significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo.

## 4.2. Nivel inferencial

### 4.2.1. Prueba de hipótesis general

#### a) Paso 1 Sistema de hipótesis

**HO:** El juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**HA:** El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**b) Paso 2:** Nivel de significancia: 0.05

**c) Paso 3:** Estadígrafo: Wilcoxon

**Tabla 5**

#### Estadísticos de prueba

	Expresión2 - Expresión1
Z	-3,947 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

#### d) Decisión estadística

Los resultados obtenidos en la prueba de pre y post test, procesados estadísticamente mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000 < 0,05$ . Por ello se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$

y se concluye que El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

#### 4.2.2. Prueba de hipótesis específicas

##### a) Paso 1 Sistema de hipótesis

**Ho** El juego simbólico no permite el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**Ha:** El juego simbólico permite el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**b) Paso 2:** Nivel de significancia: 0,05

**c) Paso 3:** Estadígrafo: Wilcoxon

**Tabla 6**

**Estadísticos de prueba**

	Intrpersonal2 - Intrapersonal1
Z	-3,839 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados obtenidos en la prueba de pre y post test, procesados estadísticamente mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000 < 0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión intrapersonal, y cómo influye en el desarrollo de las habilidades sociales niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**Tabla 7**

**Estadísticos de prueba**

	conductual2 - conductual1
Z	-3,947 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos

Los resultados obtenidos en la prueba de pre y post test, procesados estadísticamente mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión de habilidades conductuales, y cómo influye en el desarrollo de las habilidades sociales niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

**Tabla 8**

**Estadísticos de prueba**

	Interaccion2 - Interaccion1
Z	-3,739 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados obtenidos en la prueba de pre y post test, procesados estadísticamente mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión de interacción social, y cómo influye en el desarrollo de las habilidades sociales niños y niñas de 5 años de la I.E.I 432-67 “Qatus Urqo”.

### **4.3 Discusión de resultados**

La presente investigación denominada “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 Qatus Urqo”, está sustentada teóricamente bajo la interpretación de Abad y Ruiz de Velasco (2012): “El juego simbólico, es un medio excelente para poder explorar”. En términos generales se explora la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño como ser humano, que es el comportamiento de los adultos, situaciones cotidianas o extraordinarias que necesita aprender o que llaman su atención, etc. Mediante la recreación del juego, el niño reproduce e interpreta actitudes, modelos y comportamientos captados de un mundo que no es fácil de comprender y asimilar, pero que es indispensable conocer. (p.34). Es decir que el juego simbólico es la etapa primordial de cada persona que tiene para poder explorar y dejar fluir su yo interior a través del juego, en representación de su entorno social. Este juego viene a ser satisfactorio y es necesario ya que cumple todas las expectativas.

Por otro lado, en las habilidades sociales hablamos de como el ser humano logra desenvolverse en su entorno tanto que Dongil y Cano (2014) explican que: “Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas” (p.2), esto nos explica que el ser asertivos en el momento de socializar nos beneficia de manera óptima ya que podremos encajar con facilidad en cualquier rubro, así como la capacidad de autonomía en la resolución de problemas y en la expresión asertiva de sentimientos y emociones, si frustrarnos.

Son todos estos conceptos que me llevaron a analizar y reflexionar sobre la siguiente investigación, con el fin de poder determinar si el juego simbólico es influyente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo.

Los resultados que obtuvimos de esta investigación nos permiten concluir que efectivamente el juego simbólico es influyente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo, este resultado se puede corroborar con la investigación realizada por Cotrina (2019) denominada “*El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N° 1372 los claveles – Piura, 2019.*”, donde se pudo deducir que efectivamente el juego simbólico, facilita, mejora y propicia la socialización de un individuo, puesto que es una actividad completa en la que el ser humano se explaya y logra encajar con asertividad en las diferentes situaciones presentadas, lo cual repercute en sus habilidades para poder socializar.

Semejantes resultados se obtuvieron de las hipótesis presentadas en las tres dimensiones: en la dimensión intrapersonal, conductual e interacción social, donde se puede entender que precisamente el juego simbólico es quien potencializa estas habilidades para que puedan socializar de manera pertinente en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo. De tal modo que Villalobos, M (2009) nos explica que: cuando nos referimos al juego simbólico, nos explayamos en el sentido de la vida, pues son estas experiencias las que permiten a una persona pueda descubrir diferentes sensaciones, gustos, texturas y sabores de todo lo que lo rodea, así como mejorar la imaginación pues todo esto refleja un significado individual de cada uno, pues en ella se palma las experiencias directas con su contexto. (p.275), esto nos quiere decir que efectivamente el juego simbólico es el momento más crucial para poder entender a un

niño en todos los ámbitos que queramos saber de él, ya que es el reflejo de su entorno social, así como de su personalidad, de los valores practicados, de sus miedos y aciertos que logra demostrar mientras está jugando, pues es entender que es una actividad tan indispensable como respirar, a si lo menciona Villalobos (2009).

Por lo tanto, podemos concluir que está trabajo investigativo va ser oportuno para el desarrollo de los conocimientos científicos, ya que demuestra que el juego simbólico es una actividad significativa en la cual el ser humano logra potencializar todas las habilidades sociales, servirá como antecedente para otros trabajos investigativos,

## Conclusiones

1. Podemos concluir, de la presente investigación, que el juego simbólico sí influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 Qatus Urqo, ya que los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ , esto nos da a conocer que definitivamente el juego simbólico si influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 Qatus Urqo
2. De acuerdo con los resultados obtenidos en donde el juego simbólico sí influye con el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 Qatus Urqo, nos da como resultado, mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión intrapersonal.
3. Concluyendo con los resultados obtenidos en donde explica que el juego simbólico si influye en el desarrollo de las habilidades conductuales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 qatus urqu, mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión de habilidades conductuales.
4. Podemos concluir que el juego simbólico si influye en el desarrollo de la interacción social en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432- 67 Qatus Urqo, mediante el estadígrafo Wilcoxon con un 95% de confiabilidad y 5% de nivel



de significancia, nos muestra un  $p=0,000<0,05$ . Por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en la dimensión de interacción social.

## **Recomendaciones**

1. A la directora de la Institución educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo recomendarle que propicie investigaciones que fomenten la interacción social a través del juego simbólico en los niños de dicha institución.
2. A los profesores de la institución educativa recomendarles planificar proyectos educativos con la finalidad de desarrollar actividades que mejoren el desarrollo de las habilidades sociales básicas.
3. A los docentes del nivel inicial, contribuir en el desarrollo de las habilidades sociales a través del juego simbólico, asumiendo una actitud crítica y reflexiva que permita elevar los niveles de socialización en los estudiantes.
4. A las practicantes de las diferentes escuelas de pregrado profundizar la investigación en temas de esta naturaleza con la finalidad de proponer alternativas de solución.

## Referencias bibliográficas

- Ana Betina Lacunza, N. C. (2011). Las Habilidades sociales en niños y adolescentes: su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades* , 159-182.
- BERNAL, C. A. (2010). *Metodología de la investigación. Tercera edición*. Colombia: PEARSON EDUCACIÓN,.
- Carmen Mantorrel Pallas, O. G. (2019). Educación emocional y habilidades sociales. La empatía. *Universidad Internacional de Valencia*, 43-46.
- Corazón, C. R. (2017). Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades . LIMA, PERU.
- E.Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* . Madrid: Closas-Orcoyen,S.L. Polígono Igarza.
- Javier Abad, Á. R. (2012). EL JUEGO SIMBÓLICO. *AULA DE INFANTIL*, 33-36.
- Jose Gabriel Rosales Jiménez, S. H. (2013). *Habilidades Sociales* . Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.
- Lacunza, A. B. (2012). Las Habilidades Sociales y el comportamiento prosocial infantil desde la psicología positiva. *Pequèn*, 1-20.
- Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño*:. Buenos Aires.
- Ministerio de educación . (2019). *El juego simbólico a la hora del juego libre en los sectores* . Lima-Perù: Amauta Impresiones comerciales S.A.C.

- Moyora, M. A. (2014). *Análisis de la teoría de Vigotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Cuenca- Ecuador : EDITORIAL UNIVERSITARIA CATÓLICA (EDÚNICA).
- SALAS, M. H. (2016). La importancia del juego simbólico. *AD INTEGRATEK*.
- Sampieri, D. R. (2014). *Metodología de la investigación SEXTA EDICION* . México: McGrawHill / interamericana editores , S.A DE C.V.
- Silvia Castillo, M. S. (2016). *HABILIDADES SOCIALES*. ALTAMAR.
- Suarez, A. C. (2002). *Sociología: una desmitificación* . USA: CLIE .
- Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños . *REVISTA DIVERSITAS - PERSPECTIVAS EN PSICOLOGÍA*, 269-282.
- Vindel, D. E. (2014). Habilidades Sociales. *MINISTERIO DE SANIDAD, SERVICIOS* , 2-18.
- Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana. Perspectivas desde la psicología positiva. *Psicodébate, Psicología Cultura y Sociedad*, 9, 45-64. Doi: 10.18682/pd.v9i0.407
- Garaigordobil, M. (2001). Intervención con adolescentes: impacto de una experiencia en el asertividad y en las estrategias cognitivas de afrontamiento de situaciones sociales. *Psicología Conductual*, 9(2), 221-246
- Cardozo, G., Dubini, P., Garaigordobil, M., Fantino, I. y Ardiles, R. (2012). Habilidades para la Vida en adolescentes: Factores Predictores de la Empatía. *Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología*, 1(1), 83-93.

Denham, S. y Couchoud, E. (1990). Young preschoolers' understanding of emotions. *Child Study Journal*, 20(3), 171-192.

Fernández-Berrocal, P. y Ruiz, D. (2008). La inteligencia emocional en la educación. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 15(6), 421-436.

Flores, E., García, M.L., Calsina, W.C. y Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano. *Comunicación*, 7(2), 5-14.

Garaigordobil, M. (2001). Intervención con adolescentes: impacto de una experiencia en el asertividad y en las estrategias cognitivas de afrontamiento de situaciones sociales. *Psicología Conductual*, 9(2), 221-246.

# **ANEXOS**

## ANEXO 1.

### INSTRUMENTO.

### **Ficha de observación para medir el desarrollo de las habilidades sociales:**

- I. DATOS GENERALES:
- 1.1 Institución educativa:
  - 1.2 Profesora del aula:
  - 1.3 Nombre y apellido del niño:
  - 1.4 Sección:
  - 1.5 Edad:
  - 1.6 Fecha:

II. ESCALAS:

1	2	3
NUNCA	AVECES	SIEMPRE

III. EL JUEGO SIMBOLICO PARA DESARROLLAR LA INTRAPERSONAL, INTERACCIÓN SOCIAL Y LAS HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES:

INTRAPERSONAL			
INDICADORES	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
1. Invita a los demás a participar en las actividades que se está realizando			
2. Acepta con facilidad cuando le invitan a participar en otra actividad que estén realizando.			
3. No tiene inconvenientes en trabajar con sus pares en otras actividades.			
4. Escucha cuando las demás personas están hablando			
5. Da a conocer sus molestias sin agredir a nadie			
TOTAL			

HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES			
INDICADORES	NUNCA	AVECES	SIEMPRE

1. Saluda y se despide con los demás: ¡Buen día! ¡Buenas tardes! ¡Hola, como estas! ¡Hasta pronto! ¡Qué te vaya bien! ¡Suerte! Entre otros.			
2. Sonríe espontáneamente con sus pares			
3. Cuando necesita algo pide amablemente diciendo por favor.			
4. Reconoce sus faltas, ofensas y pide disculpas a sus pares.			
5. No se escapa del salón en hora de clases y pide permiso para ingresar y salir del aula.			
6. Levanta la mano y espera su turno para opinar			
<b>TOTAL</b>			
<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>			
<b>INDICADORES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>AVECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
1. Toma decisiones importándole la opinión de los demás. Por ejemplo, al jugar.			
2. Responde a preguntas que le hagan acerca de algo.			
3. Inicia conversaciones con sus semejantes cuando es propicio.			
4. Manifiesta sus emociones de agrado y desagrado de manera adecuada con sus pares			
<b>TOTAL</b>			



## ANEXO 2

### VALIDEZ DE EXPERTOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA**

**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 y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432 - 67 Qatus Urqu.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Cuestionario sobre clima institucional

**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	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				80
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				80
3.	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				80
4.	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				80
5.	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				80
6.	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				80
7.	CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				80
8.	COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				80
9.	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				80
10.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				80

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	Regina Sosa Carpio	DNI	10666520
Título Profesional	Lic. EN EDUCACION INICIAL		
Especialidad	DIDACTICA EN EDUCACION INICIAL		
Grado Académico	BACHILLER		
Mención	AD		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 9 de Mayo 2022



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA



Facultad de Ciencias de la Educación

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: EL JUEGO SÍMBOLICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 432-67 QATUS URQO.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

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	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				80%
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				80%
3.	ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				80%
4.	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				80%
5.	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				80%
6.	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				80%
7.	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				80%
8.	COHERENCIA	Entre los items e indicadores																				80%
9.	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				80%
10.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				80%

80%

PROMEDIO DE VALORACION

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

Nombres y Apellidos	Katherine León Ambia	DNI	80531640
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Bachiller		
Mención	Ciencias de la Educación		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 9 de MAYO del 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA



Facultad de Ciencias de la Educación

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: EL JUEGO SÍMBOLICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 432-67 QATUS URQO

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

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	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80%				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80%				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80%				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80%				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80%				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80%				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80%				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80%				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80%				

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	PROSPERO SOTO BAEZ	DNI	28202571
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 9 de MAYO del 2022

## ANEXO 3

### MATERIAL EXPERIMENTAL.

#### **Introducción:**

La propuesta pedagógica que se va trabajar en el proyecto de investigación denominado, El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa 432-67, qatus urqo, busca como finalidad el poder mejorar la socialización de los niños a través del juego simbólico que es la actividad más significativa en su desarrollo como persona, por lo cual es de suma importancia mejorar las habilidades sociales de cada niño lo cual mejorara su desenvolvimiento como persona , su capacidad comunicativa, y su rendimiento académico y de igual manera en sus relaciones sociales, para que así pueda encajar con libertad y pertinencia en todas las circunstancias presentadas, de modo que este trabajo busca lograr que los niños mejoren estas habilidades con las diferentes actividades propuestas.

Como antecedentes podemos describir que, las relaciones intrapersonales, son de gran importancia en la vida de un ser humano, ya que repercute en su desarrollo a lo largo de toda su vida, tanto en la vida profesional, académica, social, afectiva, etc. De modo que con el propósito de desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Qatus Urqo, se presenta esta propuesta pedagógica con 10 actividades a realizarse, las cuales contarán como una actividad de aprendizaje, con su desarrollo correspondiente y el uso adecuado de materiales.

Reconociendo también que este trabajo va servir para futuras investigaciones ya que se va tener referencia de cuan asertivo es trabajar las habilidades sociales en los niños a través del juego simbólico.

## **Fundamentación**

### **Fundamentación pedagógica**

La propuesta pedagógica para el juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo, que se somete a una investigación experimental, está bajo la fundamentación pedagógica de la teoría sociocultural de Vigotsky (1978), nos explica que:

El desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz.

Pues como bien lo señala Moll (1993), para Vygotsky la educación implica el desarrollo potencial del sujeto, y la expresión y el crecimiento de la cultura humana.

Erikson (1950), propone la teoría de las ocho edades del hombre que marca las bases de la psicología evolutiva. Esto nos explica que, desde el nacimiento hasta la vejez, pasamos por ocho conflictos que permiten el desarrollo psicosocial y personal. Cuando nos enfrentamos al conflicto y lo resolvemos satisfactoriamente crecemos mentalmente. Sin embargo, si no logramos superar estos conflictos, es posible que no fomentemos las habilidades necesarias para afrontar lo que viene en un futuro.

Desde la perspectiva de Castillo y Sánchez (2016) nos explica que: “las habilidades sociales son un conjunto de destrezas y aptitudes de que disponemos y ponemos en práctica, para relacionarnos con los demás” (p.7),

Asimismo, la presente propuesta experimental asume el postulado de Piaget (1973) quien puntualiza la trascendencia inequívoca que presentan las actividades lúdicas en los niños en las distintas etapas de su proceso formativo y desarrollo; para este autor, los niños

desde la edad preescolar comienzan a conocer el mundo que los rodea a través de la manipulación de diferentes objetos que se encuentran en su contexto. Sostiene que estas actividades lúdicas se caracterizan por poseer tres 64 etapas muy relacionadas con su proceso cognitivo:

La primera, denominada “El juego de ejercicio (o a 2 años)”, en esta etapa el niño agita, mueve o agarra objetos para así desarrollar su psicomotricidad, desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.

La segunda etapa conocida como “El juego simbólico (2 a 7 años)”, en ella el niño imita y representa las acciones y los objetos mediante una imagen que se forman ellos mismos de los elementos, personajes o hechos que los rodea.

En la tercera y última etapa denominada “El juego de reglas (7 a 12 años)” los niños comienzan a socializarse con otras personas a parte de sus familiares, añaden reglas y normas que rigen los juegos en sociedad.

Fundamentación por área.

Según Minedu (2017). El enfoque de Desarrollo personal hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas, con lo cual alcanzan el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se da a lo largo de la vida (p,70).

Según Minedu (2017). Este proceso permite a las personas no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo (p,70).

La Ciudadanía activa asume que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social propiciando la convivencia democrática, la disposición al enriquecimiento mutuo y al aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. Para lograrlo, enfatiza los procesos de reflexión crítica sobre la vida en sociedad y el rol de cada persona en ella, promueve la deliberación acerca de aquellos asuntos que nos involucran como ciudadanos y la acción sobre el mundo, de modo que este sea cada vez un mejor lugar de convivencia y respeto de derechos. (Minedu, 2017).

De esta manera podemos decir que el juego en los primeros años de vida es la representación máxima del contexto que vive cada uno dentro de su hogar, lo cual repercute en su desarrollo social como individuo, en su capacidad comunicativa y en la asertividad y resolución de problemas cotidianos, así también como para su desarrollo cognitivo, finalmente podemos precisar que el juego simbólico ayuda a desarrollar las habilidades sociales del niño, lo cual mejora su memoria, la creatividad, su pensamiento crítico, la interacción entre personas para así poder comprender el mundo real.

### **Objetivos**

- Desarrollar las habilidades sociales a través del juego simbólico en los niños y niñas de institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo

## ANEXO 4

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1.

#### DATOS GENERALES

- ✿ Institución educativa: 432-67 QATUS URQO
- ✿ Director(a) de la Institución Educativa: Mg Regina Sosa Carpio
- ✿ Maestra supervisora: Mg Regina Sosa Carpio
- ✿ Sección: Intichakuna
- ✿ Edad de los niños: 5 años
- ✿ Número de estudiantes: 18 entre niños y niñas
- ✿ Estudiante practicante: Guadalupe devora Veramendi sosa

- ✿ Fecha de ejecución de la sesión de aprendizaje: MIERCOLES 25 de Mayo del 2022


- ✿ NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **CONOCIENDO MIS EMOCIONES.**


- ✿ **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños reconozcan las emociones que tienen, que sepan que es natural reaccionar con ellas, dependiendo de lo que nos está sucediendo, y que comprendan que hay maneras de como poder expresarlas sin frustrarse tanto. También trabajaremos el perder el miedo a salir a participar.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIAJE?
<b>MATEMÁTICA</b>	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	-SE VALORA A SÍ MISMO. -AUTORREGULA SUS EMOCIONES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su empatía, desacuerdo o preocupación.</li> <li>-busca consuelo y compañía del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que sucede reconoce los límites lo que le sucede.</li> <li>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</li> </ul>	<p>Que los niños reconozcan las emociones que tienen, que sepan que es natural reaccionar con ellas, dependiendo de lo que nos está sucediendo, y que comprendan que hay maneras de como poder expresarlas sin frustrarse tanto. También trabajaremos el perder el miedo a salir a participar.</p>



♣ DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias	Materiales
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Control de asistencia a los niños y niñas.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Bienvenida a los niños y niñas: canción "como están" ¿Como están mis niños como están? -muy bien Este es un saludo de amistad -que bien Haremos lo posible para ser buenos amigos, ¿cómo están mis niños como están?</li> </ul>	Pandereta.
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Verificación del: calendario, el tiempo, fecha.</li> <li>♣ Oración de día: llamaremos por lista a un niño que quiera dirigir la oración.</li> <li>♣ Antes de empezar a desarrollar el tema recordaremos que es muy importante prestar atención.</li> </ul>	
<p>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</p> 	<p>🕒 INICIO</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se empezará la motivación con un cuento secuencial, llamado la isla de las emociones. Donde en el contexto de una aventura un niño viaja y llega a la isla de las emociones y las va conociendo una por una. Y en el momento que conoce a cada una de ellas, se pone triste, feliz, molesto, desagradado, etc.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué están pasando en la isla de las emociones?</p> <p>Saberes previos: ¿Qué son las emociones?, ¿Cómo controlamos nuestras emociones?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que los niños reconozcan las emociones que tienen, que sepan que es natural reaccionar con ellas, dependiendo que nos está sucediendo, y que comprendan que hay maneras de como poder expresarlas sin frustrarse tanto. También trabajaremos el perder el miedo a salir a participar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> <li>• Siluetas</li> <li>• Imágenes</li> </ul>

	<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p> <p>Empezaremos sentándonos en un pequeño círculo, y con ayuda de paletas de todas las emociones empezaremos a actuar, yo levante una emoción al azar y cuando salga triste, todos nos ponemos tristes, y cuando salga llorando, todos lloraremos, así continuamente con todas las emociones; de ahí pasaremos jugar con los niños, con la ayuda de un dado de emociones empezaremos a lanzar el dado al aire , cada niño lo lanzara, todos participan y deben poner la carita de la emoción que te salga y así vamos aceptando cuales son las emociones que sentimos todos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p> <p>Después pasamos al salón y trabajaremos una manualidad, que consistirá en recortar un niño con diferentes caritas y ellos lo cambiaran de acuerdo a como se sienten en ese momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siluetas</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones</li> </ul>
<p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> 	<p><b>Salida</b> haremos nuestra oración de despedida, con los niños nos alistaremos para la hora de salida.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2.

### DATOS GENERALES

- ✿ Institución educativa: 432-67 QATUS URQO
- ✿ Director(a) de la Institución Educativa: Mg Regina Sosa Carpio
- ✿ Maestra supervisora: Mg Regina Sosa Carpio
- ✿ Sección: Intichakuna
- ✿ Edad de los niños: 5 años
- ✿ Número de estudiantes: 18 entre niños y niñas
- ✿ Estudiante practicante: Guadalupe Dévora Veramendi Sosa

- ✿ Fecha de ejecución de la sesión de aprendizaje: LUNES 6 de JUNIO del 2022



- ✿ NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **NOS QUEREMOS ENTRE TODOS**


- ✿ **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños aprendan a escucharse entre ellos, respetar sus juegos, opiniones y no agredirse ni fastidiarse cuando están en desacuerdo, entender que todos tienen una opinión distinta, y que deben quererse entre ellos.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIAJE?
<b>MATEMÁTICA</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> <li>• Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> </ul>	<b>Que los niños aprendan a escucharse entre ellos, respetar sus juegos, opiniones y no agredirse ni fastidiarse cuando están en desacuerdo, entender que todos tienen una opinión distinta, y que deben quererse entre ellos.</b>

- ✿ DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias	Materiales


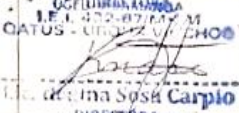
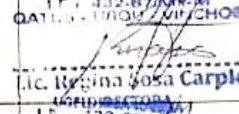



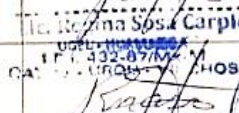



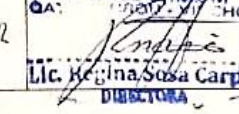

<p><b>RUTINAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Control de asistencia a los niños y niñas.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Bienvenida a los niños y niñas: canción "como están" ¿Como están mis niños como están? -muy bien Este es un saludo de amistad -que bien Haremos lo posible para ser buenos amigos, ¿cómo están mis niños como están?</li> </ul>	<p>Pandereta.</p>
<p><b>RUTINAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Verificación del calendario, el tiempo, fecha.</li> <li>♣ Oración de día llamaremos por lista a un niño que quiera dirigir la oración.</li> <li>♣ Antes de empezar a desarrollar el tema recordaremos que es muy importante prestar atención.</li> </ul>	
<p><b>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b></p> 	<p><b>🕒 INICIO</b></p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se empezará la motivación con un cuento secuencial, llamado DORA LA NIÑA MAÑOSA. Donde contara que dora es una niña que no respetaba a sus compañeros, les pateaba, les golpeaba tanto que un día los niños ya no querían jugar con ella y ella se puso triste.</p> <p><b>Problematización:</b> ¿está bien golpear y fastidiar a nuestros compañeros?</p> <p>Saberes previos: ¿Qué pasa si golpeamos a nuestros amiguitos? ¿Estará bien golpearlos?, ¿Cómo se sienten ellos, cuando les fastidiamos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que los niños aprendan a escucharse entre ellos, respetar sus juegos, opiniones y no agredirse ni fastidiarse cuando están en desacuerdo, entender que todos tienen una opinión distinta, y que deben quererse entre ellos.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Empezaremos sentándonos y conversaremos del cuento que acabamos de ver, sobre Doris la niña mañosa, reflexionaremos sobre la conducta que tiene ella, y les mostrare siluetas de ciertos comportamientos inadecuados en los niños, ellos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> <li>• Siluetas</li> <li>• Imágenes</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siluetas</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones</li> </ul>

	<p>describirán que es lo que están observando, y darán su opinión de que si está bien o está mal.</p> <p>Posteriormente pasaremos a jugar dramatizando acciones negativas y positivas entre los niños, por ejemplo mostrare una imagen de un niño golpeando a otro niño, y otra de dos niños jugando felices, ellos entraran a juego de roles e interpretaran.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Por ultimo trabajaremos una hojita donde ellos solo van a colorear las buenas acciones de los niños, y terminaremos entonando canciones.</p>	
<p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> 	<p><b>Salida</b> haremos nuestra oración de despedida, con los niños nos alistaremos para la hora de salida.</p>	

ANEXO 5

CONTROL DE ACTIVIDADES.

FICHA DE CONTROL DEL TRABAJO DE CAMPO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

N°	TEMA ABORDADO	INVESTIGADORA	FECHA	FIRMA DE AUTORIDAD
1	PRUEBA DE ENTRADA	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	23-05-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
2	Conociendo mis Emociones.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	25-05-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
3	Controlando nuestras Emociones	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	01-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
4	Nos respetamos entre todos.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	02-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
5	La búsqueda del tesoro.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	06-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
6	Preparemos un delicioso Capchi	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	08-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
7	Conociendo las palabras mágicas.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	13-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
8	Juguemos a ser actores.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	15-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
9	Dibujamos en equipo.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	20-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
10	Creamos nuestro Album de recuerdos	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	22-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
11	Preparemos uno delicioso ensalado.	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	27-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio
12	PRUEBA DE SALIDA	GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA	30-06-22	 Lic. Regina Sosa Carpio

**ANEXO 6:**

**SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN.**



**SOLICITO: PERMISO PARA DESARROLLAR MI  
PROYECTO DE INVESTIGACION**

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL I.E.I. 432-67 QATUS URQO**

**Regina Sosa Carpio**

Yo, GUADALUPE VERAMENDI SOSA, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, identificada con DNI N° 73451885, código de estudiante N° 03172117; domiciliada en Av. Mariscal Cacerre 1492- Ayacucho.

Ante Ud. Con el debido respeto me presento y expongo:

Que, teniendo que ejecutar mi proyecto titulado "El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 432-67 Qatus Urqo", requiero su permiso para poder ejecutar este proyecto en el tiempo de 6 semanas, Por esta razón y condecoradora de su calidad profesional, amplios conocimientos y experiencia como docente en educación inicial, es que recorro a Ud. Para solicitarle su colaboración en el proceso de la ejecución de mi proyecto de investigación.

**POR LO EXPUESTO:**

Suplico a Ud. directora, acceda a mi petición por ser justa.

*Recibido 23 Mayo 2022*

Ayacucho, 23 de mayo del 2022



**GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA  
DNI N° 73451885**

**ANEXO 7:**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p>Problema general: ¿De qué modo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>Problemas específicos: 1. ¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>2. ¿Cómo influye el juego simbólico en las habilidades sociales conductuales de los niños y niñas de 5 años de la</p>	<p>Objetivo general: Determinar si el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>Objetivo específico: 1.Determinar si el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>2.Determinar si el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales conductuales en los niños y niñas de 5 años de la</p>	<p>Hipótesis general: El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>Hipótesis específicas: 1.El juego simbólico permite el desarrollo intrapersonal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>2.El juego simbólico permite el desarrollo de las habilidades conductuales de los niños y niñas de 5 años de la Institución</p>	<p>Variable independiente juego simbólico indicadores: 1.El juego simbólico para desarrollar la intrapersonal. 2. El juego simbólico para desarrollar las habilidades de conducta 3. El juego simbólico para la interacción social.</p> <p>Variable dependiente: Habilidades sociales Indicadores: 1.aspecto personal 2.aspecto emocional 3. aspecto social</p>	<p>Enfoque de la investigación: cuantitativa.</p> <p>Tipo de investigación: Experimental.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi experimental.</p> <p>Método de investigación hipotético-deductivo.</p> <p>Inducción y deducción</p>



<p>Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo?</p> <p>3. ¿Cómo influye el juego simbólico en la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo?</p>	<p>Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>3.Determinar si el juego simbólico influye en la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p>	<p>Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p> <p>3.El juego simbólico permite la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo.</p>		<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------

## ANEXO 8.

### EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.









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 la interesada, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatu Urqo Ayacucho-2022**, presentado por la estudiante **Guadalupe Devora Veramendi Sosa**, "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 25% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios instructores, Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

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, a petición de parte con solicitud de fecha 27 de octubre de 2023 y boleta de venta electrónica N° 12-00001902.

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

Ayacucho, 05 de diciembre de 2023

c.c.: Archivo  
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
  
DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ  
DECANO

### **Memorando N.º 074 -2023-DI-FCE**

Al : Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní.  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 30 de noviembre 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 – Artes plásticas	
Tipo de trabajo académico	Tesis para optar el título profesional de Licenciado.	
Título del trabajo académico	El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho – 2022*	
Apellidos y nombres del bachiller	Guadalupe Devora Veramendi Sosa	
Código	03172117	
DNI	73451885	
Identificador de la entrega	2243205810	
Fecha de recepción	09 de noviembre de 2023	
Fecha de verificación	30 de noviembre de 2023	
<b>Informe de Originalidad</b>		
<b>Índice de similitud</b>	<b>Similitud según fuente</b>	<b>Resultado**</b>
25%	Internet: 24% Publicaciones: 9% 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 N° 03VJ -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 y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo 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	5%
3	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%

repositorio.udea.edu.pe

8	Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
10	1library.co Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Héctor Navarro-Párraga, Mónica Belda-Torrijos. "Adaptaciones de acceso a través de las habilidades sociales: resolución de conflictos", International Journal of New Education, 2021 Publicación	<1 %
13	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %



---

18

Submitted to Universidad Nacional de  
Educacion Enrique Guzman y Valle

Trabajo del estudiante

---

<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografia

Activo

# El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho - 2022

*por* Guadalupe Devora VERAMENDI SOSA

---

**Fecha de entrega:** 30-nov-2023 11:52a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2243205810

**Nombre del archivo:** TESIS\_TERMINADO\_SUSTENTAR\_GUADALUPE\_2.pdf (3.8M)

**Total de palabras:** 16835

**Total de caracteres:** 91677



FACULTAD DE  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – ARTES PLÁSTICAS.**

En la ciudad de Ayacucho a los veintiún días del mes de diciembre del año dos mil veintitrés, siendo a horas las nueve 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. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel, y la Dra. Brunihlda Ailly Acosta Melchor (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 432-67 QATUS URQO AYACUCHO - 2022**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna **GUADALUPE DEVORA VERAMENDI SOSA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Artes Plásticas.

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 a la 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 las once de la mañana, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel y la Dra. Brunihlda Ailly Acosta Melchor (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 08 de enero de 2024.

  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
**DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ**  
DECANO

Registro N° 054-2024  
Recibo de Tesorería N° 10 - 00006501  
Libro N° 04, folios 328 y 329  
VRTH/acc.