

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LOS PLANTELES
DE APLICACIÓN GUAMÁN POMA DE AYALA, HUAMANGA-2016**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Bachiller:

TANNIA QUISPE MOISÉS

Asesora:

Mg. ACOSTA MELCHOR, BRUNIHLDA AILY

Ayacucho - Perú

2017

Este trabajo se lo dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en algún desliz de la vida.

Para mis dos grandes amores, que la vida me obsequio, mis queridos padres a quienes amo y venero por su gran esfuerzo, su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles con los recursos necesarios para estudiar y lograr mis objetivos.

Finalmente para mis grandes amigas Isabel Tineo y Ruth Escudero quienes me enseñaron la verdadera amistad, que fueron y serán como hermanas por siempre, las incondicionales. Gracias por todo.....

Tannia.

Agradecimiento

El presente trabajo de tesis, en primer lugar, me permite agradecer a Dios por bendecirme y posibilitarme el logro de esta meta trazada con mucho entusiasmo, porque permitió cristalizar en un hecho real este sueño anhelado.

A la Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga, a la Facultad de Ciencias de la Educación, asimismo a la Escuela Profesional de Educación Inicial por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A mi asesora de tesis, Brunihda Aily Acosta Melchor, mi inmensa gratitud, por su apoyo y orientación en el desarrollo del trabajo. También agradezco a mis profesores, quienes han aportado con un granito de arena a mi formación, durante toda mi carrera profesional.

De igual manera agradecer al profesor de Investigación Rolando Quispe Morales por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, que ayudan a formarte como persona e investigador.

De la misma manera al Director de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala y a la profesora María Ríos del nivel Inicial de dicha Institución Educativa quienes me apoyaron en la ejecución de mi proyecto de investigación. Mi eterno agradecimiento a todas las compañeras, con las cuales compartí momentos agradables en mi formación en la Escuela Profesional De Educación Inicial de la UNSCH.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida estudiantil a las que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

RESUMEN

La presente investigación titulada “La influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016”, realizada con la finalidad de comprobar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la mencionada institución. Para la concreción de este trabajo se utilizó el diseño de investigación cuasi experimental. El trabajo de recolección de datos se realizó a través de la ficha de observación el mismo que permitió establecer el grado de influencia existente entre las variables en estudio. El estadígrafo utilizado para la comprobación de las hipótesis en la presente investigación fue U de Mann - Whitney y Wilcoxon previa realización de la prueba de normalidad, con un nivel de significancia del 5% (0,05). Los resultados obtenidos nos permiten concluir que el juego simbólico influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Resultado que se ve corroborado con los datos obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de habilidades sociales, en la que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).

PALABRAS CLAVE: Juego simbólico / habilidades sociales

ABSTRACT

The present research entitled "The influence of the symbolic game in the development of social skills in the children of 5 years of the IEPAGPA of sections" A "and" B "Huamanga-2016", made with the purpose of checking the influence Of the symbolic game in the development of the social skills in children of 5 years in the mentioned institution. For the accomplishment of this work we used the quasi-experimental research design. The work of data collection was done through the observation tab, which allowed to establish the degree of influence existing between the variables under study. The statistician used to verify the hypotheses in the present investigation was U of Man Witney and Wilcoxon previous accomplishment of the test of normality, with a level of significance of 5% (0,05). The results obtained allow us to conclude that the symbolic play influences in a positive way the development of social skills in the 5-year-old children of the I.E.PAGPA of sections "A" and "B" -Huamanga-2016. This result is corroborated with the data obtained in the post test between the experimental and control groups regarding the level of social skills, in which it is possible to verify difference of averages between the control and experimental groups, obtained by the statistician U of Mann- Whitney, because the result found is equivalent to 0, 000 that is less than 0.05 ($p > 0.05$) with a significance level of 5%, which is why the alternative hypothesis (H_a) is accepted and Rejects the null hypothesis (H_0).

KEY WORDS: symbolic play / social skills

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Presentación.....	iii
Índice.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	vii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.1. Identificación y descripción del problema.....	11
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Objetivos de la investigación.....	13
1.4. Justificación de la investigación.....	14
1.5. Delimitación del problema.....	14
II. MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes de la investigación.....	16
2.2. Bases teóricas.....	17
III. METODOLOGÍA	30
3.1. Hipótesis.....	31
3.2. Método de investigación.....	33
3.4. Tipo y nivel de investigación.....	34
3.5 Enfoque de la investigación.....	34
3.6. Diseño de investigación.....	34
3.7. Población y muestra.....	35
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
3.9. Procesamiento de datos.....	36

IV. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	37
4.1. Confiabilidad y validez de instrumentos.....	38
4.2. Resultados	39
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	53
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS	62

INTRODUCCIÓN

Es de nuestro conocimiento que la educación es un ente complejo que posibilita la difusión de valores, conocimientos, costumbres y modelos sobre las distintas maneras de actuar. En este marco, la institución educativa juega un papel transcendental; puesto que avala la formación integral de los educandos, posibilitando de esta manera el desarrollo de capacidades y cualidades que fomentan efectivamente la convivencia de los individuos.

Si bien es cierto que las diversas actividades ejecutadas dentro de las instituciones educativas, son acciones lúdicas que están encaminadas a la adquisición de destrezas; en esta investigación se pretende conocer la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales.

Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera influye el juego simbólico en las habilidades sociales en los niños de 5 años de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016?; para ello se utilizó la técnica de la observación y su instrumento la ficha de observación.

El trabajo que se presenta está estructurado en cuatro capítulos. En el caso del primer capítulo trata acerca del problema de investigación en la que se aborda la identificación y descripción del problema, formulación del problema, los objetivos, la justificación y las limitaciones que se tuvieron en el desarrollo de la investigación.

En el segundo capítulo, aborda temas sobre el marco teórico, en ella se trata acerca de los antecedentes y el diseño teórico que se constituye en el elemento fundamental en el proceso de investigación debido a que la sustenta teóricamente en todos sus elementos.

Asimismo, en el tercer capítulo se presenta la metodología, en ella se precisa la hipótesis, las variables, la operacionalización, el tipo de investigación, el diseño, la población y la muestra, la técnica y los instrumentos y el procesamiento de la información.

De igual modo, en el cuarto capítulo, se aborda sobre los resultados de la investigación, el cual permite presentar los resultados a nivel descriptivo, luego a nivel inferencial, en ella se presenta la prueba de normalidad y las correspondientes pruebas de hipótesis a nivel general y específicas.

Finalmente, considero que los resultados hallados en la presente investigación contribuyen de manera significativa al desarrollo del conocimiento científico, puesto que está comprobando el grado de influencia existente entre variables en estudio.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La conducta social positiva mostrada por los niños es conocida como la habilidad social. Esta viene a ser el conjunto de conductas expresadas por las personas en su interrelación personal que se manifiesta en la expresión de sus sentimientos, deseos, actitudes dentro del marco del respeto a los demás. En este proceso debemos valorar el papel de la familia, puesto que esta se constituye en la base principal de la unidad social en el que los individuos se desarrollan, asimismo es en ella que adquieren sus primeras experiencias respecto a las habilidades sociales. Consecuentemente, para garantizar en el futuro una interacción positiva, es indispensable que ésta se haya desarrollado primariamente en su vida cotidiana.

Asimismo, es importante comprender que el desarrollo de estas habilidades sociales se desarrolla con mayor fuerza en los primeros años de su formación escolar. En nuestro país es en la educación inicial donde los estudiantes inician su proceso de socialización, esto es fundamental porque en este proceso se decide la personalidad futura de los estudiantes. Así, la institución educativa ocupa el siguiente lugar en el proceso de la interacción social, ya que el infante va aprender a desarrollar conductas interpersonales en los modelos y pautas sociales que va experimentar con sus semejantes.

En consecuencia, el papel de la escuela, no debe solo circunscribirse al desarrollo cognitivo de los niños, sino también al desarrollo integral del estudiante como persona, asimismo en este proceso juega un papel fundamental el maestro, quien debe sentar las bases para que los niños estén en la posibilidad de aceptar los retos propios de su proceso de desarrollo.

En la región de Ayacucho los estudiantes de educación básica regular en su mayoría proceden de familias de la clase media y baja de las zonas urbanas, urbana marginales y rurales. Tal es el caso, que la mayor parte de estudiantes que asisten a Instituciones Públicas y en su minoría a Instituciones Particulares, así mismo los estudiantes concluyen sus estudios sin lograr el perfil académico, social y psicológica adecuado, por lo que existe una baja interrelación social con los

compañeros de estudio, docentes y la sociedad local; Es decir, el desarrollo de las habilidades sociales es deficiente, por tanto las conductas interpersonales son precarias.

En este contexto, los estudiantes de los PAGPA no son ajenos a esta realidad, en ella, se puede observar a niños demasiados tímidos, callados, temerosos y desconfiados; esta situación en definitiva influye en su inserción social dentro y fuera de la escuela, influye en su rendimiento escolar y en la formación de su personalidad; puesto que está probado que un alumno cuyas habilidades sociales no sean las adecuadas a menudo devienen en personas con problemas de ansiedad, aislamiento, pérdida de autoestima y abandono de las actividades escolares

Por otro lado, tomando en cuenta la primera variable cabe señalar que, en las Instituciones públicas en el nivel inicial la mayoría de los docentes conocen la importancia del juego, sin embargo dan prioridad a la parte cognitiva poniendo en segundo plano el juego, mientras que en una Institución educativa privada la situación es aún peor, ya que el juego es considerado como una pérdida de tiempo más no como actividad espontánea, lúdica y biológica del niño, no entienden que es una estrategia pertinente que ayuda a desarrollar las diferentes inteligencias múltiples, así como el desarrollo de las habilidades sociales, de ahí que en la presente investigación propongo aplicar el juego simbólico como un medio para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de los Planteles de los Planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga 2016?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1. ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo intrapersonal de los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016?

PE2. ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales conductuales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga - 2016?

PE3. ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1. Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo intrapersonal de los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

OE2. Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales conductuales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

OE3. Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Justificación Teórica

Con esta investigación se pretende profundizar el sustento teórico acerca de la importancia de la aplicación del juego simbólico y las habilidades sociales, a partir de su comprensión sustentada pedagógicamente en niños del nivel de educación inicial, máxime si es la educación inicial la etapa básica para el desarrollo de la personalidad del futuro ciudadano.

1.4.2. Justificación práctica.

En el contexto actual es de gran importancia buscar y proponer alternativas que permitan solucionar problemas relacionados con el desarrollo de habilidades sociales, principalmente en niños del nivel inicial. Consecuentemente, se propone la aplicación del juego simbólico como variable causal que permita una mejora sustancial en las habilidades sociales de los niños de este nivel, cuyos resultados contribuirán al desarrollo y mejora de la calidad educativa en estudiantes de este contexto.

1.4.3. Justificación metodológica

La presente investigación, a través de los resultados obtenidos, contribuirá al desarrollo de investigaciones similares al constituirse en antecedente de gran valía, puesto que al contar con instrumentos validados en el proceso de la investigación, estas podrán ser utilizados y enriquecidos contribuyendo de esta manera al desarrollo del conocimiento científico.

1.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Luego de un análisis respecto al tema de investigación se delimitó el problema de investigación en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, específicamente en los niños de 5 años de las secciones “A” Y “B” durante el año 2016.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

A nivel internacional Betina (2011) realizó la investigación titulada: “Las habilidades sociales como recurso para el desarrollo de fortalezas en la infancia” la mencionada investigación se realizó en una muestra de 120 niños de 5 años utilizando como instrumento la escala de habilidades sociales, guía de observación comportamental (GOC) y la encuesta sociodemográfica, formula las siguientes conclusiones a) los resultados identificaron diferencias estadísticas significativas en las habilidades sociales según el sexo de los niños como en las dimensiones: agresión física y/o verbal y transgresión de la escala comportamental, b) se encontró que los niños con comportamientos disruptivos mostraron menos habilidades sociales, según la percepción parental. Así mismo estos resultados indican que la presencia de habilidades sociales en los niños previene la ocurrencia de comportamientos disfuncionales, particularmente aquellos vinculados a la agresividad y al negativismo.

Eceiza, Arrieta y Goñi (2008) presentaron su trabajo de investigación titulada: “Habilidades sociales y contextos de la conducta social, en su investigación se realizó con una muestra de 358 niños en la escuela de Magisterio de Bilbao, utilizando los instrumentos de cuestionario de dificultades interpersonales (CDI) y la test de auto verbalización en la interacción social (SISST) concluye que “la presencia de auto verbalización negativa como elemento cognitivo básico de la actuación social inadecuada. Es decir que el auto verbalizaciones o pensamientos negativos interfieren la conducta social adecuada.

Caballo y Buela (1989) sujetos de alta y baja habilidad social se diferencia en pensamientos negativos, lo que explica que “revela la diferencia cognitivas significativas entre los sujetos de alta y baja habilidad social, dándose una mayor frecuencia de auto verbalización positiva y una menor frecuencia de auto verbalización negativa en los sujetos de alta habilidad social que en los sujetos de habilidad social”.

A nivel nacional Pablo (2014) presentó su trabajo de investigación titulada: “Programa de juegos recreativos en las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao, la investigación de

tipo cuasi experimental se realizó con una muestra de 26 niños de 4 años, utilizando los instrumentos de ficha de evaluación, lista de cotejo y aplicación de test, el autor concluye que el programa “ juegos recreativos” mejoro enormemente el desarrollo de las habilidades sociales a) los resultados demostraron un alto de nivel de desarrollo de habilidad social en los niños de la I.E.IN°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao.

A nivel local Martínez (2001) presentó su trabajo de investigación titulada: “La conducta social del niño y su influencia en el rendimiento académico en el centro educativo N°38456/Mx-P de Carampa”, la investigación de tipo cuasi experimental se realizó a 22 niños de 10 y 11 de edad, además con la participación de 22 padres de familia, concluye que “la participación de los adultos en el proceso de las relaciones sociales con los niños, es una terapia donde el niño se siente más libre y realizado, lo que significa un ser con habilidades sociales”

El juego simbólico favorece al desarrollo de las habilidades sociales y esta a su vez a las diferentes dimensiones las inteligencias múltiples y al triunfo del futuro ciudadano, por el presente proyecto está centrado en el estudio de dos variables, el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juego simbólico

Para una mejor comprensión del tema partiremos definiendo en primer lugar el juego, al respecto Storti (2006) precisa que: “El juego es el campo intermedio entre la fantasía y realidad, a través del cual el niño va percibiendo y aprendiendo el mundo circundante” (p. 15). Asimismo, Storti (2006) puntualiza que: “Los conocimientos que se adquieren en el espacio lúdico se inscriben de manera duradera para la carga afectiva que los rodea. La puesta en juego de las emociones hará que las experiencias adquieran para el niño un particular significado” (p.15).

El juego, visto así, es el puente inicial que contribuye de manera decisiva, al proceso de interrelación que se da entre el niño y la sociedad, es través de ella que irá abriéndose al mundo circundante.

Por otro lado, en relación al juego simbólico, Huizinga (1972) precisa que: “Es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir” (p.8).

En la misma línea de pensamiento Bañeres (2008) afirma que “El juego simbólico, conocido también como juego de fantasía o ficción, es el juego por excelencia de los niños de 2 a 7 años. A través de él, el niño se abrirá a mundos, situaciones y personajes nuevos. A través de éste se pone en manifiesto la capacidad del niño para ponerse en el lugar del otro” (p.54)

Siendo así, es importante diferenciar el significado que adquiere el juego y el juego simbólico para los niños; en el primer caso, el juego es el puente inicial que permite relacionar al niño con la sociedad; en cambio, el juego simbólico se constituye en medio a través del cual el niño desarrolla su conocimiento e interacción con la sociedad y la cultura a partir de su imaginación, estas se reflejan al imitar personajes, mostrar hechos, resolver situaciones imaginarias, los que fueron extraídas de la realidad objetiva, y que se constituirán en aprendizajes significativos que marcaran su vida por siempre.

Otro punto muy importante que debemos tener presente en los niños, es lo precisado por Galego (2006) cuando sostiene que en los niños a partir de los 24 meses, emerge notoriamente en sus actividades lúdicas la representación del pensamiento egocéntrico, que a través del juego simbólico transforma su contexto para compensar sus requerimientos. Al respecto, Piaget (1978) precisa que el juego es medio transformador del contexto, especialmente relacionadas con el egocentrismo, mientras que la imitación es la acomodación de los hechos reales del contexto en las actividades lúdicas que realiza el niño.

Por otro lado, debemos tener presente, de acuerdo a Abad y Ruiz (2011), que la actividad lúdica es una actividad entretenida que altera el contexto real en un mundo mágico, ficticio de acuerdo al significado que se proporciona de manera independiente.

Al respecto, Moreno (2002) precisa que “A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o socio dramático” (p. 57).

Así pues, debemos tener presente que el juego simbólico corresponde a la fase inicial de la formación del niño, es la etapa de la asimilación egocéntrica, es en esta etapa que el pensamiento egocéntrico puro se presenta de manera prístina en el juego, el cual adquiere la denominación de juego simbólico o juego de imaginación y de imitación. De ahí que se sostiene que el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia. En ella se manifiesta el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño: angustias, miedos, fobias, agresividad y es la primera forma que tiene de representar su contexto.

Prieto y Medina, (2005), Hacen mención muy precisa en relación al juego simbólico con la expresión de las aspiraciones infantiles, incidiendo que, como en la representación dramática adulta, el actor recrea un mundo propio, pero grato para él, crea lo que desearía realizar. Ese mismo principio de placer impera en los juegos infantiles, de forma que evitan cualquier reparo del adulto a través del simbolismo.

Asimismo, Vygotsky (1988) sostiene que la utopía psíquica es algo inherente al niño, puesto que constituye la apertura de un esquema mental propio de todo ser humano que aún se encuentra en proceso de desarrollo. Precisa que “El juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo” (p.154).

Este autor precisa que el juego simbólico no consiste en una conducta arbitraria improcedente a toda norma; es más la ejecución de las reglas imaginarias tienen una lógica y dependen de las normas internas de acción y comprensión de todo objeto de representación simbólica. Es aquello que el infante muestra en sus acciones, más allá de los que corresponderían a sus propias edades como también se anticipa asimilando modelos de comportamientos de etapas superiores a su progreso cognitivo.

Asimismo Prieto y Medina (2005) Afirman que el juego simbólico es un espacio donde nada es imposible para el niño, porque a través del juego recrea su mundo de imaginación y placer de sus aspiraciones sobre hechos no reales; por lo que representan escenas imaginarias donde cumplen sus deseos con gran júbilo. En definitiva de acuerdo a Prieto y Medina (2005), el juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que éste lleva a cabo, en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso.

Para Garvey (1985) El juego es un prototipo exclusivo de comportamiento simulativo, similar al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto. El juego, en su particularidad, proporciona gozo. Es una fuente de satisfacción y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

Dicho de otro modo, la diferencia del juego simbólico radica en el uso de símbolos que permite “hacer como si”, o “tratar” de expresar la realidad. Es imaginativo, dado que el niño a través de actividades lúdicas simbólicas, puede representar a cualquier personaje o cosa que desea realizar.

Hetzer en vigotsky (1988) Afirma que el juego simbólico tiene mucha correspondencia con respecto a la lengua vocalizada, esto va depender de la edad que tenga; es decir a medida que los niños van desarrollándose, el juego simbólico va perdiendo fuerza y el lenguaje va cobrando mayor prioridad. Por lo que durante este proceso el lenguaje egocéntrico es propio de la edad; el cual, será reflejado en las actividades lúdicas a través de movimientos corporales e imitaciones, acompañados de palabras y en otros casos de manera verbal concreta.

Es por estas razones que se puede concluir que la actividad representativa es una característica fundamental de la primera infancia, de manera que el lenguaje se irá desarrollando ascendentemente; por lo que se puede decir que el garabato es una forma incipiente del lenguaje.

Al respecto, Piaget (1978) considera al juego simbólico como el auge principal del juego en la infancia y que está encaminada a la satisfacción del día a día del niño. En este proceso, el niño se ve forzado a acogerse a la interacción social del adulto, cuyas normas y prioridades son ajenas a su contexto; sin embargo, las actividades lúdicas le permitirán ir conociendo en su esplendor.

En suma, cuanto más pequeño sea el infante será mayor la incidencia del pensamiento egocentrismo que se reflejarán en las actividades lúdicas, porque no llegará a compensar sus carencias afectivas e intelectuales; sin embargo, con el transcurrir de los años se irán superando para dar paso a un nivel de conocimiento mucho más estructurado.

Teorías del juego simbólico.

En el campo teórico se puede encontrar diversas posturas respecto al juego simbólico, sin embargo, considero que de todas ellas son dos las más representativas: el juego simbólico como expresión de inmadurez y la concepción psicoanalítica del juego simbólico, veamos cada una de ellas.

a) El juego simbólico como expresión de inmadurez

Prieto y Medina (2005), sostienen que el juego simbólico es el ámbito de lo irreal, de la fantasía, en la que el niño moviliza de forma más intensiva sus estructuras mentales básicas atribuyendo significados a los objetos, a sus actos y al mundo social que le rodea.

Es el reflejo del proceso evolutivo propio de los niños de una edad muy tierna, que se constituye en elemento fundamental para el proceso de socialización y la adquisición de conocimientos que le serán relevantes en su vida adulta.

b) Concepción psicoanalítica del juego simbólico

Existe una relación diáfana entre el juego simbólico y las pretensiones del niño, puesto que así como en la teatralización del adulto es éste quién disfruta realizando escenas de su agrado; lo mismo sucede en las actividades lúdicas del niño de

modo que evaden la reprobación del adulto a través de la representación en el juego. (Prieto y Medina, 2005).

Dicho de otro modo, el juego simbólico es propio y corresponde sólo al niño en su infancia, de tal modo que queda al margen las observaciones y desacuerdos que los adultos puedan expresar.

Dimensiones del juego simbólico

Con la finalidad de concretar esta investigación se asume como dimensiones del variable juego simbólico a los siguientes elementos: descentración, sustitución de objetos, integración y planificación.

1. Descentración.

Como indica Marchesi (1987) La descentración “supone una capacidad de relación y de coordinación de roles prelude el habla protagonizada y el juego de roles sociales”. (p. 47)

Al respecto, Augusto y Martínez (1998) Sostienen que la descentración son las conductas representadas a través del juego simbólico de los niños, son aquellas acciones realizadas a partir de modelos de su entorno social en la que se desenvuelve el niño.

En resumen, la descentración es la capacidad de representación simbólica de todo aquello que el niño observa en su contexto, en su interacción con los demás, es reflejo de la realidad objetiva expresada simbólicamente.

2. Sustitución de objetos.

La renovación de objetos es coherente con la descontextualización de los insumos del juego; es decir, la manera en que se va utilizar los objetos fuera de sus funciones que estas tengan, como si yacieran diferentes, tal como aseveran Augusto y Martínez (1998), “Asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses” (p.207).

Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. Es decir, toman hechos reales para representarlos de acuerdo a sus intereses y necesidades, teniendo en cuenta el contexto en el que es asumido este papel.

3. Integración.

Con respecto a la integración se asevera la amplitud estructural de las acciones; es decir, la sucesión de acciones, siendo idóneo para establecer y sistematizarlas secuencialmente. Dicho de otro modo, es la secuencia lógica que le dan a las diversas acciones que representan mediante las actividades lúdicas.

4. Planificación.

La planificación consiste en la organización anticipada del juego. Tal como indican Augusto y Martínez (1998) los niños pronostican la situación del juego, de manera que clasifican los materiales que va a utilizar mentalmente en cada actividad lúdica de modo que no es necesario tener el material concretamente.

Desarrollo del Juego Simbólico

Abad y Ruiz de Velasco (2011) Exponen la evolución del juego simbólico de acuerdo con los tipos de juego que categoriza Piaget. Este autor, utiliza el término de ritualización. El paso del juego sensorio motor al juego simbólico se daría cuando esta ritualización se convierte en esquema simbólico, al utilizarse objetos más distanciados de los que se utilizarían en la acción real, llegando más adelante a surgir el símbolo lúdico, cuando se es capaz de simbolizar solo con acciones, prescindiendo de los objetos.

Cuando el juego de roles se torna masivo es porque la actividad simbólica ha entrado con fuerza en la vida del niño, tanto que la representación ejecutada es tal cual a su contexto. Inicialmente el juego tiende a desarrollarse de manera independiente, con pocas participaciones de sus pares, que ascienden simultáneamente la complejidad de la acción lúdica. Posteriormente inician la recreación con sus semejantes; la cual involucra una organización mejor del juego, con más roles a representar por parte de los niños. (Tejerina, 1994)

2.2.2. Habilidades sociales.

Según Caballo (1986) Las habilidades sociales son consideradas como “Un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (p.556).

Para Monjas (1993) Las habilidades sociales son comportamientos que permiten interrelacionarse con sus semejantes de manera placentera y gran júbilo. De igual modo, para Ballesterro (2002) “Son las destrezas necesarias para producir una conducta que satisfaga los objetivos de una determinada tarea” (p.23).

Combs y Slaby (1977) Definen las habilidades sociales como “La capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado y valorado socialmente, al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás” (p. 50).

En efecto, las habilidades sociales son consideradas como un comportamiento que conduce al individuo a proceder según sus propios intereses, de modo que actúe sin ninguna agitación ni ofuscación. El hombre debe manifestar sus emociones de manera sincera, cultivando sus derechos oportunamente y sin atentar a los derechos de otros.

Por otro lado, Monjas y González (1998) definen las habilidades sociales infantiles como “Las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal” (18).

En la misma línea de pensamiento, Libet y Lewinsohn (1973) aseveran que las habilidades sociales son contenidos amplios que transmiten conductas, que serán fortalecidas efectiva o denegadamente y no sean actitudes sancionadas o consumadas por agentes externos a él.

Para Kelly (1982) es “Un conjunto de conductas identificable, aprendidas que emplean los reforzamientos de su ambiente” (p.3)

Las habilidades sociales son contenidos complejos para expresar patrones actitudinales que extiendan la atribución de uno mismo a los demás (Lineahan, 1984)

En otras palabras, las habilidades sociales, vienen a ser el conjunto de conductas, sentimientos, destrezas sociales, opiniones, que les permiten expresar a los niños en un proceso de interacción social.

Importancia de las habilidades sociales

La importancia de las habilidades sociales ubicadas en el marco de la presente investigación permite de acuerdo a Burguet (1999) comprender que son esenciales para gestionar de forma correcta los conflictos. Al respecto, Trianes, Muños y Jiménez (1997) nos dice que son procederes o prototipos de ideologías que posibilitan solventar un ambiente mutuo de forma asertiva; dicho de otro modo, busca la convivencia asertiva en el grupo social en la que se encuentra.

Gil y García (1993) precisan que “Son Conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, son aprendidas y por tanto, pueden ser enseñadas... estas conductas no deben impedir al otro interlocutor la consecución de sus propias metas, excluyendo los métodos de coacción, chantaje o violencia... deben estar bajo el control de las personas, excluyendo acciones fortuitas, casualidades y acciones no deseadas...” (p.102)

Por otro lado debemos tener presente que las habilidades sociales, según Caballo (2002), deben considerarse en un marco cultural determinado, y van a ser distintas según sea la edad, el sexo, la clase social y el nivel educativo, de tal manera, que no hay una forma de comportarse correctamente que sea universal.

En resumen, la importancia de las habilidades sociales, radica en que son procedimientos o prototipos de ideologías que posibilitan mostrar un ambiente asertivo; es decir, busca la convivencia armónica entre docentes, alumnos y padres de familia, en el grupo social en la que se encuentra. Generalmente, se presenta, en situaciones manifiestan en situaciones interpersonales, son aprendidas y por tanto, pueden ser enseñadas.

Por otro lado, Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, (1987) citado en Loyola (2006) afirma que a través del proceso de aprendizaje y la práctica de habilidades sociales se obtiene buenas relaciones interpersonales en los diferentes espacios como los familiares, escolares, profesionales y sindicales. Pues preparar las capacidades sociales de los niños son de considerable importancia, porque aumenta la felicidad, la autoestima y la integración interpersonal con sus demás pares. Asimismo es posible que una actitud social adecuada durante la infancia y la adolescencia compongan una condición para el progreso y la transformación del conjunto de las relaciones sociales futuras de una persona.

Por tanto, la competencia social se constituye en elemento fundamental en el desarrollo actual y futuro del niño. Las destrezas sociales no solo son significativos con respecto a las interacciones con sus pares, sino también asienten al niño asimilar funciones y reglas de su contexto. Por ende, las capacidades sociales permiten influenciar de manera crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica.

Escales y Pujantell (2014) Sostiene que la sociedad se constituye en el principal actor de la interrelación social; porque desde el nacimiento de un ser estas se desarrollan dentro de una sociedad determinada, en consecuencia es en este medio donde el infante se socializa, a este proceso se le denomina socialización. Por ende, es el momento donde se forman las pautas normativas, los valores, las tradiciones, destrezas, credos, etc. En consecuencia es en este proceso donde se concreta todas las formas de interrelación con otros.

En conclusión se puede afirmar que el proceso de socialización permite el logro de las capacidades sociales de los hombres para que estos se puedan interrelacionar de manera correcta en la sociedad.

Se debe tener en cuenta, que actualmente la humanidad aprecia a los individuos socialmente competentes. Cuanto más asertivas sean nuestras interacciones sociales en el trabajo, estudio, pareja, familia, etc. favorecerán al progreso y la realización personal. Por ende, las destrezas sociales propician las interacciones con sus semejantes, desarrollando la autoestima y el auto concepto. Por esta razón es primordial desarrollarlas desde la niñez.

Teorías sobre las habilidades sociales.

Goleman (2006) nos habla que el conocimiento que poseemos del contexto social depende de la forma de pensar de las personas, de sus credos y de lo aprendido de las reglas sociales tácitas que rigen las relaciones con sus semejantes. Este discernimiento resulta provechoso al momento de crear una reciprocidad con sus semejantes de otras culturas, cuyas reglas son distintas a nuestra realidad. Esta capacidad innata de discernimiento en la interacción social ha existido durante periodos; por lo cual, existen estudiosos que llegan a certificar que la discreción social, con respecto al conocimiento universal constituyen notablemente la inteligencia social. Inconvenientemente esta mirada se ajusta a lo que sabemos del entorno social universal, más no en el patrón real al que pertenecemos con los demás, por lo que conlleva a medidas del conocimiento social; si bien muestran nuestros discernimientos en contextos sociales pero no toman en cuenta la manera en que nos movemos en ellas. Los individuos que sobresalen en el conocimiento social no poseen competencias elementales porque se mueven rudamente en el mundo de la interacción social con los demás.

En consecuencia las múltiples destrezas sociales obedecen una correcta composición. En este sentido la precisión empática reside en la escucha activa, siempre en cuando estén seguros de haber entendido.

Sin lugar a dudas, la comprensión unívoca de este tema es bastante compleja, de ahí que vamos a encontrar una diversidad de teorías que la sustentan, no obstante ello consideramos como teorías sobresalientes la teoría del aprendizaje sociocultural y el aprendizaje social. Veamos cada una de ellas.

1. Teoría del aprendizaje sociocultural

Según Vygotsky (1979) El aprendizaje estimula una sucesión de conocimientos progresivos que se ponen en juego cuando el infante interactúa con sus semejantes y otros individuos de su comunidad. La enseñanza es percibida como una acción interpersonal donde el infante va relacionarse con su cultura y de por sí en el contexto donde éste se encuentre. Por ende, es muy importante el contexto social para el aprendizaje. En este sentido el proceso cultural del niño surge en dos planos: uno el nivel social, seguido por el nivel psicológico; por tanto se alega que la interacción social con sus semejantes es indispensable para el desarrollo cognitivo. Asimismo el autor argumenta que el nivel de conocimiento se abre básicamente en un nivel de interacción social entre el infante y el adulto, por lo que va ascendiendo progresivamente. Tanto el nivel social y psicológico dan lugar e incitan el aprendizaje.

En efecto es importante precisar que el individuo es un ser social, tanto que el conocimiento es fruto de ello. Desde este punto de vista el contexto es muy predominante sobre la estructura ideológica del individuo. Entonces se puede decir, cuanto más van desarrollándose los niños, aumentan progresivamente la acción social con sus compañeros, especialmente con sexo opuesto. Aun así el entorno familiar tendrá un predominio relevante para los jóvenes.

En este sentido los progenitores siempre están en la potestad de influir en las conductas de sus hijos. En realidad los infantes y jóvenes desarrollan destrezas como la comunicación, la empatía, la pertinencia teniendo en cuenta los modelos que son muy trascendentes para ellos.

2. Teoría del aprendizaje social

Bandura, citado por Schultz (2002) de acuerdo a los resultados obtenidos en una investigación sostiene que en su mayoría las actitudes y el comportamiento de los hombres son obtenidos por imitación de los seres de su entorno. Puesto que desde la infancia asimilamos actitudes observadas en la sociedad. En este contexto el entorno familiar es uno de los factores muy determinantes, debido a que es en ella que se observa y se practica las costumbres la lengua y los comportamientos aceptables en la sociedad a la que se pertenece.

Asimismo, es comprensible también que en ella se adquieran conductas inadecuadas, que obviamente son asimiladas en contextos de familias marginales que ameritan ser analizadas con mucho detenimiento. Puesto que están propensos a ser influidos con más intensidad por modelos de su misma edad. Es decir, son individuos que aparentemente solucionan con mucha pertinencia los problemas que los están aquejando. Estos modelos principalmente son muy predominantes en individuos de su misma generación.

Por otro lado, debemos precisar que las personas inseguras y que poseen baja autoestima son los más propensos a reproducir actitudes y modelos de sus contrapartes. El individuo apertura la asimilación intrínseca de las personas de su contexto, habitualmente de los padres y profesores. Una vez afiliados a una forma exclusiva de comportamiento según esos modelos, dan apertura a la observación y comparación de nuestras acciones con las de ellos.

III. METODOLOGÍA

3.1. HIPÓTESIS

3.1.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

3.1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

E1. El juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

HE2. El juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales conductuales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

HE3. El juego simbólico influye en el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016.

3.2. VARIABLES E INDICADORES

3.2.1. Identificación de variables

- **Variable independiente:**
Juego simbólico
- **Variable dependiente:**
Habilidades sociales

3.2.2. Variables intervinientes e indicadores

- Contexto
- Familia
- Economía

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA	VALORES
V.I. JUEGO SIMBÓLICO	La actividad lúdica representativa es la acción espontánea, placentera e ineludibles en todo individuo, que induce a practicar conductas generales, asumiendo roles, realizando catarsis en los impulsos y emociones que van aprestando hacia la vida adulta.	Definición incluyendo las dimensiones de estudio en todas las actividades destinadas a su desarrollo 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 habilidades de conducta	Demuestra compañerismo para interactuar con cualquiera de sus compañeros(empatía, asertividad, respeto a reglas de juego)		
			El juego simbólico de 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).		
V.D HABILIDAD SOCIAL	Es una conducta natural reflejada de la vida adulta, y la capacidad que favorece con la interacción asertivamente entre sus pares dentro de un contexto social.	Puntaje logrado en test para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. VALORACIÓN ➤ Nunca ➤ A veces ➤ Siempre	Habilidades sociales intrapersonal	Aspecto personal	Ordinal	NUNCA AVECES SIEMPRE
			Habilidades sociales conductuales	Aspecto emocional		
			Habilidades sociales de interacción social	Aspecto social		

3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se utilizó como método los siguientes:

Los métodos de análisis síntesis

En este método existe una relación dialéctica entre el análisis y la síntesis; en el caso del análisis, se precisa que es la división mental o material de un objeto o problema en partes, aspectos o cualidades que lo constituyen.

La síntesis, es la acción opuesta, es juntar fragmentos examinados en un todo para inspeccionar el fenómeno de manera general, esto facilita mostrar particularidades y las relaciones globales entre los elementos del contexto.

En el caso de la presente investigación, este método se utilizó para analizar el marco teórico, los resultados alcanzados y la interpretación de las pruebas de hipótesis.

Los métodos de inducción y deducción

Al igual que el anterior método, debemos precisar que existe una unidad dialéctica entre ambos métodos; en consecuencia, la inducción es una manera de reflexión por el cual se transita del conocimiento de casos exclusivos a conocimientos globales.

Mientras tanto, la deducción es un modo de razonamiento mediante el cual se transfiere de un conocimiento universal a otro de menor categoría. Entretanto la deducción y la inducción se integran en el transcurso del conocimiento científico. Desde el estudio de diversos casos específicos se puede establecer la globalidad de estos.

En el caso de esta investigación, este método es utilizado de manera implícita o explícita, lo que significa que en el proceso de investigación estuvo presente al analizar de manera inductiva los resultados obtenidos, para luego buscar su generalización de estos resultados en muestras muchos mayores.

3.5. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El tipo y nivel de investigación que se desarrolló es el experimental, al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2014) precisan que estas investigaciones buscan manipular las variables independientes para ver sus efectos en la variable dependiente con la finalidad de transformar una realidad.

3.6. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque bajo el cual se realizó la presente investigación es el cuantitativo, puesto que se levantó la información para su posterior procesamiento de datos mediante una prueba de hipótesis, situación que permitió cuantificar los resultados.

3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación que se utilizó es el Cuasi experimental, que se formula del siguiente modo:

GE: O1 x O3

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

3.8. POBLACIÓN Y MUESTRA

a) Población:

Según Quispe, R. (2012) “Es una determinación del conjunto total de elementos, sujetos y objetos a los que se refiere la investigación y estas deben estar muy determinadas teniendo en cuenta las características lugar y tiempo” (p. 111).

En esta investigación la población está conformada por 58 niños de educación inicial de cinco años de las secciones “A” y “B”.

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS SEGÚN EL SEXO		TOTAL
		NIÑOS	NIÑAS	
5AÑOS	A	10	19	29
	B	17	12	29

b) Muestra

Hernández, et al. (2010) menciona que “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Dialogamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese al que llamamos población” (p.174).

La muestra está constituida por 29 niños y niñas de 5 años de la sección “A” y 29 niños de la sección “B”.

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS SEGÚN EL SEXO		TOTAL
		NIÑOS	NIÑAS	
5AÑOS	A	10	19	29
	B	17	12	29

3.9. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Técnica

Para el presente trabajo de investigación se aplicó las siguientes técnicas:

La observación. Al respecto Quispe (2012) sostiene que la observación radica en el registro ordenado, correcto y confiable de lo que la conducta o comportamiento manifiesta. Puede ser usado en algunos casos como instrumento para la medición de diferentes situaciones. Este método es aplicado con frecuencia en la investigación educativa, puede ser conveniente para precisar el grado de aceptación de un grupo de estudiantes frente a su maestro, examinar los conflictos existentes en las instituciones.

Instrumento

El instrumento que se utilizó en la presente investigación fue la ficha de observación. Representa un instrumento que registra la evaluación de diversos tópicos, en esta herramienta se precisan aquellas categorías que poseen mayor relevancia. Facilita al investigador observar las acciones ejecutadas por el alumno de una forma integral, el que le permite tener una percepción de las actividades y registrar cada detalle que es observado.

3.10. PROCESAMIENTO DE DATOS

Para el procesamiento de los datos estadísticos se utilizó el paquete estadístico SPSS 22. A través de este programa se presentó los resultados a nivel descriptivo en las que se muestran las tablas porcentuales de lo obtenido a nivel de pre test y post test tanto del grupo experimental y grupo control. Asimismo, a nivel inferencial se utilizó el estadígrafo U de Man Whitney y Wilcoxon para la correspondiente prueba de hipótesis debido a que los resultados de la prueba de normalidad arrojan un nivel de significancia mayor a 0,05.

III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DE INSTRUMENTOS.

Confiabilidad. La confiabilidad de los instrumentos aplicados en la presente investigación, se hallaron previa aplicación de éste a un grupo piloto de 10 estudiantes ajenos a la muestra pero similares a la población, estos resultados posteriormente fueron sometidos a la prueba de fiabilidad mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach, cuyo resultados es equivalente a 0,731, el que refleja un grado de buena confiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,731	15

Validez. La validez de los instrumentos utilizados se obtuvo mediante el juicio de expertos, para ello se acudió a tres profesionales de amplia experiencia quienes al revisar los instrumentos hicieron las observaciones del caso, los mismos que fueron corregidos oportunamente, para luego emitir su opinión favorable para su correspondiente aplicación.

N°	Apellidos y nombres de los expertos	Porcentaje de aprobación	Escala
01	Castro Prada, Christiam	80.4	76 -80
02	Huamaní Cahuana, Richar	77.5	66 -85
03	Mischa Velarde, Katherine	72.8	71-90
Promedio general de aprobación		76.9	

3.2.RESULTADOS.

3.2.1. A NIVEL DESCRIPTIVO

Tabla 1

Nivel Intrapersonal en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

NIVEL TIEMPO	PRE TEST				POST TEST			
	CONTROL		EXPERIMENTAL		CONTROL		EXPERIMENTAL	
VALORACIÓN	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%
NUNCA	2	7,0	3	10,0	00	00,0	00	00
A VECES	27	93,0	19	66,0	25	86,0	7	24,0
SIEMPRE	00	00	7	24,0	4	14,0	22	76,0
Total	29	100,0	29	100,0	29	100,0	29	100,0

Descripción

En la tabla N° 1 podemos observar los resultados respecto a la dimensión intrapersonal de los grupos control y experimental, antes y después de la aplicación de juegos simbólicos, cuyo resultado se presenta a continuación:

En la medición del Pre test

En la tabla N° 1 podemos observar que del 100% (29) de niños del grupo control, con respecto a la dimensión intrapersonal el porcentaje mayoritario que equivale al 93. 0% (27) se ubican en el nivel de a veces. Por otro lado, en relación al grupo experimental se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 66.0% (19) de niños se ubican en el nivel de a veces en la dimensión intrapersonal.

En el medición del Post Test

Por otro lado, en relación con el grupo Control, se observa que del 100% (29) de niños, respecto a la dimensión intrapersonal, se observa que un porcentaje significativo que equivale al 86,0% (25) de niños aún permanecen en el nivel de a veces. Por otro lado, en el grupo experimental ningún niño se mantuvo en el nivel

de nunca, asimismo, se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 24,0% (7) de niños lograron avanzar al nivel de a veces y un 76% (22) de niños lograron avanzar al nivel de siempre, gracias a la aplicación del juego simbólico.

Estos resultados nos permiten concluir, que antes de la aplicación de los juegos simbólicos como experimento mostraban igualdad de condiciones respecto a la dimensión intrapersonal; sin embargo, concluida la aplicación de los juegos simbólicos se observa que el grupo experimental mostró un avance significativo en la dimensión intrapersonal; por su parte, el grupo control aún muestra mínimo avance en el logro de este objetivo, por lo que se hace indispensable la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 2

Nivel de las habilidades sociales conductuales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

NIVEL TIEMPO VALORACIÓN	PRE TEST				POST TEST			
	CONTROL		EXPERIMENTAL		CONTROL		EXPERIMENTAL	
	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%
NUNCA	1	3,0	2	7,0	1	3,0	00	00
A VECES	28	97,0	22	76,0	20	69,0	7	24,0
SIEMPRE	00	00	5	17,0	8	28,0	22	76,0
Total	29	100,0	29	100,0	29	100,0	29	100,0

Descripción

En la tabla N° 2 podemos observar los resultados respecto a la dimensión conductual de los grupos control y experimental, antes y después de la aplicación de juegos simbólicos, cuyo resultado se presenta a continuación:

En la medición del Pre test

En la tabla N° 2 podemos observar que del 100% (29) de niños del grupo control, con respecto a la dimensión conductual el porcentaje mayoritario que equivale al 97. 0% (28) se ubican en el nivel de a veces. Por otro lado, en relación al grupo experimental se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 76.0% (22) de niños se ubican en el nivel de a veces en la dimensión conductual.

En el Post Test

Por otro lado, en relación con el grupo Control, se observa que del 100% (29) de niños, respecto a la dimensión conductual, se observa que un porcentaje significativo que equivale al 69,0% (20) de niños aún permanecen en el nivel de a veces. Por otro lado, en el grupo experimental ningún niño se mantuvo en el nivel de nunca, asimismo, se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 24,0% (7) de niños lograron avanzar al nivel de a veces y un 76% (22) de niños lograron avanzar al nivel de siempre, gracias a la aplicación del juego simbólico.

Estos resultados nos permiten concluir, que antes de la aplicación de los juegos simbólicos como experimento mostraban igualdad de condiciones respecto a la dimensión conductual; sin embargo, concluida la aplicación de los juegos simbólicos se observa que el grupo experimental mostró un avance significativo en la dimensión conductual; por su parte, el grupo control aún muestra mínimo avance en el logro de este objetivo, por lo que se hace indispensable la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 3

Nivel de interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

NIVEL TIEMPO	PRE TEST				POST TEST			
	CONTROL		EXPERIMENTAL		CONTROL		EXPERIMENTAL	
VALORACIÓN	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%
NUNCA	00	0,0	1	3,0	00	0,0	00	00
A VECES	28	97,0	24	83,0	26	90,0	6	21,0
SIEMPRE	1	3,0	4	14,0	3	10,0	23	79,0
Total	29	100,0	29	100,0	29	100,0	29	100,0

Descripción

En la tabla N° 3 podemos observar los resultados respecto a la dimensión de interacción social de los grupos control y experimental, antes y después de la aplicación de juegos simbólicos, cuyo resultado se presenta a continuación:

En la medición del Pre test

En la tabla N° 3 podemos observar que del 100% (29) de niños del grupo control, con respecto a la dimensión de interacción social el porcentaje mayoritario que equivale al 97. 0% (28) se ubican en el nivel de a veces. Por otro lado, en relación al grupo experimental se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 83.0% (24) de niños se ubican en el nivel de a veces en la dimensión de interacción social.

En el Post Test

Por otro lado, en relación con el grupo Control, se observa que del 100% (29) de niños, respecto a la dimensión interacción social, se observa que un porcentaje significativo que equivale al 90,0% (26) de niños aún permanecen en el nivel de a veces. Por otro lado, en el grupo experimental ningún niño se mantuvo en el nivel de nunca, asimismo, se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 21,0% (6) de niños lograron avanzar al nivel de a veces y un 79% (23) de niños lograron avanzar al nivel de siempre, gracias a la aplicación del juego simbólico.

Estos resultados nos permiten concluir, que antes de la aplicación de los juegos simbólicos como experimento mostraban igualdad de condiciones respecto a la dimensión de interacción social; sin embargo, concluida la aplicación de los juegos simbólicos se observa que el grupo experimental mostró un avance significativo en la dimensión de interacción social; por su parte, el grupo control aún muestra mínimo avance en el logro de este objetivo, por lo que se hace indispensable la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 4

Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

VALORACIÓN	PRE TEST				POST TEST			
	CONTROL		EXPERIMENTAL		CONTROL		EXPERIMENTAL	
	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%	Fi	fi%
NUNCA	1	3,0	1	7,0	00	0,0	00	00
A VECES	28	97,0	24	83,0	25	86,0	7	24,0
SIEMPRE	00	0,0	3	10,0	4	14,0	22	76,0
Total	29	100,0	29	100,0	29	100,0	29	100,0

Descripción

En la tabla N° 4 podemos observar los resultados respecto al nivel habilidades sociales de los grupos control y experimental, antes y después de la aplicación de juegos simbólicos, cuyo resultado se presenta a continuación:

En la medición del Pre test

En la tabla N° 4 podemos observar que del 100% (29) de niños del grupo control, con respecto al nivel habilidades sociales el porcentaje mayoritario que equivale al 97.0% (28) se ubican en el nivel de a veces. Por otro lado, en relación al grupo experimental se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 83.0% (24) de niños se ubican en el nivel de a veces al nivel habilidades sociales

En el Post Test

Por otro lado, en relación con el grupo Control, se observa que del 100% (29) de niños, respecto al nivel habilidades sociales, se observa que un porcentaje significativo que equivale al 86,0% (25) de niños aún permanecen en el nivel de a veces. Por otro lado, en el grupo experimental ningún niño se mantuvo en el nivel de nunca, asimismo, se observa que el porcentaje mayoritario que equivale al 24,0% (7) de niños lograron avanzar al nivel de a veces y un 76% (22) de niños lograron avanzar al nivel de siempre, gracias a la aplicación del juego simbólico.

Estos resultados nos permiten concluir, que antes de la aplicación de los juegos simbólicos como experimento mostraban igualdad de condiciones respecto al nivel de habilidades sociales; sin embargo, concluida la aplicación de los juegos simbólicos se observa que el grupo experimental mostró un avance significativo al nivel de las habilidades sociales; por su parte, el grupo control aún muestra mínimo avance en el logro de este objetivo, por lo que se hace indispensable la aplicación de los juegos simbólicos.

3.2.2. A NIVEL INFERENCIAL

3.2.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad de las dimensiones de la variable habilidades sociales

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
interaccion1	,748	29	,000
conductual1	,661	29	,000
interacionsocial1	,555	29	,000
habilidades1	,505	29	,000
interaccion2	,533	29	,000
conductual2	,533	29	,000
interacionsoacial2	,500	29	,000
habilidades2	,533	29	,000

En referencia a los resultados de la variable habilidades sociales en los PAGPA la prueba de normalidad nos muestra que el P- valor obtenido son iguales a 0,000 resultados que son menores a 0.05; razón por el que se determina que no existe distribución normal; por lo que se asumió el uso de la prueba no paramétrica U ManWitney y Wilcoxon para la comprobación de las hipótesis formuladas.

3.2.2.2. Prueba de hipótesis.

Tabla 6

Prueba de hipótesis para la comparación de puntajes pre test obtenido por el grupo experimental y control sobre las dimensiones de la variable habilidades sociales en los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala.

	intrapersonal		interaccionsocial	
	1	conductual1	1	habilidades1
U de Mann-Whitney	340,500	365,000	391,000	378,500
W de Wilcoxon	775,500	800,000	826,000	813,500
Z	-1,761	-1,441	-,869	-1,342
Sig. asintótica (bilateral)	,078	,150	,385	,180

a. Variable de agrupación: control_ experimental

Tratamiento estadístico

Nivel de habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

La tabla 6 nos muestra los resultados obtenidos en el pre test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de habilidades sociales, en la que se puede comprobar igualdad de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,180 que es mayor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, no existen diferencias en el nivel de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

Nivel intrapersonal de habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel intrapersonal de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel intrapersonal de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

La tabla 6 nos muestra los resultados obtenidos en el pre test entre los grupos experimental y control respecto al nivel intrapersonal de habilidades sociales, en la que se puede comprobar igualdad de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,078 que es mayor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, no existen diferencias en el nivel intrapersonal de habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

Nivel conductual de las habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel conductual de las habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel conductual de las habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

La tabla 6 nos muestra los resultados obtenidos en el pre test entre los grupos experimental y control respecto al nivel conductual de las habilidades sociales, en la que se puede comprobar igualdad de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,150 que es mayor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, no existen diferencias en el nivel conductual de las habilidades sociales entre el grupo control y experimental antes del experimento.

Nivel de interacción social

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel de interacción social entre el grupo control y experimental antes del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel de interacción social entre el grupo control y experimental antes del experimento.

La tabla 6 nos muestra los resultados obtenidos en el pre test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de interacción social, en la que se puede comprobar igualdad de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,385 que es mayor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, no existen diferencias en el nivel de interacción social entre el grupo control y experimental antes del experimento.

Tabla 7

Prueba de hipótesis para la comparación de puntajes post test obtenido por el grupo experimental y control sobre las dimensiones de la variable habilidades sociales en los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala.

Estadísticos de prueba^a

	intrapersonal2	conductual2	interaccionsocial2	habilidades2
U de Mann-Whitney	159,500	214,000	130,500	156,000
W de Wilcoxon	594,500	649,000	565,500	591,000
Z	-4,711	-3,681	-5,235	-4,726
Sig. asintótica (bilateral)	,000	,000	,000	,000

a. Variable de agrupación: control_ experimental

Tratamiento estadístico

Nivel de Habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

La tabla 7 nos muestra los resultados obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de habilidades sociales, en la que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). En conclusión, se confirma que el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel intrapersonal de habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel intrapersonal de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel intrapersonal de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

La tabla 7 nos muestra los resultados obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel intrapersonal de habilidades sociales, en la que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). En conclusión, se confirma que el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel conductual de habilidades sociales

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel conductual de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel conductual de habilidades sociales entre el grupo control y experimental después del experimento.

La tabla 7 nos muestra los resultados obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel conductual de habilidades sociales, en la

que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). En conclusión, se confirma que el juego simbólico influye en el desarrollo conductual de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel de interacción social

$$H_0: \mu_A \approx \mu_D$$

No existen diferencias en el nivel de interacción social entre el grupo control y experimental después del experimento.

$$H_a: \mu_A \neq \mu_D$$

Existen diferencias entre el nivel de interacción social entre el grupo control y experimental después del experimento.

La tabla 7 nos muestra los resultados obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de interacción social, en la que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann-Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). En conclusión, se confirma que el juego simbólico influye en el desarrollo de la interacción social de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Tabla 8

Muestras relacionadas del grupo experimental antes y después de la aplicación del juegos simbólicos

Estadísticos de prueba^a				
	intrapersonal2 - intrapersonal1	conductual2 conductual1	- interacionsoacial2 - interacionsocial1	habilidades2 - habilidades1
Z	-3,382 ^b	-3,945 ^b	-4,264 ^b	-4,264 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001	,000	,000	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

Nivel de habilidades sociales

De acuerdo a los resultados expuestos en la tabla 8 se observa los promedios de las pruebas de pre test y post test del grupo experimental, hallados con el estadígrafo Wilcoxon sobre el nivel de habilidades sociales, en la que se puede observar la diferencias en los promedios entre ambos grupos, puesto que el valor de $p < 0,05$ (0,000) con nivel de significancia al 5%; razón por el que se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel intrapersonal de habilidades sociales

De acuerdo a los resultados expuestos en la tabla 8 se observa los promedios de las pruebas de pre test y post test del grupo experimental, hallados con el estadígrafo Wilcoxon sobre el nivel intrapersonal de habilidades sociales, en la que se puede observar la diferencias en los promedios entre ambos grupos, puesto que el valor de $p < 0,05$ (0,001) con nivel de significancia al 5%; razón por el que se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal de los niños

de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel conductual de habilidades sociales

De acuerdo a los resultados expuestos en la tabla 8 se observa los promedios de las pruebas de pre test y post test del grupo experimental, hallados con el estadígrafo Wilcoxon sobre el nivel conductual de habilidades sociales, en la que se puede observar la diferencias en los promedios entre ambos grupos, puesto que el valor de $p < 0,05$ (0,000) con nivel de significancia al 5%; razón por el que se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo conductual de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Nivel de interacción social

De acuerdo a los resultados expuestos en la tabla 8 se observa los promedios de las pruebas de pre test y post test del grupo experimental, hallados con el estadígrafo Wilcoxon sobre el nivel de interacción social, en la que se puede observar la diferencias en los promedios entre ambos grupos, puesto que el valor de $p < 0,05$ (0,000) con nivel de significancia al 5%; razón por el que se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación desarrollada bajo el título: La 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, se sustenta teóricamente, respecto a la variables juegos simbólicos, en Bañeres (2008) quien “Afirma que el juego simbólico, conocido también como juego de fantasía y ficción, es el juego por excelencia de los niños de 2 a 7 años. A través de él, el niño se abrirá a mundos, a situaciones y personajes nuevos. A través de este se pone en manifiesto la capacidad del niño para ponerse en el lugar del otro” (p.54). Es decir, es “una conducta de simulación, una forma de actuar como si fuera real, una transformación de los objetos y de las situaciones por impulso de la fantasía y del deseo” (Marchesi, 1987, p.40).

Asimismo, en relación a la variable habilidades sociales, se sustenta en Caballo (1986) quien sostiene que “Es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (p.556).

Dicho de otro modo, “es la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado y valorado socialmente, al mismo tiempo personalmente beneficioso y mutuamente provechoso para los demás” (Combs y Slaby, 1977, p. 50).

Precisamente, son estos planteamientos los que me condujeron a realizar la presente investigación teniendo como objetivo comprobar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Los resultados obtenidos en el desarrollo de la investigación permiten concluir que el juego simbólico influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Resultado que es corroborado con la investigación

realizada por Pablo (2014) quien en su trabajo de investigación titulada: “Programa de juegos recreativos en las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao, se concluye que el programa “juegos recreativos” mejoró enormemente el desarrollo de las habilidades sociales a) los resultados demostraron un alto nivel de desarrollo de habilidad social en los niños de la I.E.I N°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao.

Similares resultados se obtuvieron en relación a las hipótesis específicas en las que se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal, conductual e interacción social de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Al respecto, Prieto y Medina, (2005), hacen mención muy precisa en relación al juego simbólico y precisan que existe una relación diáfana entre el juego simbólico y las pretensiones del niño, puesto que así como en la teatralización del adulto es éste quién disfruta realizando escenas de su agrado; lo mismo sucede en las actividades lúdicas del niño de modo que evaden la reprobación del adulto a través de la representación en el juego.

Así pues, los resultados mostrados permiten sustentar que los juegos simbólicos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, al respecto Vygotsky (1933) precisa que la recreación figurada no consiste en una conducta arbitraria impropia a toda norma; es más la ejecución de las reglas imaginarias tienen una lógica y dependen de las normas internas de acción y comprensión de todo objeto de representación simbólica.

Es aquello que el infante muestra en sus acciones, más allá de los que corresponderían a sus propias edades como también se anticipa asimilando modelos de comportamientos de etapas superiores a su progreso cognitivo.

Finalmente, considero que a partir de estos resultados hallados podemos afirmar que la presente investigación contribuye de manera positiva al desarrollo del conocimiento científico, en consecuencia servirá como referente para futuras investigaciones en temas similares y que a su vez estas puedan ser aplicadas a muestras mucho más amplias con la finalidad de generalizar sus resultados.

CONCLUSIONES

1. Los resultados obtenidos en la investigación permiten concluir que el juego simbólico influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Debido a que el resultado obtenido es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).
2. De acuerdo a los datos obtenidos en el proceso de investigación se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,001 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).
3. Los resultados obtenidos nos permiten concluir que el juego simbólico influye en el desarrollo conductual de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Esto debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).
4. Los resultados obtenidos en la investigación nos permiten concluir que el juego simbólico influye en el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0).

RECOMENDACIONES

1. Al Director de la I.E. PAGPA, propiciar investigaciones que desarrollen el juego simbólico a través de su plana docente de los diferentes niveles del plantel que ayuden a los estudiantes en el desarrollo de las habilidades sociales.
2. A los profesores de los diferentes niveles de la institución educativa desarrollar juegos con la finalidad de mejorar el desarrollo de las habilidades básicas.
3. A los docentes del nivel inicial, contribuir en el desarrollo del juego simbólico, asumiendo una actitud crítica reflexiva que permita elevar sus niveles de desarrollo de las habilidades sociales de sus 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 a problemas de esta naturaleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Abad, J. y Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: GRAÓ.
2. Artículo la familia. *Juego simbólico: aprendiendo a vivir de Galego*.
3. Augusto, J. M. y Martínez de Antoñana, R. (1998). *La exploración del juego simbólico en niños sordos. Una revisión actual de la investigación*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 18 (4), 205-212. doi:10.1016/s0214-4603(98)75691-8
4. Alberti, E., Emmons, M.L. (1978). *Your perfect right. Assertiveness and co equality in your life and relationships*. San Luis obispo, CA. Impact.
5. Bañeres, D., Bishop A., Claustre, M., Comas, O., Escuela infantil Platero y yo, Garaigordobil, M., Hernández., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Velasco, A., Soler, P., Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. Barcelona.
6. Ballesteros. R. Y GIL. D (2002) *Habilidades Sociales*. Madrid .Síntesis.
7. Battro, M. (1978), *El pensamiento de Jean Piaget*. Buenos Aires: Emece Editores.
8. Betina, A (2011). *Las Habilidades Sociales en Niños y Adolescentes. su importancia en la Prevención de Trastornos Psicopatológicos*. Revista Científica de America Latina, el Caribe, España y Portugal –Argentina.
9. Burguet, M (1999). *El educador como gestor de conflictos*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
10. Caballo, V (1986). *Evaluación de las habilidades sociales. En Fernández Ballesteros. Evaluación conductual, metodología y aplicación*. Madrid: pirámides.
11. Caballo, V. E., y Buela, G. (1989). *Diferencias conductuales, cognoscitivas y emocionales entre sujetos de alta y baja habilidad social*. Revista de Análisis del Comportamiento, 4, 1-19.
12. Caballo, V. E. (1993) *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI. CAMPS, V. (1990) *Virtudes Públicas*. Madrid: Espasa.

13. Caballo V. E. (1986). *Evaluación De Las Habilidades Sociales*. En R. Fernández Ballesteros y J. Carrobles (Eds.), *Evaluación Conductual. Metodología Y Aplicaciones* (P.553-5959. Madrid. Pirámide.
14. Caballo E. Vicente. (2002) *Manual de Evaluación y Entrenamiento en Habilidades Sociales*. Editorial siglo XXI. España _ Madrid 2002.
15. Castorina, J. (2004). *Psicología, cultura y educación*. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas.
16. Combs. M.L. V Slabv.D.A. (1977). Social Skills Training With Children. En B.B. Lahey Y A.A. Kasdin (Eds.), *Avances In Clinical Child Psychology*, Vol. I. (P.161-201). New York: Plenum Press
17. Escales, R y Pujantel, M (2014). *Habilidades sociales*. Madrid: Macmillan Iberia, S.A.
18. Eceiza, M. Arrieta, M. Goñi, A. (2008) *Habilidades sociales y contextos de la conducta social revista de psicodidáctica*, vol. 13, núm. 1, 2008, pp. 11-26 Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea Vitoria-Gazteis, España.
19. Fensterhein, H y Baer, J. (1977). *No digas si cuando quieras decir no*. Barcelona: Grijalbo.
20. Gil, F. y García, M. (1993) *Entrenamiento de las habilidades sociales*. En F. J. Labrador, J. AS. Cruzado; y M. Muñoz (eds.).
21. Galego, V. (2006). *Juego simbólico*
22. Garvey, C. (1985) *El juego infanti*. Buenos Aires Ed. Morata.
23. Goleman, D. (2006). *Inteligencia Social*, Barcelona: Editorial Kairos.
24. Huizinga J. (1943). *Homo ludens*. Fondo de Cultura Económica. México.
25. Hernández, R. Fernández, C. Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. México. Editorial Mc Graw.Hill. 5ta edición.
26. Kelly, J.A. (1982). *social-skills training: A practical guide for interventions*. Nueva york: springer.
27. Kelly, J.A. (2000). *Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para intervenciones* (6ª Ed). Bilbao: Desclée de Brower
28. Marchesi, A. (1987). *El desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños sordos*. Madrid: Alianza.

29. MINEDU (2012) “Juego, Recreación y Aprendizaje” UNIDAD CUATRO-2012
30. Loyola, K. (2006). *Influencia de un programa de habilidades sociales en la mejora de las relaciones interpersonales de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen”,* Trujillo Perú. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
31. Linehan, M.M. (1984)). *Interpersonal Effectiveness In Assertive Situations.* Nueva York: Guilford Press.
32. Libet, J. Y Lewinsohn, P.M. (1973). The concept of social skill with special reference to the behavior of depressed person, *Journal of Consulting and Psychology.* 49, 304 – 312.
33. Martínez, S. (2001) presentó su trabajo de investigación titulada: “La Conducta social del niño y su influencia en el rendimiento académico en el centro educativo N°38456/Mx-P de Carampa”. Tesis de titulación. ISPP “Nuestra Señora de Lourdes”.
34. Monjas, I. (1998) *Ministerio De Educación Y Cultura. Las Habilidades Sociales En El Currículo,* CIDE. Madrid. 1998.
35. Monjas, I. (2000). *La timidez de la infancia y la adolescencia.* Madrid: Piramide.
36. Monjas, M. I. (1993). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS).* Madrid: CEPE. (1ª edición)
37. 16. Moreno, J. A. (2002) “*Aprendizaje a través del juego*” Madrid, España Ed. Aljibes.
38. Monjas, M. y González, B. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo (Serie Colección No. 146).* Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa-CIDE.
39. Prieto, M. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas.* Uned ediciones. Madrid.
40. Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño.* México: Fondo de Cultura.
41. Piaget, J. (1975). *Seis estudios de psicología.* México: Seix Barral

42. Pablo, K. (2014) *Programa de juegos recreativos en las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo.
43. Quispe, R (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Perú: Bautista.
44. Schultz, D. (2002). *Teorías de la personalidad*. México: Thomson editores. 7ma edición.
45. Storti, C. (2006). *Revista Artística. Dirección Provincial De Educación Artística*, Volumen 1, Año1. Pp.7-16.
46. Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas expresivas*. Madrid: Siglo XXI.
47. Trianes, M. V.; Muñoz, A. M.; Jiménez, M. (2000) *Competencia Social: su educación y tratamiento*. Madrid: Pirámide. (2ª edición, 1ª edición en 1997)
48. UNESCO (2019) “Habilidades para el Progreso Social, el Poder de las Habilidades Sociales y Emocionales”.
49. UNICEF (2008) “Desarrollo Positivo Adolescente en América Latina y el Caribe”.
50. Vallés, A. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela. Propuesta curricular*. Madrid: EOS.
51. Vygotsky, L. (1988), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Ed. crítica.

ANEXO: 1

MATERIAL EXPERIMENTAL

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: La 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, se desarrolla teniendo como objetivo comprobar la influencia de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales. Es decir, busca incentivar el desarrollo de las cualidades comunicativas de los estudiantes con la finalidad de mejorar posibilidades de interrelación social y académica, donde prime la comunicación más aun tratándose de niños de nivel inicial.

Muchos trabajos de investigación han demostrado que las experiencias de interrelación del individuo repercuten en su futuro desempeño social, académico, profesional, etc.; asimismo, precisan que como consecuencia de un entrenamiento adecuado, tanto en el aula como fuera de ella, se observa el desarrollo de las habilidades sociales, reflejándose ésta en las mejores posibilidades de desenvolvimiento individual como social, con una mejor inserción social

Precisamente, con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, se presenta esta propuesta pedagógica que deben ser aplicadas experimentalmente en la presente investigación.

La propuesta consta de ocho actividades académicas, las mismas que serán aplicadas en igual cantidad de sesiones de aprendizaje; cada una de estas actividades está formada por un objetivo, presentación de materiales y la descripción de la actividad propiamente dicha que se plasmará con los niños del nivel inicial.

FUNDAMENTACIÓN

La propuesta pedagógica del juego simbólico para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, que se somete a investigación experimental, se fundamenta pedagógicamente en la teoría del aprendizaje social sustentada por Calleja (1994), para este autor la teoría del aprendizaje social es de trascendental importancia debido a que considera que los niños al momento de inmiscuirse en el mundo social, laboral, académico, en general, posibilita el desarrollo de sus habilidades sociales. En este mismo camino de pensamiento, Pozo (2003), considera que el mejor camino de socialización de los estudiantes es cuando este desarrolla esta capacidad con sus pares, porque es ahí cuando va a encontrar muchísimas experiencias gratificantes, puntualiza además que estas capacidades se debieran forjar en los primeros años de vida, principalmente en el nivel de educación inicial. De esta manera, este futuro ciudadano se encontrará en condiciones de hacer frente a futuras interrelaciones que puedan presentarse en cualquier contexto.

Por otro lado, este material experimental enriquece su propuesta con la teoría socio cultural de Vygotsky, (1978) puesto que para este autor la elaboración del conocimiento no es un proceso personal. Sino que se trata principalmente de una acción gradual a nivel social en el que las funciones mentales superiores son resultado de una acción mediada por la colectividad, donde el lenguaje es el medio psicológico que más determina. Estas acciones mentales superiores se expresan primero a nivel social y, después, en el plano personal. Así, desde la perspectiva vygotskyana, el medio social y cultural son los elementos fundamentales para el desarrollo del hombre, estos elementos contribuyen de manera significativa en la forja de las habilidades básicamente sociales.

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

etapas muy relacionadas con su proceso cognitivo: La primera, denominada “El juego de ejercicio (0 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.

De esta manera, podemos observar la gran importancia que asumen los juegos en las primeras etapas de la vida de los niños y la trascendencia que estas tienen en su desarrollo cognitivo, puesto que es en esta etapa donde los niños inician la investigación de todo cuanto lo rodea a través del juego, permitiendo de esta manera el desarrollo de su imaginación y reconocer la utilidad de los objetos en la vida cotidiana. Visto así, la actividad lúdica se constituye en una forma muy placentera de conocer el mundo, de actuar sobre los objetos y desarrollar sus propias ideas; dicho de otro modo, para los niños jugar es una manera de comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad que lo rodea.

A partir de las ideas esgrimidas podemos precisar que las actividades lúdicas poseen un inmenso potencial educativo, consecuentemente deben estar presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje de los seres humanos. Precisamente, el conjunto de actividades lúdicas propuestas tienen por finalidad desarrollar las habilidades sociales en los niños, generando en el aula un ambiente de motivación e interés por el aprendizaje. Investigaciones relacionadas a la importancia de las actividades lúdicas manifiestan que el juego es un verdadero detonador del aprendizaje y con mucha razón para desarrollar las habilidades sociales.

Debemos entender que el ser humano tiene necesidades e intereses primarios en cada fase de su desarrollo. En estas fases o etapas, los juegos representan un

medio para atender las necesidades físicas, intelectuales y afectivas del niño, por tanto el juego se constituye en el lenguaje infantil por excelencia.

En este contexto, los juegos tienen una influencia determinante en el desarrollo de las habilidades sociales, debido a que mediante estas actividades los niños empiezan a establecer nuevos vínculos con sus pares y los adultos. Indudablemente el lugar que ocupan los niños en medio de las personas a su alrededor será diferente, esta situación permitirá una notable toma de conciencia de su propio yo y de lo que sus actos significan, son en estas circunstancias que los niños desarrollan sus habilidades sociales. Asimismo, en esta etapa se observa un gran interés del niño hacia el mundo de los adultos y sus diferentes actividades e interrelaciones personales, situación que les provoca querer incluirse en el mundo de los adultos y apoderándose de ese mundo a través del juego.

Finalmente, debemos precisar que los juegos la vez que permite el desarrollo de las habilidades sociales, posibilita también el desarrollo de la memoria, la atención y el incremento del pensamiento creativo, por lo que muchos estudiosos consideran un medio eficaz para la comprensión del mundo real. A través del juego ellos aprenden, experimentan, reflejan y transforman la realidad.

OBJETIVOS

Fortalecer e incrementar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

Mejorar las relaciones sociales con sus amigos y familia de los niños y niñas de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 01: PREPARANDO NUESTRA TORTA

OBJETIVO: Desarrollar el respeto, el orden, la iniciativa y el liderazgo de los niños al dirigir un grupo, respetando su turno y de los demás ya que los niños desarrollan múltiples habilidades a través del juego.

DIMENSIÓN: Intrapersonal

MATERIALES:

- Torta
- Platos descartables
- Cubiertos
- Huevo
- Harina
- Leche
- Azúcar
- Esencia vainilla
- Reciente.

DESARROLLO.

- Los niños proponen reglas de trabajo y conducta, a partir de ello forman equipos que facilitará el buen desarrollo de la actividad.
- Los niños se dirigen al sector hogar para la preparación de una deliciosa torta de chocolate.
- Los equipos deberán desenvolverse en la comisión donde se encuentran (equipo de trabajo).
- Los niños comparten una deliciosa torta de chocolate.
- Finalmente agradecen y ordenan el sector hogar donde han trabajado.

ACTIVIDAD N° 02: LOS ACTORES MÁGICOS

OBJETIVO: Desarrollar la expresión de sentimientos y emociones a través de las dramatizaciones grupales que se desarrollará a partir de cuentos, historias, fábulas, etc. Además se busca el trabajo en equipo ya que se evalúa el orden, el respeto de sus personajes, el buen desenvolvimiento en el escenario, el desarrollo de la autonomía y seguridad.

DIMENSIÓN: Intrapersonal

MATERIALES:

- Máscaras
- Vestuario
- Video

DESARROLLO.

- Los niños observan un video, a partir de ello presentarán una dramatización.
- Los niños proponen sus reglas de trabajo durante toda la actividad.
- Los niños forman 2 grupos para presentar la dramatización.
- Los niños presentan su dramatización ante sus compañeros.
- Los niños una vez que terminaron de presentar la dramatización entran en reflexión, para ver qué grupo presento con orden, liderazgo, entusiasmo, trabajo en equipo y seguridad.

ACTIVIDAD N° 03: LAS FRUTAS DE LUCAS

OBJETIVO: Esta actividad tiene por objetivo desarrollar las buenas conductas a partir de una reflexión presentada en un trabajo de mimo realizada por la maestra, siendo los niños protagonistas de dicha historia en una dramatización ejecutada por ellos, donde cada niño reflejará en su presentación de su personaje la seguridad con que lo realiza, su autonomía y la libre expresión.

DIMENSIÓN: INTRAPERSONAL

MATERIALES:

- Canasta de frutas
- Maquillajes del mimo
- Manzana
- Mesa
- Silla

DESARROLLO:

- Los niños observan la presentación de una historia a través de un mimo donde los niños captarán el mensaje de la historia.
- Los niños forman 2 equipos de trabajo y proponen normas de convivencia para el buen desarrollo de la actividad.
- Ambos equipos dramatizan la misma historia que mostró la maestra.
- Ambos equipos realizan críticas a la historia presentada por ellos mismos, llegando a una reflexión para lograr buenas conductas de socialización.

ACTIVIDAD N° 04: COMO ES MI FAMILIA

OBJETIVO: Que los niños desarrollen buenas conductas sociales dentro del hogar; para luego, proyectarse en la sociedad, ya que la familia es el modelo transcendental para los hijos en desarrollar conductas sociales asertivas.

DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES

MATERIALES:

- Materiales del sector de hogar
- Disfraces del sector dramatización

DESARROLLO:

- Los niños proponen formas de trabajo.
- Los niños escuchan la historia de dos familias en situaciones diferentes por ejemplo la primera: una familia ideal y la otra lo contrario.
- El grupo de niños presentan la dramatización de ambas situaciones.
- Finalmente expresan sus puntos de vista haciendo una crítica de cómo sería una familia que vive en valores y armonía desarrollando las buenas conductas sociales.

ATIVIDAD N° 05: JUEGO RESPETANDO A LOS DEMÁS.

OBJETIVO: La finalidad de esta actividad es que los niños utilicen palabras mágicas en el desarrollo de toda la sesión, ya que es un principio que cada niño debe manejar, así como los valores, para su buen desenvolvimiento en la sociedad y finalmente la buena interrelación.

DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES

MATERIALES:

- Globos
- Disfraces del sector dramatización.
- Silbato
- Silla
- Mesa

DESARROLLO:

- Los niños formulan sus normas de convivencia.
- La maestra explica el desarrollo de la actividad para que los niños representen dicha acción ante sus compañeros.
- Ambos grupos presentan la situación que explicó la maestra.
- Finalmente en una mesa redonda, los niños discuten a cerca de las actitudes negativas que se encontró en la escena, resaltando las buenas conductas sociales así mismo reflexionan y se proponen a practicar las palabras mágicas en las posteriores actividades.

ACTIVIDAD N° 06: EL CUCHARON DE PEDRITO.

OBJETIVO: Se busca que los niños a través de esta actividad aprendan a respetar turnos, al buen trato entre compañeros, a desarrollar el compañerismo, al auto control de sus emociones y sentimientos.

DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES.

MATERIALES:

- Materiales del Sector Cocina
- Mesas
- Sillas
- Mantel

DESARROLLO:

- Los niños recuerdan las normas de convivencia propuestos por ellos mismos.
- Los niños se dirigen al sector hogar, donde serán estimulados con materiales previstos para dicha actividad.
- Los niños deciden con quién jugar y donde jugar, siempre respetando a sus pares.
- Los niños juegan al restaurante, donde realizarán el buen trato al cliente y ellos a esperar su turno.

ACTIVIDAD N° 07: LA CIUDAD MÁGICA DE ÁNGEL

OBJETIVO: La finalidad de la actividad es que los niños aprendan a interactuar con seguridad frente a los demás, realizar tareas cotidianas y nuevas, así mismo mostrar autonomía e iniciativa para resolver preguntas y conflictos.

DIMENSIÓN: INTERRELACIÓN SOCIAL

MATERIALES:

- Materiales del sector hogar
- Disfraces del sector dramatización.

DESARROLLO:

- La maestra presenta una historia
- Los niños recuerdan las normas de convivencia.
- Los niños representan en su juego la historia contada.
- Finalmente reflexionan de la actividad realizada.

ACTIVIDAD N° 08: FAMILIA DE EMOCIONES

OBJETIVO: Que los niños muestren autonomía e iniciativa en las conversaciones entre sus pares, comunique sus sentimientos y emociones, sus preferencias e intereses y de los demás asertivamente.

DIMENSIÓN: INTERRELACIÓN SOCIAL**MATERIALES:**

- Materiales del sector hogar
- Materiales del sector dramatización
- Gestos

DESARROLLO:

- La maestra junto con los niños recuerdan las normas de convivencia
- Los niños escuchan con atención la historia narrada por la maestra.
- Los niños representan la emoción o el sentimiento reflejada en la historia.
- Cada niño muestra una emoción o sentimiento a su otro compañero para compartirla.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN: N°1

I. DATOS GENERALES

- 1.1 . **Centro Educativa:** Planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala
- 1.2 . **Docente del aula:** María Ríos Medina
- 1.3 . **Responsable:** Tannia Quispe Moisés
- 1.4 . **Edad :** 5 años
- 1.5 . **Sección :** “B”
- 1.6 . **N° de niños :** 29
- 1.7 . **Fecha:**29-09-16

II. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO.

- 2.1 **Tema a desarrollar:** Preparando nuestra torta
- 2.2 **Dimensión :** Intrapersonal

III. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none">• Actúa con solidaridad en la actividad que está realizando.• Realiza actividades con sus pares sin ningún inconveniente.	Observación	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA EN SECTORES

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	TIEMPO	MATERIALES
Inicio	<p>Juntamente con la participación de los niños se inicia a cantar “ A la casa de Martita”</p> <p>A la casa de martita han traído una torta, muy sabrosa , deliciosa para todos niñitos.(bis)</p> <p>Seguidamente recordaremos nuestro acuerdo, antes de jugar y posteriormente se escribirá el recetario de la torta con la participación de los niños</p>	60	Imágenes, plumón y un borrador de pizarra.
Desarrollo	Después de leer el recetario se agruparán en cinco equipos para que simulen la preparación de una torta y luego los responsables sacarán una torta de verdad del horno; para ello, previamente se colocará los insumos que se va utilizar. Por tanto, el primer equipo supervisará que todos los materiales estén limpios, el segundo, se encarga de la preparación de la torta, el tercero en servir la torta en la mesa, el cuarto en repartir a sus compañeros las tortas y al quinto se delegar a limpiar la cocina.		Harina, azúcar canela, platos y cubiertos, etc.
Cierre	Para finalizar los niños dibujan el proceso o la parte que más les ha gustado de la actividad.		Hojas boom

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES	Actúa con solidaridad en la actividad que está realizando.		Respeto los acuerdos tomados en clase Realiza actividades con sus pares sin ningún inconveniente.		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Gustavo					
02	Paula					
03	Jean Pierre					
04	Fabricio Rodrigo					
05	Piero Sebastián					
06	Rodrigo Sebastián					
07	Rodrigo					
08	Dayron Ángel					
09	Dayron					
10	Dafine					
11	Ana Paula					
12	Andrea					
13	Valentina					
14	Pedro					
15	Cesar Alejandro					
16	Adrián					
17	Álvaro					
18	Luis					
19	Fabián					
20	Harol Roel					
21	Grisel					
22	Azul					
23	María Fernanda					
24	Jhan					
25	Claudia					
26	María Isabel					
27	Jamahal					
28	Ángelo Fernando					
29	Zhariel					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN: N°2

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Centro Educativa:** Planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala
- 1.2. **Docente del aula:** María Ríos Medina
- 1.3. **Responsable:** Tannia Quispe Moisés
- 1.4. **Edad :** 5 años
- 1.5. **Sección :** “B”
- 1.6. **N° de niños :** 29
- 1.7. **Fecha:**21-10-16

II. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO.

- 2.2. **Tema a desarrollar:** Los actores mágicos
- 2.3. **Dimensión :** Intrapersonal

III. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	<ul style="list-style-type: none">❖ Participa en actividades grupales sin ningún problema.❖ Escucha con atención antes de representar algún personaje de la historia.	Observación	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA EN SECTORES

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	TIEMPO	MATERIALES
Inicio	<p>PLANIFICACIÓN. Los niños(as) y la maestra recordaremos las normas de convivencia (escuchar a la profesora, levantar y esperar mi turno para opinar, no pelear con mis compañeros) antes de iniciar a jugar en el sector de lectura y dramatización. Para ello, los sectores estarán organizados de acuerdo a la posibilidad del ambiente. Se dará apertura con la presentación de un video de la ratita presumida.</p>	60	Plumón y un borrador de pizarra y Disfraz de Ada madrina
Desarrollo	<p>ORGANIZACIÓN. El grupo de niños se acomodan para observar el video y posteriormente se trasladarán al sector de dramatización para que organicen ¿cómo? Y ¿con quiénes van a dramatizar?</p> <p>EJECUCIÓN La profesora da inicio con la presentación del cuento “La ratita presumida” seguidamente los niños y niñas se organizan en dos grupos para jugar a “Los actores mágicos” para ello, de manera libre escogen el papel que quieran representar del cuento. Finalmente el primer grupo comenzará a dramatizar y el segundo estarán de espectadores, al término de la dramatización cambiarán de roles.</p>		Máscaras, y otros materiales del sector de dramatización.
Cierre	<p>ORDEN. A través de una canción los niños guardan los materiales utilizados a sus respectivos sectores</p> <p>SOCIALIZACIÓN. Después de ordenar y devolver los materiales a sus respectivos sitios, los niños verbalizarán y contarán al grupo a que jugaron ¿Cómo? y ¿Quiénes dramatizaron?</p> <p>REPRESENTACIÓN. Luego de haber dialogado y contado sus experiencias los niños y niñas dibujarán al personaje que han dramatizado.</p>		Hojas boom

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES	Participa en actividades grupales sin ningún problema.		Escucha con atención antes de representar algún personaje de la historia.		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Gustavo					
02	Paula					
03	Jean Pierre					
04	Fabricio Rodrigo					
05	Piero Sebastián					
06	Rodrigo Sebastián					
07	Rodrigo					
08	Dayron Ángel					
09	Dayron					
10	Dafine					
11	Ana Paula					
12	Andrea					
13	Valentina					
14	Pedro					
15	Cesar Alejandro					
16	Adrián					
17	Álvaro					
18	Luis					
19	Fabián					
20	Harol Roel					
21	Grisel					
22	Azul					
23	María Fernanda					
24	Jhan					
25	Claudia					
26	María Isabel					
27	Jamahal					
28	Ángelo Fernando					
29	Zhariel					



ANEXO: 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

1. DATOS GENERALES.

- 1.1. **Institución Educativa:** Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala.
- 1.2. **Profesora de aula:** María Ríos Medina
- 1.3. **Nombre y apellido del niño:**
- 1.4. **Sección:** “ B”
- 1.5. **Edad:** 5 años
- 1.6. **Fecha:** 26-09- 16

2. ESCALAS.

1	2	3
Nunca	A veces	siempre

3. JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LA INTRAPERSONAL, INTERACCIÓN SOCIAL Y HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES.

INTRAPERSONAL			
INDICADORES	Nunca	A veces	siempre
1. Invita a los demás a participar en la actividad que está realizando.			
2. Acepta con facilidad cuando le invitan jugar en alguna actividad que estén haciendo.			
3. No tiene problemas en participar con sus pares en cualquier actividad.			
4. Escucha a las personas que están hablando.			
5. Da a conocer su molestia sin agredir a nadie.			
TOTAL			

HABILIDADES SOCIALES CONDUCTUALES			
INDICADORES	Nunca	A veces	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.			
TOTAL			
INTERACCIÓN SOCIAL			
INDICADORES	Nunca	A veces	siempre
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.			
TOTAL			

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación:

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

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

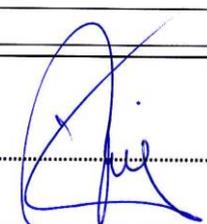
PROMEDIO DE VALORACIÓN

77.5

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

Nombres y Apellidos	Richard H. Llanusa C.	DNI	00445657
Título Profesional	Psicólogo		
Especialidad	Ps. Educativa		
Grado Académico	Magister		
Mención	Ps. Educativa		

Lugar y Fecha: _____ de _____ del 2016



FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación:

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

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															75					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																79				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															75					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																	82			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	82			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		90		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		81		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

80.4

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

Nombres y Apellidos	Castro Prada Christian	DNI	33260833
Título Profesional	Lic. Psicología Clínica		
Especialidad	Psicología Clínica		
Grado Académico	Licenciado		
Mención	Terapeuta		

Lugar y Fecha: Cajamarca - Cajas
21 de Setiembre del 2016

RED DE SALUD HUAMANGA - MINISTERIO DE SALUD

 Christian Castro Prada

ANEXO: 4



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Planteles de Aplicación
"Guamán Poma de Ayala"

EL DIRECTOR DE LOS PLANTELES DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA" DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA;

HACE CONSTAR

Que, la Srta. **TANNIA QUISPE MOISES**, identificada con DNI N° 70330043, es alumna Practicante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, en la especialidad de Educación Inicial, ha realizado la ejecución del proyecto de investigación titulado "La Influencia del Juego Simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de los PAGPA" en nivel de Educación Inicial sección "B", de la secuencia MD-542; a partir del día 29/09/2016 al 21/11/2016, bajo la supervisión de la Prof. María Ríos Medina, quien durante su permanencia ha, demostrando responsabilidad, puntualidad y dedicación.

Se expide la presente constancia a solicitud de parte, para los fines que estime por conveniente.

Ayacucho, 09 de enero del 2017.


Dr. Marcelino Parasconco Ibanes
DIRECTOR

C.c
Archivo

ANEXO: 5



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



JUEGO SIMBÓLICO

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. Nombre de la I.E: planteles de aplicación Guamán poma de Ayala
- 1.2. Profesora de aula: María Ríos Medina
- 1.3. Responsable : Quispe Moisés, Tannia
- 1.4. Sección: "B"

II. FICHA DE CONTROL DE APLICACIÓN DE SESIONES

N°	TEMA DESARROLLADO	FECHA	DOCENTE DE AULA
	Pre-test	26-09-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
1	Preparando nuestra torta	29-09-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
2	Los actores mágicos	21-10-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
3	Las frutas de Lucas	24-10-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
4	Así es mi familia	28-10-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
5	Juego respetando a los demás	07-11-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
6	El cucharon de pedrito	08-11-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
7	La ciudad mágica de Ángel	16-11-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
8	La familia de emociones	12- 11-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL
	Post-test	21-11-16	<i>Maria Rios Medina</i> Lic. EN EDUCACION INICIAL

ANEXO: 6

CONFIABILIDAD DE PRUEBA PILOTO

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	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
,731	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	31,10	8,322	,773	,667
ITEM2	31,00	9,333	,352	,715
ITEM3	30,90	8,989	,457	,703
ITEM4	31,20	10,844	-,112	,757
ITEM5	31,30	9,122	,369	,714
ITEM6	31,20	9,511	,393	,712
ITEM7	30,90	12,100	-,455	,799
ITEM8	31,60	9,822	,269	,724
ITEM9	31,30	10,900	-,138	,751
ITEM10	31,10	9,211	,255	,733
ITEM11	31,30	9,344	,655	,697
ITEM12	31,40	8,489	,728	,674
ITEM13	30,90	8,322	,694	,673
ITEM14	31,30	10,011	,300	,722
ITEM15	31,10	8,322	,773	,667

ANEXO: 7

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: 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.

PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS Y VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influye el juego simbólico en las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO PE1. ¿De qué manera influye el juego simbólico que desarrolla la intrapersonal en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICO OE1. Determinar la influencia del juego simbólico que desarrolla la intrapersonal en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de</p>	<p>ANTECEDENTES A NIVEL INTERNACIONAL. Betina (2011) “las habilidades sociales como recurso para el desarrollo de fortalezas en la infancia” la mencionada investigación se realizó en una muestra de 120 niños de 5 años utilizando como instrumento la escala de habilidades sociales, guía de observación comportamental (GOC) y la encuesta sociodemográfica, formula las siguientes conclusiones a) los resultados identificaron diferencias estadísticas significativas en las habilidades sociales según el sexo de los niños como en las dimensiones: agresión física y/o verbal y transgresión de la escala comportamental, b)se encontró que los niños con comportamientos disruptivos mostraron menos habilidad sociales, según la percepción parental. Así mismo estos resultados indican que la presencia de habilidades sociales en los niños previene la ocurrencia de comportamientos</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL ¿El juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS HE1. ¿El juego simbólico que desarrolla la intrapersonal influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Experimental</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN Experimental</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p align="center">GE: O₁ X O₃</p> <hr/> <p align="center">GC: O₂ – O₄</p> </div> <p>GE: Grupo Experimental GC: Grupo Control</p> <p>O1 y O2: Prueba de Pre Test</p> <p>X : Experimento – : Sin E experimento</p> <p>O3 y O4: Prueba de Pos Test</p>

<p>los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>PE2. ¿De qué manera influye el juego simbólico conductual en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>PE3. ¿De qué manera influye el juego simbólico de interacción social en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p>	<p>los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.</p> <p>PE2. ¿De qué manera influye el juego simbólico conductual en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.</p> <p>OE3. Determinar la influencia del juego simbólico de interacción social en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016.</p>	<p>disfuncionales, particularmente aquellos vinculados a la agresividad y al negativismo.</p> <p>A NIVEL NACIONAL Karla Magaly y Pablo León (2014) “Programa de juegos recreativos en las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao, la investigación de tipo cuasi experimental se realizó con una muestra de 26 niños de 4 año, utilizando los instrumentos de ficha de evaluación, lista de cotejo y aplicación de test, el autor concluye que el programa “juegos recreativos” mejoro enormemente el desarrollo de las habilidades sociales a)los resultados demostraron un alto de nivel de desarrollo de habilidad social en los niños de la I.E.IN°1747 Sagrado Corazón de Jesús-Chao.</p> <p>A NIVEL LOCAL. Martínez (2001) “La conducta social del niño y su influencia en el rendimiento académico en el centro educativo N°38456/Mx-P de Carampa”, la investigación de tipo cuasi experimental se realizó a 22 niños de 10 y 11 de edad, además con la participación de 22 padres de familia, concluye que “la participación de los adultos en el proceso de las relaciones sociales con los niños, es una terapia donde el niño se siente más libre y realizado, lo que significa un ser con habilidades sociales”</p>	<p>Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>HE2. ¿El juego simbólico conductual influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>HE3. ¿El juego simbólico de interrelación social influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016?</p> <p>VARIABLES</p> <p>Variable independiente. Juego simbólico</p> <p>Variable dependiente. Habilidades sociales</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>Población. En caso de esta investigación la población lo conforman 58 niños de educación inicial de cinco años de las secciones “A” y “B”.</p> <p>Muestra. La muestra está constituida por 58 niños de la secciones “A” y “B”</p> <p>TÉCNICAS O INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica <ul style="list-style-type: none"> - Técnica muestral • Instrumento <ul style="list-style-type: none"> - ficha de observación <p>TÉCNICAS ESTADÍSTICAS DE ANÁLISIS DE DATOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para el proceso de los datos estadísticos se utilizará SPSS 22. Así mismo para hallar la prueba de hipótesis se determinará la normalidad de los datos y de acuerdo a ello se determinará el estadígrafo correspondiente.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANEXO: 8



