

**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de  
la Institución Educativa Inicial N° 199 “Divina Providencia”, Abancay, 2018

Presentado por:

Mariela Ccarhuas Andrada

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
Primera y Segunda Infancia

Abancay, Perú

2021



**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**



**TESIS**

**JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES  
BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N°199 “DIVINA PROVIDENCIA”, ABANCAY, 2018**

Presentado por **Mariela Ccarhuas Andrada** para optar el título profesional de:  
Licenciado en educación inicial intercultural bilingüe primera y segunda infancia

Sustentado y aprobado el 12 de febrero del 2021, ante el jurado evaluador:

**Presidente:**

*LIC. Oswaldo Quispe Quispe*

**Primer Miembro:**

*DR. Oscar Arbieto Mamani*

**Segundo Miembro:**

*MG. Carmen Yurissa Vivar Bravo*

**Asesor:**

*MG. César Eduardo Fuentes Carrera*



### ***Agradecimiento***

*Doy gracias a Dios por la vida, salud y por darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida profesional y cotidiana. De igual manera mi sincero agradecimiento a mis padres con infinita gratitud, por haber sido el motor de mi superación en todo momento. Así mismo a mis asesores al Mg. César Eduardo Cuentas Carrera y al Lic. Manuel Leguía Mendoza por motivarme y guiarme en el desarrollo de este trabajo, y a los docentes de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, por darme lo mejor de sus vidas y experiencia profesional. Por último, a la Institución Educativa Inicial Divina Providencia Abancay por haberme abierto las puertas y así facilitarme el ingreso de sus aulas y realizar esta investigación.*



### ***Dedicatoria***

*A Dios por la vida, salud y fuerza para lograr mis objetivos. A mis queridos padres: CCARHUAS RAMOS, José y ANDRADA SOTO, Pascuala quienes me brindaron amor, confianza quienes siempre estuvieron a mi lado motivándome y convirtiéndose en mi apoyo en todo momento.*

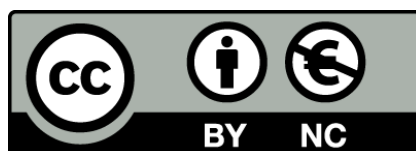
*Mariela Ccarhuas Andrada*



**JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES  
BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N°199 “DIVINA PROVIDENCIA”, ABANCAY, 2018**

Línea de Investigación: Educación Inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>5</b>
<b>PLATEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>5</b>
1.1 Descripción del Problema .....	5
1.2 Enunciado del Problema.....	7
1.2.1 Problema General .....	7
1.2.2 Problemas Específicos .....	7
1.2.3 Justificación de la Investigación.....	7
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>9</b>
<b>OBJETIVOS E HIPÓTESIS</b> .....	<b>9</b>
2.1 Objetivos de la Investigación .....	9
2.1.1 Objetivo general .....	9
2.1.2 Objetivos específicos .....	9
2.2 Hipótesis de la investigación.....	9
2.2.1 Hipótesis general .....	9
2.2.2 Hipótesis específicas.....	9
2.3 Operacionalización de Variables.....	10
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>11</b>
<b>MARCO TEÓRICO REFERENCIAL</b> .....	<b>11</b>
3.1. Antecedentes .....	11
<b>3.2. Marco Teórico</b> .....	<b>14</b>
3.2.1 El juego simbólico .....	14
3.2.2 Noción del juego simbólico.....	14
3.2.3 Características del juego .....	16
3.2.4 Tipos de juego .....	16
3.2.5 Evolución del Juego.....	17



3.2.6	Importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño.....	19
3.2.7	Habilidades sociales básicas .....	20
3.2.8	Características de las habilidades sociales básicas .....	21
3.2.9	Importancia de habilidades sociales básicas.....	21
3.2.10	Habilidades sociales básicas .....	22
3.2.11	Desarrollo de las habilidades sociales básicas .....	23
3.2.12	Importancia sobre juego en la construcción de las habilidades sociales básicas 23	
3.2.13	Constructivismo desde la teoría piagetiana.....	24
<b>3.3.</b>	<b>Marco Conceptual .....</b>	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>.....</b>	<b>27</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>.....</b>	<b>27</b>
4.1	Tipo y Nivel de Investigación .....	27
4.1.1	Tipo de investigación.....	27
4.1.2	Nivel de investigación .....	27
4.2	Método de Investigación .....	27
4.4	Población y muestra .....	28
4.4.1	Población .....	28
4.4.2	Muestra .....	28
4.5	Procedimiento de la investigación.....	29
4.6	Técnica e instrumento .....	29
4.6.1	Instrumento de validez y confiabilidad .....	30
4.7	Análisis estadístico .....	31
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>.....</b>	<b>33</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIONES .....</b>	<b>.....</b>	<b>33</b>
5.1	Análisis de resultados.....	33
5.2	Contrastación de hipótesis.....	38
5.3	Discusión de resultados .....	41
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>.....</b>	<b>42</b>



<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>42</b>
6.1    Conclusiones .....	42
6.2    Recomendaciones.....	42
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>47</b>





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de Variables .....	10
<b>Tabla 2</b> Niños de la institución educativa inicial N°199 Divina Providencia.....	29
<b>Tabla 3</b> Estadísticas de fiabilidad Coeficiente Alfa de Cronbach.....	30
<b>Tabla 4</b> Estadísticas de total de elemento .....	31
<b>Tabla 5</b> Niños de 4 años según la dimensión simbolizar en la Institución Educativa Inicial Nro. 199 Divina Providencia, Abancay -2018.....	33
<b>Tabla 6</b> Niños de 4 años según la dimensión Hechos Imaginarios en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018 .....	34
<b>Tabla 7</b> Niños de 4 años según la dimensión empatía en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018.....	35
<b>Tabla 8</b> Los niños de 4 años según la dimensión Comunicación en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018 .....	36
<b>Tabla 9</b> Los niños de 4 años según la dimensión Cooperación en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018 .....	37
<b>Tabla 10</b> Pruebas de chi-cuadrado de Pearson – Hipótesis general.....	38
<b>Tabla 11</b> Pruebas de Chi-cuadrado de Pearson – hipótesis específica 1.....	39
<b>Tabla 12</b> Pruebas de Chi-cuadrado de Pearson – hipótesis específica 2.....	40
<b>Tabla 13</b> Aspectos Evaluación 1 .....	52
<b>Tabla 14</b> Aspectos Evaluación 2 .....	55



## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b>	Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión simbolizar en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018 .....	33
<b>Figura 2</b>	Porcentaje de niños de 4 años según Hechos imaginarios en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018 .....	34
<b>Figura 3</b>	Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión empatía en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018.....	35
<b>Figura 4</b>	Porcentaje de niños de 4 años según Comunicación Institución Educativa Inicial N°199 divina Providencia, Abancay -2018.....	36
<b>Figura 5</b>	Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión Cooperación Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay 2018 .....	37



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación que lleva por título ya mencionada, intenta comprender la importancia de lo lúdico en el desarrollo del niño.

Los seres humanos somos sociables por naturaleza, donde a lo largo del tiempo las personas han requerido la apariencia de ciudadanos con destrezas asertivas, empáticos, autónomos en la toma de las disposiciones de la vida habitual, y que poseen una percepción concreta de sus actividades diarias y esto es una de las estrategias a las que acuden los niños para socializarse y comprender la realidad social que les rodea a través del juego.

El proyecto de tesis tiene como propósito, en primer lugar, dar a conocer la importancia que tiene el juego, y más concreto el juego simbólico y habilidades sociales básicas, que es indefectible en la formación de las futuras poblaciones, les permita ser competentes para afrontar en su contexto y el papel que desempeña el juego.

Para alcanzar este objetivo, se divide el trabajo en cinco capítulos.

El capítulo I: Se representa el planteamiento del problema, formulación del problema general y específicos. También la justificación que revela la calidad del estudio y delimitación.

El capítulo II: Implica el objetivo general como también específicos, formulación de hipótesis general y específicos. Y se detalla la operacionalización de variables.

El capítulo III: Consta al marco teórico en el cual desarrolla los fundamentos teóricos y conceptuales del proyecto de investigación en aula sobre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades en niños también se consideran los antecedentes, internacionales, nacionales y locales.

El capítulo IV: Se describe el metodológico de investigación, que consta el tipo, nivel, método y diseño de investigación. Además de describir la población, muestra e instrumento que se usara para recoger la información y su posterior el análisis.

El capítulo V: Consta del análisis e interpretación de los resultados, en el cual se analizará la información, reflejada en las tablas y gráficos. También se muestra la contratación de hipótesis y discusión de resultados.

El capítulo VI: Finalmente, se explican las conclusiones y recomendaciones que son parte de la reflexión, se espera que los aportes de la tesis puedan servir de referencia bibliográficas respecto a la investigación y anexos que se empleará para esta investigación los libros y artículos

de revistas disponibles en el internet.



## RESUMEN

Esta investigación se focaliza en el estudio del Juego por imitación y el Desarrollo de las HH SS básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 “Divina Providencia”, Abancay, tuvo como propósito determinar el objetivo fundamental de establecer la relación. Ya que los niños imitan los diferentes roles del mundo real para el progreso de sus habilidades sociales que es una acción constante en Instituciones Educativas de nivel inicial en la hora del juego libre en los diferentes sectores.

Porque el juego está unido a un aspecto trascendental que es la imaginación y creatividad de donde procede ese potencial y de esa manera los niños representan simbólicamente la imagen que tiene dentro de su pensamiento de manera natural y no obedeciendo a reglas impuestas por quien ejecuta en este caso por la docente y es así que se aprecia el verdadero juego sin límites.

Adultos, docentes en general tenemos el trabajo de facilitar materiales didácticos y recursos adecuados de acuerdo a su contexto y edad del nivel inicial, para que desarrollen en ellos una serie de actitudes de manera más sencilla.

A través de este proyecto de tesis he logrado obtener una serie de actividades enfocadas a su desarrollo de sus habilidades sociales básicas utilizando como recurso principal el juego simbólico, en la Institución Educativa N°199, Abancay. Mediante la observación y con la ayuda de un cuestionario donde encueste a los niños para obtener los resultados.

En conclusión, este proyecto de tesis me permitió evidenciar de cómo trabaja el juego de imaginación en la vida de los niños /as formando un aspecto importante, más aún para su desarrollo de sus habilidades sociales básicas desde temprana edad.

***Palabras Clave:*** Juegos simbólico, habilidades sociales, personal social.



## ABSTRACT

This research is focused on the study of the Game by imitation and the Development of the basic HH SS in children of 4 years of the Initial Educational Institution N°199 "Divina Providencia", Abancay, had the purpose of determining the fundamental objective of establishing the relationship. Since children imitate the different roles in the real world for the development of their social skills, which is a constant activity in initial level Educational Institutions in free play time in different sectors.

Because the game is linked to a transcendental aspect that is the imagination and creativity from which that potential comes and, in this way, children symbolically represent the image that they have within their thought in a natural way and not obeying rules imposed by whoever executes in this case for the teacher and that is how the true game without limits is appreciated. Adults, in general, teachers have the job of providing teaching materials and adequate resources according to their context and age of the initial level, so that they develop in them a series of attitudes in a simpler way.

Through this thesis project I have managed to develop a series of activities focused on their development of their basic social skills using the symbolic game as the main resource, at Educational Institution No. 199, Abancay. Through observation and with the help of a questionnaire where you survey the children to obtain the results.

In conclusion, this thesis project allowed me to show how symbolic play works in the lives of children, forming an important aspect, even more so for their development of their basic social skills from an early age.

**Key words:** *Symbolic games, social skills, social staff.*



## CAPÍTULO I

### PLATEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del Problema

Las instituciones educativas del nivel inicial, son medios educativos en el que se da prácticas y aprendizajes, que contribuyen el proceso de formación de niños (as). Y es inevitable dejar de mencionar en esta etapa infantil el juego, que es una actividad con mayor importancia, ya que es un método de aprendizaje significativo que mantiene al niño activo, dónde expresan, dialogan lo que sienten al jugar y están atentos en todo momento, el jardín es el lugar donde fue creado con el fin de proporcionar atención y servicio de educación preescolar, donde el juego es un “espacio de ensayo” que obtienen una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos para el aprendizaje de la vida.

El juego simbólico según, (Piaget J., 1961) indica que “El juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia sin reglas ni limitaciones.”

El juego es un movimiento u ocupación prudencial que se efectúa en un cierto tiempo y espacio establecido dentro de la educación escolar, donde los niños aprenden más mientras juegan. La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación y está unido a un aspecto importante que es la imaginación, donde procede todo el potencial que tienen los niños de manera que puedan representar simbólicamente la imagen dentro de su pensamiento.

La función de este juego accede al niño desenvolver su lenguaje, cultura y resolver problemas mediante la imaginación de acontecimientos que aprenden y ponen en práctica conocimientos sobre que está bien y que está mal. A través de esta actividad lúdica pueden crear otros mundos, como representaciones, imitaciones a otros personajes, que tienen como referencia el mundo adulto.

Asimismo, se coincide con Caballo (1999), cuando considera a las HH SS básicas con la agrupación jerarquizada y sistemática de conductas emitidas o realizadas por las personas que forman en un contexto interpersonal e influye manifestaciones que expresa sentimientos, actitudes, deseos, emociones, opiniones o derechos notables que inclinan



hacia el respeto de los demás y de su entorno en el cual habitan.

El desarrollo de las HH SS está estrechamente vinculados a las adquisiciones evolutivas, donde los niños tienen una buena capacidad intelectual de poder desarrollar y esta habilidad que les permita interactuar con los demás de manera amigable y respetuosa dentro de un grupo cultural a la cual pertenecen.

Tal como menciona (Delors, 1996) “se ha pensado ante todo en los niños y los adolescentes, en aquellos que el día de mañana tomarán el relevo de las generaciones adultas que están demasiado inclinado a concentrarse en sus propios problemas”.

En mi condición de Egresada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe como Bachiller y ejerciendo como auxiliar en dicha Institución Educativa Inicial “DIVINA PROVIDENCIA” N°199- ABANCAY, logré observar directamente, que los niños de 4 años de edad presentan dificultades al relacionarse con sus compañeros. Y esta situación se da, en el entretenimiento (Juego) en sectores, presentando comportamientos agresivos y egocéntricos.

La labor del maestro es enseñar y no solo hablar de conocimientos sino de comportamientos que les ayuden en la vida, así ponemos nuestro interés por conocer y las formas de apoyar a los niños que regulen sus conmoviones para desenvolverse con seguridad y convivir con respeto.

Y, es este el motivo que realizo para favorecer la adquisición de las HH SS básicas por medio del juego, en especial el simbólico.

Esta investigación tiene como objetivo resaltar la importancia de animar y fomentar en la mejora de la interrelación con las personas de manera armónica, dentro de la Educación Inicial, considerando que ellos se forman dentro de un grupo social, esto solo puede darse cuando se modifica la participación y responsabilidad de los adultos hacia la infancia; por estos motivos se considera que en las primeras edades la formación de las habilidades sociales adquiere un enorme significado.





## 1.2 Enunciado del Problema

### 1.2.1 Problema General

¿De qué manera influye el juego simbólico en el proceso del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018?

### 1.2.2 Problemas Específicos

- ¿Cómo el simbolizar influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, ¿2018?
- ¿Cómo los hechos imaginativos generan en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018?

### 1.2.3 Justificación de la Investigación

El presente proyecto de tesis se realiza con la finalidad de conocer, descubrir la importancia del juego simbólico y de cómo se desarrolla las habilidades sociales básicas en los niños. Desde la infancia que es muy significativo y tomar en cuenta que la humanidad desde todo punto de vista, siempre involucra el trabajo colectivo y armónico.

De esa manera explicar el valor de este estudio que es necesario relatar algunos aportes teóricos y entender la notabilidad de esta investigación. Si bien es cierto que la integración a las instituciones de nivel inicial y al grupo social es algo natural en las personas, más aún en los niños en este nuevo perfil.

Porque al jugar el niño practica habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales esta última es importante para que así el niño aprenda a relacionarse desde muy pequeño, pero a partir de los tres años a cinco años aumenta su interés por jugar con ellos.

Estos resultados de la investigación apoyarán en la mejora de los procesos del desarrollo y socialización de los niños y ello justificará las actividades desplegadas para su ejecución.

Posteriormente, se ha notado muchos aspectos que afectan negativamente el

desarrollo personal y emocional de los niños; es por ello que se intenta determinar cómo es que influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina providencia, Abancay.

Y establecer una nueva forma como menciona en las **en al área de Personal Social y la Guía del juego libre en sectores**, donde indica: que el juego simbólico es cuando los niños (as) juegan imitando, situaciones de la vida real.



## CAPÍTULO II

### OBJETIVOS E HIPÓTESIS

#### 2.1 Objetivos de la Investigación

##### 2.1.1 Objetivo general

Determinar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.

##### 2.1.2 Objetivos específicos

- Comparar la relación simbolizar en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.
- Identificar los hechos imaginarios del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.

#### 2.2 Hipótesis de la investigación

##### 2.2.1 Hipótesis general

Si existe una relación significativa entre el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.

##### 2.2.2 Hipótesis específicas

- El simbolizar si contribuye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.
- Los hechos imaginarios influye positivamente en el desarrollo de las habilidades en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.



## 2.3 Operacionalización de Variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA
Variable Independiente:	Según, (Piaget J., 1961),	Recojo de información	Simbolizar	-Representa personajes de antes – ahora, con sus explicaciones propias.	Nominal
<b>EL JUEGO SIMBÓLICO</b>	“Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos”.	Mediante instrumento de investigación Encuesta.	Hechos imaginarios	- Crea historietas siguiendo una secuencia de hechos ocurridos.  -Indica algunos hechos de su vida cotidiana, siguiendo una secuencia.  -Cuenta anécdotas de su historia personal, relacionando con personajes.  -Hace uso de la palabra como medio para mostrar su emoción o deseo.	
Dependiente	Según (Muñoz, 2011), “las habilidades sociales son Aquellas conductas específicas necesarias para desempeñar éxitos y satisfactoriamente una actividad social de relacionarse adecuadamente”.	Lista de cotejo para los niños	Empatía	-Respetar las opiniones de sus compañeros recordando las convivencias establecidas en el aula.	Nominal
<b>: HABILIDADES SOCIALES</b>			Comunicación	-Interviene naturalmente sobre temas de la vida cotidiana. -Escucha las opiniones de sus compañeros en las asambleas.	
			Cooperación	-Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.  -Reconoce las normas y acepta reglas durante las actividades del juego.	



## CAPÍTULO III

### MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

#### 3.1. Antecedentes

Los antecedentes de estudio del presente trabajo de investigación son:

##### a) Antecedentes internacionales

(Luna Vega, 2011) realizó la tesis de investigación cuyo título es: **SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE PREESCOLAR MEDIANTE EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS SOCIALES**, La investigación es cuantitativa, empleando el método deductivo y el análisis estadístico, el diseño no experimental es porque no se manipuló las variables. El nivel descriptivo la finalidad es describir las características de los hechos.

Este estudio se realizó a 64 niños de preescolar. Uno de los resultados es el porcentaje de sujetos preocupantes en la misma subescala es de 67% es decir; que los niños que muestran poco interés en el trabajo de equipo, les cuesta trabajo recibir ayuda de los demás, eso los hace sentir como si no supieran realizar dicha actividad.

(Paytán Munguía, 2012), en su tesis de investigación cuyo título es: **APORTES DEL JUEGO SIMBÓLICO A LA SOCIALIZACIÓN INFANTIL**, La investigación es cualitativa porque consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamiento que son observables. Y mientras el diseño es no experimental porque no se manipula las variables y el nivel es descriptivo con la finalidad es describir los hechos o fenómenos.

El estudio se realizó a 34 estudiantes de 5 años. Los resultados es el porcentaje de sujetos subes cala es de 85 % que aceptan y propone normas para la convivencia. Es decir que al inicio de las actividades se pudo observar que los niños (as) tenían conflictos muy notables y que su egocentrismo no les permitía aceptar la opinión de sus compañeros dentro y fuera del aula. Al ir desarrollando las estrategias y durante el proceso de convivencia con sus pares (padres) se fue dando de manera gradual la integración de emociones al ir estableciendo la relación social con sus compañeros



de manera progresiva e integradora.

**b) Antecedentes nacionales**

(Camacho Medina, 2012), realizó la tesis de investigación cuyo título es: EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE LAS HABILIDADES

SOCIALES BÁSICAS, tesis para optar el título profesional de licenciado en educación en la Pontificia Universidad Católica del Perú de San Miguel – Lima. La investigación es cualitativa porque los datos son para explorarlas descubrir las y comprenderlas mientras que el diseño no experimental es porque no se manipuló las variables. El nivel descriptivo la finalidad es describir las características de los hechos o fenómenos. ¿Cómo influye el juego cooperativo en las habilidades Sociales en niños de 5 años ¿. Población: 50 niños El cual llega a la siguiente conclusión:

El juego cooperativo brinda espacios a las estudiantes para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los percipientes.

La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilar el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por ende, los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Esto supone una secuencia de juegos, reglas, materiales y espacios determinados.

(Ramos Álvarez, 2016), realizó la tesis de investigación cuyo título es: TALLER DE “PEQUICLOWN” Y HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL °465 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” – HUANCAYO, tesis para optar título profesional de licenciada en educación. La investigación es cuantitativa porque se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos, el diseño es experimental consiste en investigar las posibles relaciones causa – efecto, a su vez comparando los resultados de la prueba de entrada con los resultados de la prueba de salida después del experimento. Es de nivel especializado, una vez que se tiene determinados conocimientos de las características de un fenómeno y se posee ciertas instrucciones acerca de su causa que podemos intervenir con objeto de provocar cambios en el fenómeno.



El estudio se realizó a 32 niños y 16 niñas y la correlación que existe dentro de la primera variable, que es avanzada al grupo experimental que obtuvo óptimos resultados.

Donde las habilidades sociales básicas indican el (98 %) y las HH SS son avanzadas (44,45%) lo que da el resultado la actividad psicomotricidad de “PEQUICLOWN” que influye significativamente en las dimensiones.

**c) Antecedentes locales**

(Luna Flores, 2012), realizó la tesis de investigación cuyo título es: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS, Tesis para optar título de profesora en la especialidad de Educación Inicial en el Instituto Pedagógico LA SALLE”, Abancay.

El diseño es no experimental se lleva a cabo sin manipular las variables, toda a su vez que los hechos que ya ocurrieron antes de la investigación. Es de nivel explicativo, porque están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales.

El estudio se realizó a 60 niños en la cual concluyeron que los niños forman grupos homogéneos con la finalidad de realizar juegos diversos y cada niño asume diferentes roles; utilizan en sus juegos elementos lúdicos y juguetes elaborados por las familias y docentes; y cuando se les prepara y ejercita en juegos dirigidos, con dedicación, éstos tienden a realizar dichas actividades, con entusiasmo y entrega.

(Camacho Meza, 2012), realizaron la tesis de investigación cuyo título es: INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CÉSAR ABRAHÁN VALLEJO, ABANCAY, tesis para seleccionar título profesional de profesora en Educación Nivel Primaria en el Instituto Pedagógico LA SALLE, Abancay. La investigación de tipo sustantiva, debido a que aquí se describen las habilidades sociales.

El estudio se realizó a 130 estudiantes de 4 aulas en relación a las habilidades sociales a través de los juegos intencionales para ser aplicadas en el aula mixta, son un medio que nos permiten desarrollar entre niñas y niños para mejorar sus interacciones sociales, a desenvolverse espontáneamente con naturalidad.



## 3.2. Marco Teórico

### 3.2.1 El juego simbólico

Señala, (Benites, 2009), que el juego simbólico, es una acción propia del ser humano y se presenta en todos los niños (as), aunque su contenido varíe debido a al contexto cultural de los distintos grupos sociales que ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va más allá, y sucede durante toda la vida. (p. 7). Siendo esta actividad tan importante para los niños, va adquiriendo gran cantidad de conocimientos y habilidades en la infancia, mientras más pequeño es el niño su actividad lúdica lo desarrolla más, el juego es la característica vital, que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, Inteligencia y la afectividad. Es una actividad en la que el niño es un ente de acción y no de reacción, una fuerza natural de interacción entre los niños, a través del cual aprenderán a desenvolverse entre sus iguales en forma independiente, sin la vigilancia de un adulto.

(Saunders, 2005), nos comparte: sobre el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de culturas y destrezas útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitar se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran beneficio para enseñar al niño a desenvolverse en su vida (p.9).

(Galeno, 2006), afirma: “partir de los dos años comienza una etapa para el niño que se refleja claramente en actividades lúdicas. Es el juego simbólico. Representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades” (p. 12).

### 3.2.2 Noción del juego simbólico

Antes de precisar lo que es el juego simbólico es muy significativo reflexionar sobre la acción como lúdico.

Para Piaget, la inteligencia y la representación constituye una superación de la imitación, del simbolismo, de juego y de la imagen, donde hay formas de pensar primitivas y otras superiores que evolucionan lenta y medida a partir de aquellas.





Y que adquieren una forma estratégica de aprendizaje que se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, por medio de ello son capaces de aprender los roles y las relaciones con su esfera social, ya que el juego permite ensayar conductas sociales sin consecuencias.

El juego es una herramienta donde los infantes expresan los acontecimientos ocurridos en sus vidas, básicamente para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas (Delgado, 2001, pág. 3). Y es ahí que constituye el juego la ocupación principal del niño, que ofrece recreo y a la vez aprendizaje.

En palabras de Piaget, citado por Inmaculada Delgado, “el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea de poder comprenderlo y asimilar mejor la realidad” (Delgado, 2001, pág. 4). El juego le permite al niño: “manejarse en un contexto que le posibilita ejercitar funciones cognitivas con las que ya cuenta; potenciar la exploración y la construcción del conocimiento; negociar con otros, ponerse de acuerdo y compartir valoraciones, percepciones y emociones sobre sí mismo, los otros y las cosas; construir un grado de confianza cada vez mayor en su propia capacidad frente a lo que puede hacer y adquirir; la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje; aprender a coordinar acciones, tomar decisiones y desarrollar una progresiva autonomía; resolver problemas y reducir las consecuencias que pueden derivarse de los errores frente a situaciones nuevas”.

(Sarlé, 2011, págs. 83-84). El juego es el modo de expresión del niño y su felicidad porque es ahí donde experimentan, asimilan, reflejan y convierten activamente la realidad, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica como sostiene la educadora María Guerra. Ahora sabiendo sobre el lúdico, podemos definir que: “Es una actividad útil de ser estudiada en sí misma y también constituyen un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo” (Guerra, 2010, pág. 10). El simbólico es una actividad agradable para los niños porque se dejan llevar por su imaginación, aunque también puede ser programada por la docente o por un adulto.

Por tanto, el juego de imitación es un medio de aprendizaje central, dado que sus conocimientos científicos que no están dispersos, sino unificados, por su parte, es un proceso sistemático y lógico para descubrir cómo funcionan las cosas en el



juego de carácter atractiva hace que aborde tanto como el proceso de enseñanza (Guerra, 2010, pág. 10). Para mayor comprensión de la naturaleza del juego simbólico, presentare en el siguiente epígrafe las distintas clases de juegos según la evolución de los niños.

### **3.2.3 Características del juego**

Así mismo, se ha beneficioso señalar las peculiaridades planteadas por este autor, entre los que destacan: (Cagigal, 1996).

- Involucra actividad
- Accede la indagación libre del ambiente que le rodea.
- Una actividad propia de la niñez
- Beneficia su proceso socializador porque facilita las relaciones; a uno mismo y para con los demás.

Después de analizar la propuesta planteada por el autor, alcanzamos una perspectiva amplia y afirmamos que el juego es inevitable en la vida de los niños, porque es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que le resulta motivador y gratificante.

### **3.2.4 Tipos de juego**

Dada la infinidad de juegos se han diseñado diversos tipos propuestas por distintos autores. Teniendo como referencia al MINISTERIO DE EDUCACIÓN (Chang, 2009).

#### **3.2.4.1 Juego Psicomotor**

Expresa la relación entre los procesos psíquico y motor, donde está asociado al movimiento y acción corporal, estas sensaciones se pueden formar en el niño. En las actividades el de saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, entre otros son juegos motores.

Se recomienda que realice este tipo juegos en áreas al aire libre, donde encuentren espacio suficiente para realizarlo.

#### **3.2.4.2 Juego Social**

Este juego es el que desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización con otras

personas como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños.

### **3.2.4.3 Juego Cognitivo**

Desarrolla las capacidades intelectuales, porque pone en marcha la curiosidad de poder resolver o descubrir algo. Dentro de este juego se encuentra, juguetes manipulables de preferencia los de construcción, donde le permite la creatividad y capta el interés y la atención de los niños logrando un aprendizaje significativo.

### **3.2.5 Evolución del Juego**

Los niños logran alcanzar con mucha atención a las diferentes etapas del desarrollo, poniendo interés y manipulando sobre los conjuntos para darnos cuenta el tipo de juego que ocupa y esto a su vez varía según su grado de desarrollo de madurez, psicomotricidad, lenguaje, evolución cognitiva y socialización en los niños que lo vemos a través del juego.

#### **a) El juego funcional**

Son niños que se encuentra en el periodo sensorio – motor, según Piaget, y este tipo de juego desarrolla sin simbolismo ni técnica. Donde consiste esencialmente en repetir una serie de acciones que al niño le resultan placentero (Delgado, 2001, pág. 16). A este juego se lo denomina funcional o de ejercicio, porque hay coordinación con la motora gruesa, reconocimiento del propio cuerpo, balancearse y correr.

Todas estas acciones son consideradas juegos funcionales que pueden realizar con objetos como sin ellos, donde se manipula y se explora sensorialmente las cualidades de los objetos.

El juego funcional tiene lugar por el placer que provoca en el niño las distintas actividades que hace. Los juegos de ejercicio “al ser repetidos sin representación mental correspondiente producen unos automatismos que contribuyen al dominio de sí mismo, a la organización del espacio y del tiempo” (Vial, 1988, pág. 17). “Los niños observan el entorno que les rodea y manipulan cualquier estímulo que esté a su alcance, especialmente aquellos

objetos que hacen ruido o tienen colores vivos” (Delgado, 2001, pág. 17).

### **b) El juego simbólico**

Este tipo de juego es lo propio del estado pre operacional que abarca de 2 – 6 años de edad.

En este tipo de juego “lo real es asimilado o compensado gracias a la ficción simbólica” (Vial, 1988, pág. 17). El juego simbólico es muy movido y alborotador. El niño salta, corre, se desliza, grita, etc. En esta fase, “el niño a través del juego, busca la imitación del mundo adulto y representación de sus propias vivencias, dramatiza sus propias acciones y comienza a jugar junto a otros niños” (Delgado, 2001, pág. 21). En el juego simbólico los niños manifiestan el conocimiento de la realidad que les rodea.

Aquí podemos traer a colación los argumentos típicos: jugar a familias, es decir jugar a papá y a mamá con los hijos, a tiendas, a los médicos, a las bailarinas, a los superhéroes. Con estos juegos, los niños recrean la vida cotidiana de los adultos y algunas veces escenas de películas o de cuentos que han visto.

El beneficio que tiene, es percibir y asimilar el entorno que le rodea y a su vez desarrolla el lenguaje ya que los niños verbalizan continuamente mientras juegan, y por último favorece a la imaginación y la creatividad.

### **c) El juego de reglas**

En este tipo de juego, como su nombre dice de reglas y es que cada jugador antes de iniciar el juego sabe lo que tiene hacer. Es decir, tiene que conocer las reglas del juego.

Se toma en cuenta a los juegos tradicionales porque se transmite de generación en generación como es el caso del juego lobo en el bosque, plic plac, chanca la lata, etc.

Este tipo de juegos ya se encuentran unidas a las reglas y que el jugador tiene que cumplir en la hora de la partida. El niño “busca jugar a aquello en lo que pueda ganar o perder y, por supuesto, querrá ganar. Así que los niños con baja resistencia a la frustración tenderán a mentir o a hacer trampas” (Delgado, 2001, pág. 22).

Todas estas actividades implican una interacción y el compartir con los demás,



trae consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre ellos, algunas reglas intrínsecas que son transmitidas de generación en generación; otras veces son reglas que pueden variar de un grupo a otro y son los propios niños quienes se encargan de crearlas para el juego que están realizando. Según la teoría de Piaget los juegos con reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, por ejemplo, los hábitos de higiene, alimentación y antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas mientras caminan.

#### **d) El juego de construcción**

Está orientada a la obtención de un producto real, al cual se le establece significados a partir de las representaciones externas, es decir que los niños comienzan a experimentar con objetos concretos como pedazos de madera armando o construyendo puentes, y otras cosas elaboradas con algunos cartones, listones que está a su disposición. En ello nos va expresando su capacidad de representar internamente aquello que en algún momento fue primero externo, de ahí que se considera como una actividad que debe ser guiado y llevado al punto de complejizarlo para que su inteligencia, tenga la capacidad de analizar cualitativamente superior.

Cuando el niño juega en construcciones “es habitual que manifieste gusto – y hasta obsesión – por el orden y le gustará alinear bloques o clasificarlos por colores, tamaños o formas” (Delgado, 2001). Los beneficios del juego mencionado son las siguientes: fortaleza a la creatividad, mejora la motricidad fina (coger, levantar, manipular, presionar con cuidado), proporciona la comprensión y el razonamiento espacial (arriba- abajo, dentro-fuera).

#### **3.2.6 Importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño**

El juego es una acción importante en la vida de los niños/as, los cuales no solo utilizan el juego como medio de diversión sino como un recurso para aprender y adquirir nuevos conocimientos, experiencias y de esa manera van creciendo y evolucionando.

Nuestra propuesta como educadores y sabemos que curricularmente tenemos que alcanzar una serie de competencias, capacidades y desempeños dentro del

contenido académico destacando que los mismos, no se cumplan precisamente por actividades lúdicas simbólicas. Mediante el juego, los niños no sólo exteriorizan sus sentimientos, experiencias, sensaciones y vivencias, sino que también les permite al acercamiento e iniciando relaciones sociales con otros niños y adultos.

El juego es “un recurso principal ya que, mediante esta actividad, el niño se desenvuelve sus aptitudes, habilidades y capacidades que le permitirán el desarrollo y madurez de todas sus áreas psico-sociales, motoras, afectivas y cognoscitivas” (Licona, 2000, pág. 1), El resultado más importante del juego de imitación es enriquecerse en la comunicación y lenguaje, es ayuda del desarrollo cognoscitivo, mental e intelectual del niño. También desempeña un papel muy importante en el desarrollo de la identidad sexual. Los juegos se inician con la siguiente palabra que es “como si” o del “decía que”, es decir, que atribuye a sí mismo o a los objetos toda clase de significados más evidentes, “simula situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego” (Sarlé, 2011, pág. 88), nos da a conocer que estas “formas de juego evolucionan con el tiempo acercándose cada vez más a la realidad que representan, con la llegada de las primeras formas del lenguaje, el niño puede representar lo real a través de los primeros símbolos y signos, es capaz de evocar situaciones, personas u objetos ausentes, retomar su tarea de exploración y por tanto progresar en su desarrollo cognoscitivo mediante esta forma de juego”.

Con la realización de conductas simbólicas, el pensamiento se vuelve más complejo, ya que ahora el niño tiene acceso, no sólo a imitar situaciones y personajes, sino que también evoca a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir (Licona, 2000, pág. 2).

### **3.2.7 Habilidades sociales básicas**

Según, (Huidobro, 2000), las habilidades sociales básicas son “Un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros”.



El entrenamiento de las habilidades sociales persigue precisamente este fin, enseñar a las personas a mejorar el funcionamiento interpersonal, en lo comprendido puede aseverar que para ser partícipes en una sociedad adecuadamente con pertinencia y competitividad se necesita desarrollar esta habilidad de socialización. De esa manera formar un vínculo, trato y participación adecuada con cada persona. Ya que Conviene tener en cuenta esta habilidad que son aprendidas y recíprocas, por ello diría “Es necesario saber que somos parte de este contexto social y justamente por esta naturaleza yo aprendo de ti, así como tú aprendes mi positivamente”.

### **3.2.8 Características de las habilidades sociales básicas**

Para la comprensión y adecuado pensamiento sobre HH SS, es necesario discurrir sus características. Según estos autores resaltantes (Monjas, 1992) y (Caballo, 1993), se refería es la conducta de cada persona en este caso de cada niño dentro de su contexto social, por lo cual se expresa sentimientos, deseos, estas conductas que van demostrando para llegar por una mejor resolución de problemas.

Por ende, entendemos que las HH SS es la conducta para que la persona se pueda relacionar de manera adecuada, teniendo en cuenta así una interacción positiva.

Finalmente es una herramienta u una estrategia que ayuda a todas las docentes de educación inicial para que los niños y niñas operen expresando sus historias y cuentos, con el fin de ayudarlos a ampliar una mayor comprensión su capacidad de contenido.

### **3.2.9 Importancia de habilidades sociales básicas**

Los niños desde pequeños viven en una sociedad, donde lo ideal es presentar buenas relaciones, primero con entorno más cercano la familia, y luego cuando empieza a interrelacionarse en el jardín u otros ambientes que empieza a ponerlo a prueba en lo referente a su capacidad de socialización.

Es ahí que tienen problemas de relaciones adecuadamente con otras personas, sufren rechazo y pueden llegar a estar aislados o ansiosos, repercutiendo negativamente en la adaptación escolar, social y/o laboral. “Sin embargo los niños y adolescentes socialmente habilidosos son aceptados por los demás y suelen tener una mayor adaptación y aceptación escolar y social, obteniendo mejores





resultados académicos”, según; (Monje, 1996)

El impulso de HH SS dentro de una Institución Educativa y con más énfasis en el Nivel Inicial es necesario que los niños/as puedan encontrar circunstancias y posibilidades, que le permite entablar relaciones interpersonales, enfrentarse a diversas situaciones, saber afrontar problemas, adaptarse a diferentes contextos, a poder convivir con los demás y a crecer personalmente. Monjas (1992, p. 25-30) menciona la dicha importancia que recae en diferentes contextos como:

### 3.2.9.1 Hogar (casa)

Beneficia el acercamiento con la familia, en una interacción afectuosa empática y confianza.

### 3.2.9.2 Escuela

Ayuda a la integración social y al aprendizaje significativa. El niño (a) con habilidad social es participativo, construye sus propios saberes previos, motiva académicamente y de esa manera mejora su conocimiento, deteniendo un mayor interés.

### 3.2.9.3 Trabajo

Interactuar de manera positiva con los demás, ser comprensivo y responsable para generar comportamientos laborales eficaces.

## 3.2.10 Habilidades sociales básicas

El termino HH SS, trabajado desde el enfoque educativo, que ha sido estimado como un conjunto de comportamientos interpersonales, destrezas sociales que admiten al individuo relacionarse con los demás. Y de esa manera generar y mantener una comunicación satisfactoria.

- a) **Empatía:** Este término de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. Es ponerse en el lugar de ellos, viendo las cosas de su misma perspectiva.
- b) **Cooperación:** Capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- c) **Comunicación:** Es el acto básico mediante el cual las personas intercambian información, donde interviene diversos elementos que pueden facilitar o





dificultar el proceso.

### **3.2.11 Desarrollo de las habilidades sociales básicas**

El transcurso de HH SS origina a las interacciones que se dan en distintos contextos, y dependiendo del tipo que sea, si es personal, ambiental o cultural. El proceso de las habilidades se compone de tres tipos de procesos.

#### **3.2.11.1 Procesos mentales**

Tiene que ver con el aspecto psicológico las relaciones con el “pensar” “de adquirir conocimientos para desarrollarnos en la vida, por ejemplos: valores y las normas en aula de la institución, el lenguaje, las costumbres, los símbolos, etc.

#### **3.2.11.2 Procesos afectos**

Aquellas habilidades que están comprometidas a la expresión de diversas emociones esto se relaciona con el “sentir”.

#### **3.2.11.3 Procesos conductuales**

Es la adquisición de conductas dentro de la sociedad, que se desarrolla el individuo. Y están relacionadas con el “actuar”.

### **3.2.12 Importancia sobre juego en la construcción de las habilidades sociales básicas**

Hablamos de juego simbólico, sostiene la MINEDU (2015) en las RUTAS DE APRENDIZAJE, cuando niños y niñas juegan imitando, recordando situaciones de la vida real: por ejemplo, cuando le dan de comer a una muñeca, o la ponen en una manta ofreciéndole diversos cuidados, o cuando ponen papelitos en un carrito como si fueran verduras que sacan de la chacra para llevarlas a la ciudad. Cuando una niña y niño juegan simbólicamente, significa que van creciendo y que están asimilando y comprendiendo su cultura, su entorno, ya que en estos juegos niños y niñas crean situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y su propia historia de vida. Es el juego del “como si” en donde **“todo es posible”**. El acceso al juego simbólico certifica que la niña y el niño van construyendo oraciones cortas y en esa construcción necesitan de los otros (objetos y sujetos), de su complicidad para construir juegos con otros, ya sea por imitación de un modelo, (Silva, 2009). Esta capacidad de transformar el mundo y



los objetos es “**como si fueran**” otros que no lo son en realidad, significa madurez en la niña y el niño, una gran evolución a nivel de pensamiento y la posibilidad de relacionarse con el entorno para, desde una transformación recíproca, procesar la realidad diferenciándola de lo que es irreal. Vemos entonces a los pequeños sentados sobre una banca haciendo “**como sí.**”

estuviesen manejando un auto, y mirándonos con complicidad pues saben que están “**jugando**”... son conscientes de la diferencia entre manejar un carro de verdad y el jugar a manejarlo (Poblete, 2005). Con el juego simbólico aparece la capacidad en la niña y el niño de transformarse en personajes que lo hacen sentir poderoso; así, tenemos los “juegos de guerreros”, jugar a ser un toro, jugar a ser seres muy fuertes, los juegos de casitas, de la vida cotidiana, hasta llegar a los “juegos de roles”, que nos hablan de una capacidad importante de situarse en el lugar del otro.

### 3.2.13 Constructivismo desde la teoría piagetiana

En la actualidad el término “constructivismo” se ha hecho familiar en el ámbito educativo, sobre todo para referirse a una corriente psico-pedagógica que

Promueve los aspectos heurísticos, constructivos e interactivos en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Jean Piaget (1896-1980) es el psicólogo constructivista que más influye en el ámbito educativo. Por qué se centró principalmente en la psicología del desarrollo del infante, prefiriendo el estudio de casos individuales, con entrevista y observación de niños. Quiso comprender cómo el niño construye la realidad, cómo adquiere conceptos fundamentales (los números, espacio, tiempo, causalidad, juicio, moral). El creador de la psicología genética, Jean Piaget, define al constructivismo en base a sus investigaciones realizadas, de la siguiente manera.

“El sujeto interactúa con la realidad, construyendo su conocimiento y, al mismo tiempo, su propia mente. El conocimiento nunca es copia de la realidad, siempre es una construcción”.

Es importante destacar que Piaget atribuye a la acción un papel predominante en el aprendizaje del niño y ante la ausencia de acción no hay constructivismo, por lo que la acción, para Piaget es más que un simple movimiento corporal, es un



acto intencionado dirigido a objetos externos con el fin de dar un significado al mismo.

### 3.3. Marco Conceptual

#### Juego

Considerado como una manifestación natural en el hombre desde su nacimiento. Donde el infante antes de dar sus primeros pasos, en forma espontánea empieza buscar juegos que le estimulan al niño/a en su vida interior. Teniendo en cuenta a (Camacho M. L., 2005). “El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación”. El niño, al jugar entablará una relación con las personas donde le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

También se dice que es una herramienta idónea para transmitir ideas y conceptos que son recibidos con el mismo entusiasmo con que se transmite. Platón descubrió hace más de 2400 años que el juego es un medio que prepara a los niños para la vida adulta. Hoy el juego prepara a los niños para las ligas mayores” de la adversidad y los grandes desafíos. Hombres y mujeres que atraviesan dificultades, necesitan alegría, entusiasmo, sonrisa y un espíritu festivo para vencer obstáculos.

#### Juego Simbólico

Diversos enfoques psicológicos señalan la importancia del juego y especialmente del juego simbólico como Piaget (1963), menciona que en los niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea y el desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.

En cuanto a las dimensiones se han aislado cuatro que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva.

**DIMENSIÓN DE INTEGRACIÓN:** Está referida a la confusión estructural del juego, que va desde las acciones hasta las combinaciones en secuencias.

**DIMENSIÓN DE SUSTITUCIÓN:** Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado).



**DESCENTRACIÓN:** Acciones infantiles que están encaminados por niños de manera particular hasta que gradualmente inicie a ser ejecutados en otras participantes.

**PLANIFICACIÓN:** Esta dimensión indica claramente es la madurez del juego, que consiste en la elaboración previa del juego. A partir de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser “jugado”.

El juego simbólico juega un papel central en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo. Éste es un instrumento para el desarrollo del pensamiento, que sirve para el propósito de intercambio de ideas, negociación de intenciones. Bruner observo que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos un no uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. Bruner propone que el jugar juntos sirve como modelo para la actividad espontanea que caracteriza al juego solitario.

**Habilidad:** (Savin, 1976), señaló que la habilidad: “(...) es la capacidad del hombre para realizar cualquier operación (actividad) sobre la base de la experiencia anteriormente recibida.” Es la capacidad para realizar algo, y se obtiene de forma innata, o se adquiere, o perfecciona, con el aprendizaje o la práctica.

#### **Habilidades Sociales Básicas:**

Según, (Muñoz, 2011), “las habilidades sociales básicas son aquellas conductas específicas necesarias para desempeñar exitosa y satisfactoriamente una actividad social de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por lo tanto, no son rasgos de la personalidad, sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal”.

(Caballo V. E., 2006), define las habilidades sociales como:

“El conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo en 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.65)

(López, 2010) “Las habilidades sociales como la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado, de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y al mismo tiempo personalmente beneficioso para los demás”. (p.59)



## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA

#### 4.1 Tipo y Nivel de Investigación

##### 4.1.1 Tipo de investigación

El presente proyecto de tesis se caracteriza por ser una investigación de tipo básica o también conocida investigación teórica, pura o fundamental. “Está destinada a aportar un cuerpo organizado de conocimientos científicos y no produce necesariamente resultados de utilidad práctica inmediata”. Según, (Valderrama Mendoza, 2002).

##### 4.1.2 Nivel de investigación

El nivel de investigación en el presente trabajo es **descriptivo correlacional**, porque los resultados del estudio posibilitaran comprobar la influencia del juego por imitación en el desarrollo de las HH SS básicas.

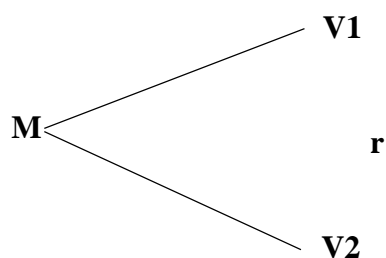
#### 4.2 Método de Investigación

La metodología de este estudio es **hipotético inductivo**, según (Bisquera, 2004) “con este método se analizan los casos particulares a partir de los cuales se extraen conclusiones de carácter general. El objetivo es el descubrimiento de generalizaciones y teorías a partir de observaciones sistemáticas de la realidad”. Aborda con una recolección de datos, que se caracteriza las variables observadas.

#### 4.3 Diseño de Investigación

Diseño es **no experimental**, según (Valderrama Mendoza, 2002), “se lleva a cabo sin manipular las variables independientes, toda vez que los hechos o sucesos ya ocurrieron antes de la investigación, en este diseño, la población muestral es observada en su ambiente natural y en su realidad”





Dónde:

**M:** muestra investigada a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divina Providencia.

**V1:** Juego Simbólico.

**V2:** Desarrollo de las HH SS básicas.

**r :** Posible correlación que existente entre las variables.

#### 4.4 Población y muestra

##### 4.4.1 Población

La Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay esta constituido en un total de niños 172, que está compuesta por 3 edades en 3 años hay 60 niños, en 4 años 52 niños y 5 años 60 niños.

##### 4.4.2 Muestra

La institución Educativa Inicial N°199 DIVINA PROVIDENCIA, ABANCAY está conformado por 2 aulas con niños y niñas de 4 años de edad, que son parte de la muestra de investigación en estudio.

**Tabla 2***Aulas de la institución educativa inicial N°199 Divina Providencia*

<b>NOMBRE DE LAS AULAS.</b>	<b>4 AÑOS</b>
1. HORMIGUITAS TRABAJADORAS	27 NIÑOS
2. ABEJITAS TRABAJADORAS	25 NIÑOS
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>

#### 4.5 Procedimiento de la investigación

La investigación tiene la siguiente estructura principal los cuales procederemos, diferentes componentes.

Paso 1: Se obtiene y validar los instrumentos de recolección de datos.

Paso 2: Coordinación con las docentes de aula y la Dirección de la I.E.I N°199 Divina Providencia, en este paso se hace la entrega de la solicitud a la directora y contacto con las docentes de aula de 4 años.

Paso 3: Se establece llevándose a cabo la observación en la hora del juego libre en sectores que cumple la docente de aula de 4 años, permitiendo emplear los instrumentos de lista de cotejo y cuestionario.

Paso 4: Cumple el análisis de organización y tabulación de la información obtenida. Paso 5: Finalmente el reporte de la investigación y su correspondiente sustentación.

#### 4.6 Técnica e instrumento

##### TÉCNICA

Observación

##### INSTRUMENTOS

Lista de cotejo  
Cuestionario

**Lista de cotejo:** Este instrumento nos permitirá recolectar la información sobre la aplicación de las actividades a los que serán sometidos a los estudiantes acerca de la interrelación que existe o que se puede desarrollar en ellos.

**Cuestionario:** Herramienta pedagógica formado por conjunto de preguntas que deben estar

redactadas de forma coherente y organizada.

#### 4.6.1 Instrumento de validez y confiabilidad

Se deduce que son preguntas dicotómicas, en este caso se responde SI y NO a la pregunta si logro desarrollar el desempeño que se considera Para ello, se usará la

$$KR-20 = \left( \frac{k}{k-1} \right) * \left( 1 - \frac{\sum p.q}{Vt} \right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- $\sum p.q$  = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p

prueba de confiabilidad de Kuder Richardson que a continuación se mostrará la fórmula.

**Tabla 3**

*Estadísticas de fiabilidad Coeficiente Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,808	20

El cuadro se observa que el coeficiente alfa de Cronbach es de 0.808 lo que nos indica que el instrumento es confiable para la recolección de datos del presente estudio.



**Tabla 4***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
p1	14,9565	12,043	,249	,805
p2	15,1304	11,028	,443	,795
p3	14,9130	12,447	,000	,810
p4	15,1304	10,664	,583	,786
p5	14,9130	12,447	,000	,810
p6	14,9130	12,447	,000	,810
p7	15,1304	11,028	,443	,795
p8	15,1304	11,028	,443	,795
p9	15,2174	10,814	,456	,794
p10	14,9130	12,447	,000	,810
p11	15,3913	9,885	,716	,774
p12	15,3043	10,040	,682	,777
p13	15,3478	11,328	,253	,810
p14	15,0000	11,636	,370	,800
p15	15,0870	11,356	,360	,800
p16	15,0000	12,273	,045	,814
p17	15,1304	11,119	,409	,797
p18	15,1304	11,300	,342	,802
p19	15,2174	10,996	,394	,799
p20	15,3913	10,613	,473	,793

#### 4.7 Análisis estadístico

Para considerar los datos estadísticos se utilizará el programa Spss, este programa es muy utilizado en las ciencias sociales. Porque el programa permite realizar dichos análisis estadísticos complejos de manera rápida y sencilla.

De esta manera, se presentará la tabla de frecuencia y el gráfico que se desarrollará en la investigación:

**Tablas:** Se considera valores numéricos exactos según en función a las dimensiones estimadas para la variable de Juego Simbólico: empatía, cooperación y comunicación.

**Gráficos:** Se refiere a las relaciones semánticas entre los tipos utilizando las figuras de barras.



## CAPÍTULO V

### RESULTADOS Y DISCUSIONES

#### 5.1 Análisis de resultados

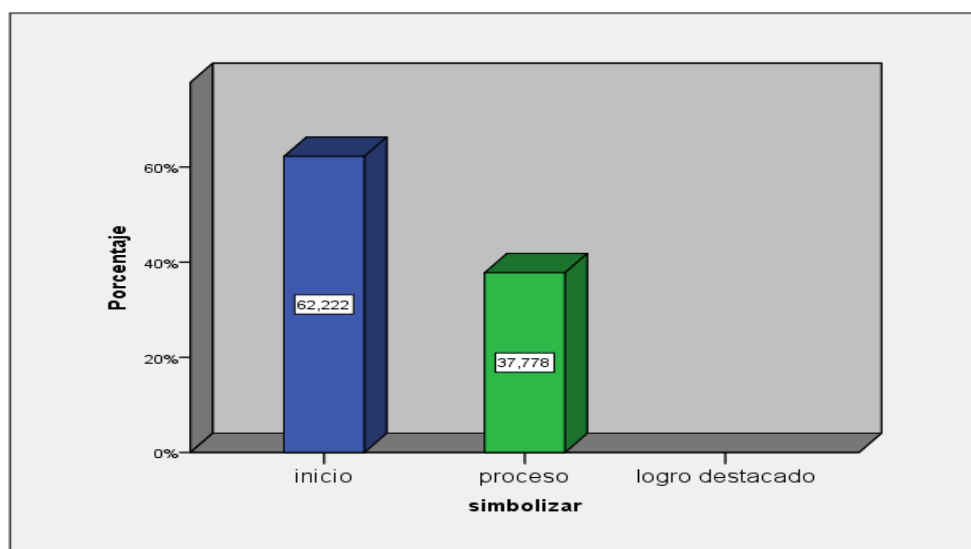
A continuación, se presenta en análisis de los resultados de observación del proyecto de investigación para interpretar los datos obtenidos del instrumento de la lista de cotejo, para ello se utilizó las tablas y las barras.

**Tabla 5**

*Niños de 4 años según la dimensión simbolizar en la Institución Educativa Inicial Nro. 199 Divina Providencia, Abancay -2018*

		Frecuencia	%
Simbolizar	Inicio	28	62,2
	Proceso	17	37,8
	logro destacado	0	,0
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Elaboración propia, 2019 según ficha de observación a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018.*



**Figura 1** *Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión simbolizar en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018*

## INTERPRETACIÓN

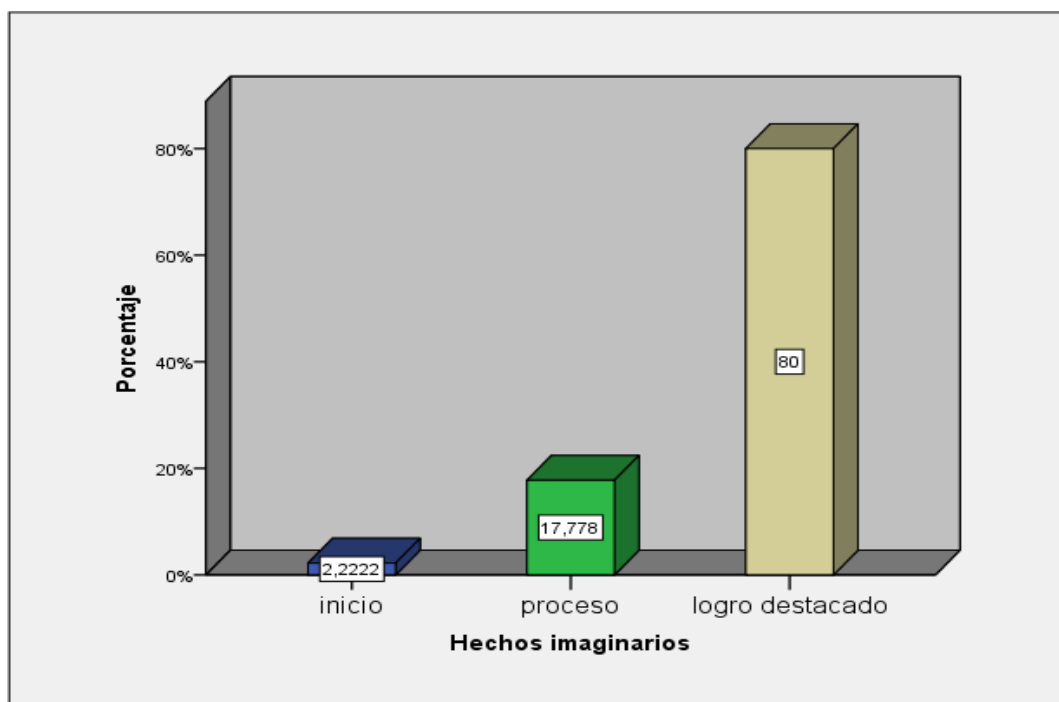
Como se puede apreciar en tabla 4 y gráfico 1 se observan que el 62,2% de niños de 4 años manifiestan que la dimensión simbolizar del juego simbólico está en un nivel inicio y el 37,8% en el nivel proceso. Estos datos nos dan a conocer que los niños de 4 años no están adquiriendo la capacidad de representar.

**Tabla 6**

*Niños de 4 años según la dimensión Hechos Imaginarios en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018*

		Frecuencia	%
<b>Hechos imaginarios</b>	Inicio	1	2,2
	Proceso	8	17,8
	logro destacado	36	80,0
	Total	45	100,0

*Fuente: Elaboración propia, 2019 según ficha de observación a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018*



**Figura 2** *Porcentaje de niños de 4 años según Hechos imaginarios en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018*

## INTERPRETACIÓN

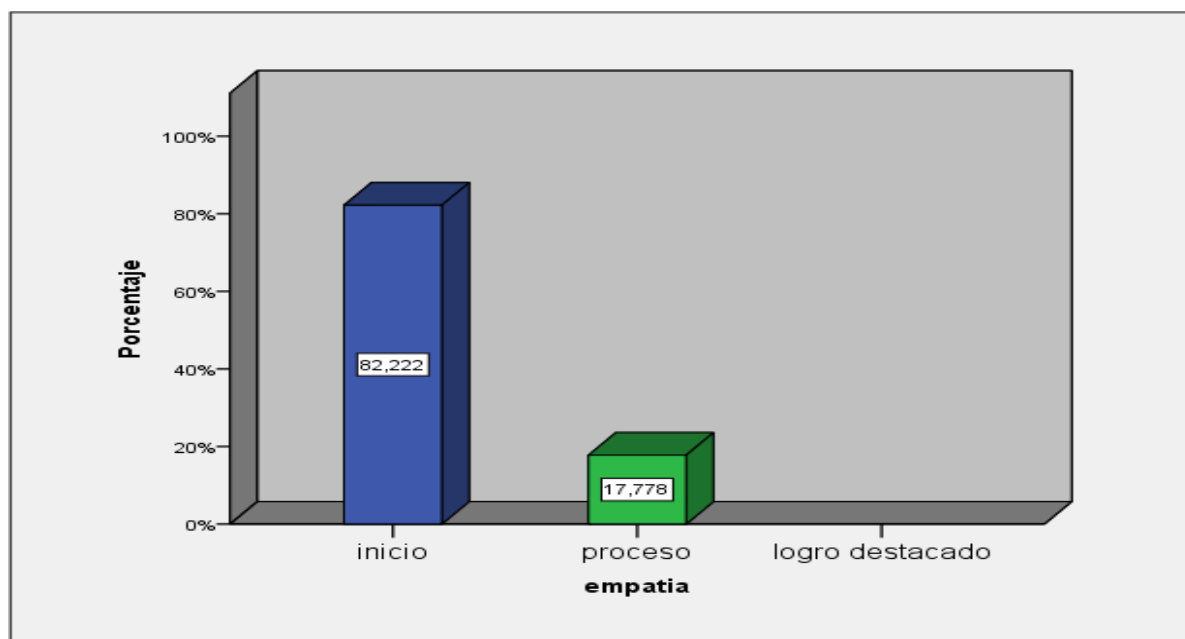
Como podemos observar la tabla 5 y el gráfico 2 se observan que el 2,2% de niños de 4 años están en inicio, el 17,8% en proceso y el 80,0% logro destacado. Entonces se puede afirmar que mayoría de niños son capaces de contar anécdotas personales relacionando con hechos imaginarios o personajes imaginarios. En el desarrollo del niño es importante tener en cuenta la capacidad de relacionar como sostiene Piaget. Este autor, influido por su formación biológica, describió el desarrollo infantil como producto de la acción del niño con su ambiente y de un proceso de maduración biológica.

**Tabla 7**

*Niños de 4 años según la dimensión empatía en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018*

		Frecuencia	%
Empatía	Inicio	37	82,2
	Proceso	8	17,8
	logro destacado	0	,0
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Elaboración propia, 2019 según ficha de observación a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018*



**Figura 3** *Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión empatía en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018*

## INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en la tabla 6 y el gráfico 3, es que el 82,2% de niños de 4 años está en un nivel inicio y el 17,8% en nivel proceso. Los niños son capaces de poner en práctica la empatía con sus compañeros en la institución educativa.

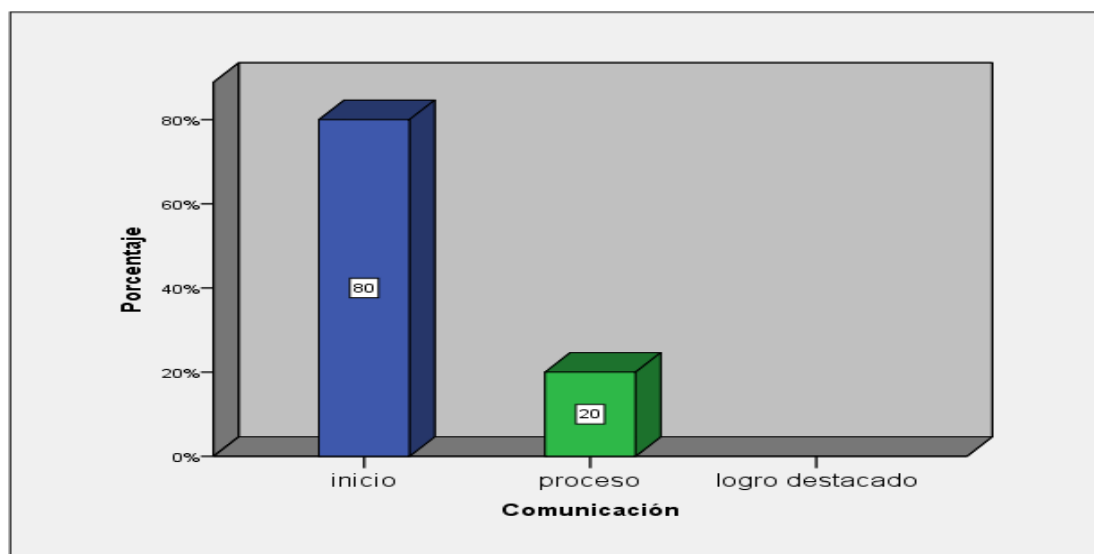
Los seres humanos evolutivamente han sido expuestos a presiones, las cuales generaron que las bases funcionales de la empatía se encuentren localizadas en el cerebro desde etapas muy tempranas del desarrollo.

**Tabla 8**

*Los niños de 4 años según la dimensión Comunicación en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018*

		Frecuencia	%
<b>Comunicación</b>	Inicio	36	80,0
	Proceso	9	20,0
	logro destacado	0	,0
	Total	45	100,0

*Fuente: Elaboración propia, 2019 según ficha de observación a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018.*



**Figura 4** *Porcentaje de niños de 4 años según Comunicación Institución Educativa Inicial N°199 divina Providencia, Abancay -2018*

## INTERPRETACIÓN

Como se observa los datos en la tabla 8 y la figura 4, los resultados estadísticos evidenciada se aprecia que el 80,0% de niños de 4 años está en el nivel inicio mientras que el 20,0% en un nivel proceso. Los niños son poco comunicativos a esta edad, todavía no son capaces de escuchar a

los otros niños.

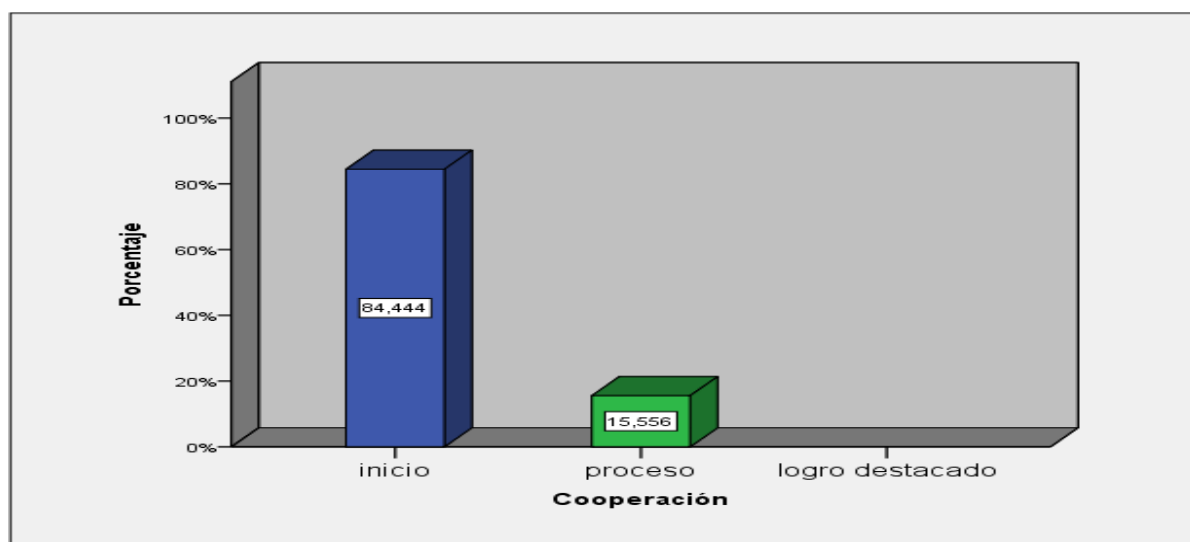
Se pretende estudiar cómo utilizan el lenguaje los niños, mediante la observación en libertad de sus espacios del juego y con alguna intervención por parte de la maestra. Para ello, se propondrá una serie de propuestas de mejora para fomentar el juego en el aula y potenciar la comunicación en nuestros niños.

**Tabla 9**

*Los niños de 4 años según la dimensión Cooperación en la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay – 2018*

		Frecuencia	%
Cooperación	Inicio	38	84,4
	Proceso	7	15,6
	logro destacado	0	,0
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Elaboración propia, 2019 según ficha de observación a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018.*



**Figura 5** *Porcentaje de niños de 4 años según la dimensión Cooperación Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay 2018*

## INTERPRETACIÓN

Se puede apreciar los datos en la tabla 9 y el gráfico 5 se observa que el 84,4% de niños de 4 años está en inicio y el 15,6% en proceso.

“una metodología sistemática y planificada, destinada a mejorar las competencias en los niños la cooperación es la tarea de ayudar y servir, de una manera desinteresada, a los demás. Para que los niños sean personas colaboradores y cooperantes, es necesario que desarrollemos en ellos un espíritu generoso, solidario y altruista. Siguiendo algunos consejos de cómo lograr que los niños colaboren enriquecer sus conocimientos, a desarrollar sus actitudes, a la mejora de sus capacidades y a enseñarles a aprender”.

## 5.2 Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

- a) **Hipótesis Nula  $H_0$ :** No existe una influencia significativa entre el juego simbólico y desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay - 2018.
- b) **Hipótesis Alterna  $H_1$ :** Si existe una influencia significativa con el juego simbólico y desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay -2018.

**Tabla 10**

*Pruebas de chi-cuadrado de Pearson – Hipótesis general*

El Juego Simbólico		
Habilidades Sociales	Chi-cuadrado	33,158
	Gl	1
	Sig.	,000

### Nivel de significancia

De la tabla N°10 se observa que el nivel de Sig. Asintótica = 0,000 mostrándonos que es menor a 0.05 permitiéndonos señalar que es significativa la influencia.

### Región crítica o decisión

De acuerdo a lo visto en el nivel de significancia podemos decidir que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ), por lo tanto, podemos afirmar con un nivel confianza del 95% que existe una atribución del juego por imitación en el desarrollo de las HH SS básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia.



### Hipótesis específica 1

- a) **Hipótesis Nula Ho:** El Simbolizar no contribuye considerablemente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Procedencia.
- b) **Hipótesis Alterna H1:** El simbolizar contribuye considerablemente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Procedencia.

**Tabla 11**

*Pruebas de Chi-cuadrado de Pearson – hipótesis específica 1*

		Simbolizar
Habilidades Sociales	Chi-cuadrado	18,529
	Gl	1
	Sig.	,000

### Nivel de significancia

De la tabla N°11 se observa que el nivel de Sig. Asintótica = 0,000 mostrándonos que es menor a 0.05 permitiéndonos señalar que es significativa la influencia.

### Región crítica o decisión

De acuerdo a lo visto en el nivel de significancia podemos decidir se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (H1), por lo tanto, podemos afirmar con un nivel confianza del 95% que existe una influencia significativa de asociarse el juego simbólico en su dimensión Simbolizar y el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia.

### Hipótesis específica 2

- a) **Hipótesis Nula Ho:** Los hechos imaginarios no contribuye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia.
- b) **Hipótesis Alterna H1:** Los hechos imaginarios contribuye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia.

**Tabla 12**

*Pruebas de Chi-cuadrado de Pearson – hipótesis específica 2*

		Hechos imaginarios
Habilidades Sociales	Chi-cuadrado	2,813
	Gl	2
	Sig.	,024

### Nivel de significancia

De la tabla N°08 se observa que el nivel de Sig. Asintótica = 0,024 mostrándonos que es menor a 0.05 permitiéndonos señalar que es significativa la influencia.

### Región crítica o decisión

De acuerdo a lo visto en el nivel de significancia podemos decidir que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (H1), por lo tanto, podemos afirmar con un nivel confianza del 95% que existe una influencia significativa entre el juego simbólico en su dimensión los hechos imaginarios y el desarrollo de habilidades sociales básicos en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199

### 5.3 Discusión de resultados

Según los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, se ha determinado que aceptamos la hipótesis alternativa general que establece una relación significativa entre el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia – Abancay 2018.

Y estos resultados almacenan relación con lo que sostiene (Benites, 2009), señaló que el juego simbólico, es una actividad propia del ser humano que está presente en todos los niños (as) aunque su contenido varié debido a las influencias de las diferentes culturas de grupos sociales que ejercen en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida, (Huidobro, 2000), las HH SS básicas son “el conjunto de conductas emitidas, comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada”. Estos autores expresan que los niños que juegan y respetan el juego en los sectores, son los que más desarrollan su ilusión y los acuerdos que se menciona a la hora del juego.

Respecto a la dimensión simbolizar al desarrollo de la empatía hubo una ligera diferencia el nivel inicio y proceso por lo tanto se puede decir que existe una repercusión favorable en el comportamiento de los niños que se obtuvo el juego de imaginación por imitación en el desarrollo de las HH SS básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia que existe mayormente un nivel medio de empatía lo que tiene concordancia con la perspectiva de (Monje, 1996). Es necesario desarrollar las HH SS en la vida de las personas porque ofrece muchas oportunidades y posibilidades, de trabajo que les permite entablar lazos amicales, enfrentarse a diversas situaciones, saber afrontar problemas, adaptarse a diferentes contextos, a poder convivir con los demás y a crecer personalmente.



## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

**PRIMERO:** A través de los estudios el resultado de la investigación puedo concluir que sí existe una relación considerablemente entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales básicas. Por lo tanto, se puede decir que el juego simbólico permite que el ser humano desarrolle sus habilidades sociales básicas y así poder solucionar las dudas que tenga.

**SEGUNDO:** El simbolizar se relaciona efectivamente de manera negativa con la segunda variable. Esto nos da a conocer que los niños de 4 años no están adquiriendo la capacidad de representar, principalmente en lo que se refiere a su contexto social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales.

**TERCERO:** Los hechos imaginarios es el predominante, porque en su totalidad los niños son capaces de contar anécdotas de su vida personal relacionando con hechos imaginarios o personajes imaginarios, y cada vez lo interioriza.

#### 6.2 Recomendaciones

**PRIMERO:** De acuerdo a los resultados y conclusiones obtenidos del juego por imitación al mundo real en el desarrollo de las HH SS básicas, se recomienda a la directora de la Divina Providencia Abancay, que condicione con más relevancia los espacios de juego, de esa manera los niños y niñas puedan disfrutar e interactuar de los juegos que ellos elijan de su preferencia.

**SEGUNDO:** Esta investigación propone a todas las docentes de educación inicial de la I.E.I. N° 199 Divina Providencia, que deben ser partícipes en el momento del juego, preparando los escenarios, observando activamente el desarrollo del juego que profundiza y detalla que la actividad mejora la ampliación de la imaginación y la creatividad y de esa manera brindando mayor confianza, y finalmente una socialización y expresión en el niño o niña para más adelante no tenga ninguna temor de interactuar con la sociedad.



**TERCERO:** Se recomienda la participación activa de los padres de familia en elaborar de los materiales y juguetes favoritos de los niños y niñas, ya que frente a ellos tienen mayor seguridad a la hora de la elaboración.

**CUARTA:** A los futuros investigadores de este tema se propone realizar programas y talleres de musicoterapia, teatro, psicomotricidad, manualidades con los de la segunda infancia para un desarrollo eficaz, notando que hay una relación demostrativa, dado que esto será de gran aporte a la niñez.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango de Narváez, M. (2002). *Actividades para Estimular el Desarrollar entre 1 y 6 años*. En M. Arango de Narváez, *Actividades para Estimular el Desarrollar entre 1 y 6 años* (págs. 14-36). Gamma.
- Benites, D. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. *Revista digital innovación y experiencia educativa*, 7.
- Beuchat, C. I. (1994). *Desarrollo de la expresión integrada: Club cli-clo-pips*. Chile: Andrés Bello.
- Bizquera, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid.: La Muralla S.A.
- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo xxi de España.
- Caballo, V. E. (2006). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. Madrid: siglo veintiún.
- Cagigal, J. (1996). *Obras selectas*. Calidez: COE.
- Camacho Medina, L. (2012). *El Juego Cooperativo como Promotor de las Habilidades Sociales*. Lima-Perú.
- Camacho Meza, D. C. (2012). *Influencia de los Juegos en el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños del II Ciclo en la I.E.I. César Abrahán Vallejo*. Abancay-Apurímac.
- Camacho, M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales*. Lima- Perú.
- Camacho, M. C. (2005). *Influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de III ciclo I.E.I. César abran vallejo*. Abancay.
- Camacho, M. L. (2005). *El juego cooperativo como promotor de habilidades*. P. 7-8.
- Dávila, R. (1987). *El juego de la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida: Talleres gráficos de la ULA.
- Delgado, I. (2001). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: PARANINFO. Delors. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: UNESCO.
- Erickson, E. (1972). *Teoría Psicosocial Sociedad y Adolescencia*. Buenos aires: Paidós.
- Flavell. (1975).
- Galeno. (2006). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. *Educación y procesos pedagógicos y equidad*, 193-244. Obtenido de



<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

- Guerra, M. (2010). *El Juego Simbólico*. Eduinnova, N° 27, 10-13.
- Hernández Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw- Hill Interamericana.
- Huidobro, B. G. (2000). *A estudiar se aprende*. Chile: Primera Edición. Huizinga, J. (1998). El elemento lúdica de la cultura. Madrid: Alianza, P. 42-51.
- Licon, A. L. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. PIXIL BIT, N° 14, 1-7.
- López. (2010). *Habilidades Sociales*.
- Luna Flores, L. (2012). *La importancia del Juego en el Proceso de Socialización en Niños de 4 Años*. Abancay - Apurímac.
- Luna Vega, N. (2011). *La Socialización en los Niños de preescolar mediante el Desarrollo de las Competencias*. México.
- Luna, F. (2012). *La importancia del juego en el proceso de socialización en niños de 4 años*. Abancay.
- Luna, V. N. (2011). *La socialización en los niños de preescolar mediante el desarrollo de competencias sociales*. México.
- Monjas, I. (1992). *Programa de enseñanza de interacción social*. Madrid: CEPE.
- Monje, M. (1996). *Las habilidades sociales. Un elemento clave de la intervención pedagógica*. Semilla: Eudema.
- Muñoz, C. (2011). *Habilidades sociales*. Madrid: Paraninfa.
- Paytán Munguía, L. Y. (2012). *Aportes del Juego Simbólico a la Socialización Infantil*. El Salvador- Guatemala.
- Paytan, M., (2012). *Aportes del juego simbólico a la socialización infantil*. El salvador.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1961). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México D.F: Delachaux & Niestle.
- Piaget, j. (1963). *Teoría cognitivo*.
- Poblete, M. (2005). *Propuesta pedagógica para la atención de niños de 3 a 5 años de zonas rurales en PRONOEI*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ramos, A. (2016). *Taller "Pekiclown" y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. "Sagrado corazón de Jesús" n° 465 - Huancayo*. Huancayo - Perú.
- Sarlé, P. (2011). *El juego como espacio cultural, imaginario*. *Revista infancias imágenes*, N° 2, 83-91.
- Saunders. (2005). *ICD-9-CM Volúmenes 2 (Reimpresión Resivisada, 1e Rev Pkg Edición, 9*.



Savin, N. (1976). *Pedagogía. En N. Savin, Pedagogía* (págs. P, 71). La Habana: Pueblo Educación.

Silva, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Ministerio de Educación.

Valderrama Mendoza, S. (2002). *Pasos para elaborar proyecto de tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.

Vial, J. (1988). *Juego y Educación*. Las Ludotecas. Madrid: AKAL. Vygotsky, L. (1967). Teoría sociocultural.

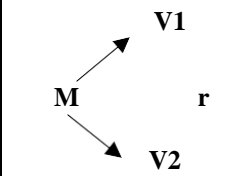




## ANEXOS



**Anexo 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA: JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°199 “DIVINA PROVIDENCIA”, ABANCAY, 2018**

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población y muestra
<p><b>Formulación general</b></p> <p>¿De qué manera influye el juego simbólico en el proceso del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>¿Cómo el simbolizar influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018?</p> <p>¿Cómo los hechos imaginativos generan en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Comparar la relación de simbolizar en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018. Identificar los hechos imaginarios en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>Si existe una relación significativa entre el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.</p> <p><b>Hipótesis Específicos</b></p> <p>El simbolizar si contribuye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018.</p> <p>Los hechos imaginarios si influye positivamente en el desarrollo de las habilidades en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay, 2018</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Juego simbólico</p> <p><b>variable dependiente</b></p> <p>Habilidades sociales Básicas</p>	<p><b>Tipo de investigación.</b></p> <p>tipo básica</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Descriptivo Correlacional</p> <p><b>Método:</b></p> <p>Hipotético inductivo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental</p>  <p>Donde:  <b>M:</b> Muestra  <b>O:</b> Observaciones  <b>V1, V2:</b> Variables controladas estadísticamente.</p> <p><b>r:</b> indica la posible relación entre las variables estudiadas</p>	<p>Población</p> <p>Estará constituido la Institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay en total de niños 172, que está compuesta por 3 edades en 3 años hay 60 niños, en 4 años 52 niños y 5 años 60 niños.</p> <p>Muestra</p> <p>La institución Educativa Inicial N°199 Divina Providencia, Abancay está conformado por 2 aulas con niños y niñas de 4 años de edad en total 52, que son parte de la muestra de investigación en estudio.</p>



**Anexo 02: INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS (Lista de cotejo)**

Encuesta para niños de 4 años de la Institución Educativa

Inicial N°199 Divina Providencia Abancay, 2018.

Nombre del aula:

Sexo:

Edad:

1. ¿Le gusta jugar con sus compañeros?
  - a) Si
  - b) No
2. ¿Al jugar, comparte los juguetes con sus compañeros?
  - a) Si
  - b) No
3. ¿En los sectores juega la niña y/o niño?
  - a) Si
  - b) No
4. ¿Incluye a sus compañeros, en los juegos que realiza?
  - a) Si
  - b) No
5. ¿La niña y/o niño realizan, juegos de construcción en el aula?
  - a) Si
  - b) No
6. ¿La niña y/o niño realizan, juegos en el sector hogar en el aula?
  - a) Si
  - b) No
7. ¿La niña y/o niño cuidan los materiales al jugar dentro y fuera de aula?
  - a) Si
  - b) No
8. ¿Participa con los niños (as) en el juego que realizan en el aula?
  - a) Si
  - b) No
9. ¿Invita a sus compañeros en el juego que realiza el niño (a) en el aula?
  - a) Si
  - b) No
10. ¿Los niños juegan con los bloques lógicos con sus compañeros en el aula?
  - a) Si
  - b) No
11. ¿Cuándo llega la niña y/o niño saluda a sus compañeros?

- a) Si
  - b) No
12. ¿Presta atención a las personas que está hablando?
- a) Si
  - b) No
13. ¿Habla con sus compañeros, sobre cosas que le interesa a ambos?
- a) Si
  - b) No
14. ¿En sus relaciones con otros niños dice “Gracias”?
- a) Si
  - b) No
15. ¿Elige la mejor forma para integrarse y participar en una determinada actividad?
- a) Si
  - b) No
16. ¿Pide disculpas a los demás, por haber hecho algo mal?
- a) Si
  - b) No
17. ¿Ayuda a quien lo necesita?
- a) Si
  - b) No
18. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?
- a) Si
  - b) No
19. ¿Expresa a los demás que han tratado injustamente a un amigo?
- a) Si
  - b) No
20. ¿Permite que los demás sepan que les agradece los favores que le ayuda?
- a) Si
  - b) No

## Validación de experto N°01 FICHA DE OBSERVACIÓN

### I DATOS GENERALES

- a) Nombre: Yanet Ttito Villacorta
- b) Especialidad: Docente de educación inicial/ Magister en psicología educativa
- c) Lugar y fecha: Abancay 22 de febrero del 2021
- d) Nombre del Instrumento: Cuestionario

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación del proyecto de investigación **JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°199 “DIVINA PROVIDENCIA”, ABANCAY, 2018.**

### II OBSERVACIONES ENTORNO A:

- **Forma (atender la actitud que muestran los niños con sus compañeros a la hora de jugar el juego Simbólico en sectores).**

La ortografía es correcta, la coherencia lingüística es pertinente, la redacción es correcta. Guarda relación con los objetivos de la investigación

- **Estructura (coherencia en torno al instrumento, si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**

Existe coherencia en torno al instrumento, los indicadores corresponden a los ítems y dimensiones de las variables.

- **Contenido (ver la profundidad de los ítems)**

La profundidad de los ítems es pertinente con los objetivos, indicadores y dimensiones de la investigación.

## FICHA DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### I. INFORMACIÓN GENERAL

Yanet Ttito Villacorta	Docente	Cuestionario	Mariela Ccarhuas Andrada
Nombres y Apellidos del experto	Cargo en la Institución de Labora	Nombre del Instrumento	Autor del Instrumento

**Tabla 13** Aspectos Evaluación 1

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN	
		SI	NO
1 simbolizar	Representa personajes de antes ahora, con sus explicaciones propias.	si	
2 hechos imaginarios	Menciona algunos hechos de su vida, siguiendo una secuencia	si	
3 empatía	Respeto las opiniones de sus compañeros de convivencia establecidas en el salón.	si	
4 comunicación	Escucha las opiniones de sus compañeros en las asambleas		no
5 cooperación	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	si	

**II. OTRAS OBSERVACIONES:**

Corregir

**III. DESPUÉS DE REVISAR EL INSTRUMENTO:**

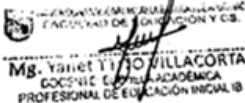
Debe corregirse

Procédase a aplicarlo

**IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN.**

El instrumento es aplicable

**V. PROMEDIO PORCENTUAL DE VALIDACIÓN**

 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CI. Mg. YOBET TILO VILLACORTA DOCENTE ESPECIALISTA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL IB	Abancay 20 de marzo del 2021	41211370	984318618
<b>Firma del experto</b>	<b>Lugar y fecha</b>	<b>DNI</b>	<b>N° Celular</b>

## Validación de experto N°02 FICHA DE OBSERVACIÓN

### III DATOS GENERALES

- a) Nombre: Jenny Ríos Navío
- b) Especialidad: Docente de educación inicial
- c) Lugar y fecha: Abancay 22 de febrero del 2021
- d) Nombre del Instrumento: Cuestionario

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación del proyecto de investigación **JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°199 “DIVINA PROVIDENCIA”, ABANCAY, 2018.**

### IV OBSERVACIONES ENTORNO A:

- **Forma (atender la actitud que muestran los niños con sus compañeros a la hora de jugar el juego Simbólico en sectores).**

La ortografía es correcta, la coherencia lingüística es pertinente, la redacción es correcta. Guarda relación con los objetivos de la investigación

- **Estructura (coherencia en torno al instrumento, si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones).**

Existe coherencia en torno al instrumento, los indicadores corresponden a los ítems y dimensiones de las variables.

- **Contenido (ver la profundidad de los ítems).**

La profundidad de los ítems es pertinente con los objetivos, indicadores y dimensiones de la investigación.



## FICHA DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### VI. INFORMACIÓN GENERAL

Jenny Ríos Navío	Docente	Cuestionario	Mariela Ccarhuas Andrada
Nombres y Apellidos del experto	Cargo en la Institución de Labora	Nombre del Instrumento	Autor del Instrumento

**Tabla 14** Aspectos Evaluación 2

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN	
		SI	NO
1 simbolizar	Representa personajes de antes ahora, con sus explicaciones propias.	si	
2 hechos imaginarios	Menciona algunos hechos de su vida, siguiendo una secuencia	si	
3 empatía	Respeto las opiniones de sus compañeros de convivencia establecidas en el salón.	si	
4 comunicación	Escucha las opiniones de sus compañeros en las asambleas		no
5 cooperación	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	si	

**VII. OTRAS OBSERVACIONES:**

Corregir

**VIII. DESPUÉS DE REVISAR EL INSTRUMENTO:**

Debe corregirse


Procédase a aplicarlo

**IX. OPINIÓN DE APLICACIÓN.**

El instrumento es aplicable

**X. Promedio porcentual de validación**

90

	Abancay 20 de marzo del 2021.	31042442	918843275
<b>Firma del experto</b>	<b>Lugar y fecha</b>	<b>DNI</b>	<b>Celular</b>

**Anexo 03: Fotos y/o Evidencias**



INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 199 - DIVINA PROVIDENCIA  
ABANCAY



ASAMBLEA PARA RECORDAR LOS ACUERDOS PARA LA  
HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES





NUESTRAS NORMAS





LAS NIÑAS JUGANDO EN EL SECTOR HOGAR



SECTOR HOGAR



NIÑOS EN JUEGO



SU HORNO DE PIZZERIA





INTERACTUACION ENTRE LAS NIÑAS A LA HORA DE JUGAR



CONSTRUYENDO MURO PARA SEPARAR LOS ROBOTS

## LOS NIÑOS JUGANDO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN DANDO A CONOCER QUE SON ROBOTS



LAS NIÑAS DIALOGANDO SU PARTICIPACIÓN EN EL SECTOR DE PELUQUERIA



ESCOGIENDO LAS DIFERENTES FRUTAS PARA





FOTO DE DESPEDIDA CON LAS NIÑAS