



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5
años de la I. E. N°7039 - Chorrillos

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Palpa Valencia, Edith Ekaterine (ORCID: 0000-0002-0215-0905)

ASESORA:

Mg. Boy Barreto, Ana Maritza (ORCID: 0000-0002-0405-5952)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del Infante, Niño y Adolescente.

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres Manuel y Lourdes, por haberme dado la vida, por su amor, dedicación, consejos y una enseñanza con valores, haciendo de mi la persona que soy, muchos de mis logros se los debo a ellos.

A mi esposo Edison, por ser parte de mi vida desde hace más de 20 años, quien estuvo apoyándome en cada decisión que tomara por tu paciencia y las motivaciones que me dabas, hoy puedo concretar esta investigación.

A mis hijas Alejandra, Andrea y Carla, por ser mi motivación más grande, a su corta edad me mostraron madurez, tolerancia y paciencia cediendo su tiempo para que mamá pudiera estudiar y así poder lograr mis objetivos.

Agradecimiento

A Dios, quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, por ser mi luz y darme fortaleza para vencer cualquier obstáculo que me impida seguir adelante.

A mi director, Mg. Ángel Mamani Bonifacio por haber permitido que se desarrolle la investigación en la I.E. N° 7039, acogiéndome y facilitándome los recursos necesarios.

A mi maestra, Dra. Ana Maritza Boy Barreto, por desarrollar un asesoramiento constante, con exigencia para lograr el éxito en mi investigación.

Índice de contenido

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	9
II. Marco teórico	13
III. Metodología	32
3.1 Tipo y Diseño de investigación	32
3.2 Operacionalización de las variables	32
3.3 Población, muestra y muestreo	35
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.5 Procedimientos	39
3.6 Métodos de análisis de datos	39
3.7 Aspectos éticos	39
IV. Resultados	41
V. Discusión	57
VI. Conclusiones	63
VII. Recomendaciones	64
REFERENCIAS	65
ANEXOS	66

Índice de tablas

Tabla 1	Juego simbólico	34
Tabla 2	Habilidades Sociales	35
Tabla 3	Población	36
Tabla 4	Muestra	37
Tabla 5.	Niveles de la escala de Likert	37
Tabla 6	Juicio de expertos	38
Tabla 7	Confiabilidad del instrumento	39
Tabla 8	El juego simbólico	42
Tabla 9	Descentración	43
Tabla 10	Sustitución	44
Tabla 11	Integración	45
Tabla 12	Planificación	46
Tabla 13	Habilidades sociales	47
Tabla 14	Habilidades de autoestima	48
Tabla 15	Habilidades de autonomía	49
Tabla 16	Relaciones sociales	50
Tabla 17	Lenguaje y Comunicación	51
Tabla 18	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	52
Tabla 19	Correlación del juego simbólico y las habilidades sociales	53
Tabla 20	Correlación de la descentración y la habilidad de autoestima	54
Tabla 21	Correlación de la sustitución y las habilidades de autonomía	55
Tabla 22	Correlación de la integración y las relaciones sociales	56
Tabla 23	Correlación de la planificación con el lenguaje y comunicación	57

Índice de figuras

Figura 1 El juego simbólico	42
Figura 2 Descentración	43
Figura 3 Sustitución	44
Figura 4 Integración	45
Figura 5 Planificación	46
Figura 6 Habilidades sociales	47
Figura 7 Habilidades de autoestima	48
Figura 8 Habilidades de autonomía	49
Figura 9 Relaciones sociales	50
Figura 10 Lenguaje y Comunicación	51

Resumen

La presente investigación titulada “Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la I. E. N°7039 - Chorrillos, se realizó en la jurisdicción de Chorrillos, con el propósito de principal Determinar cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos. Es una investigación dentro de las consideradas básica; se tuvo en cuenta la muestra de 91 estudiantes, y la muestra es 30 estudiantes de educación inicial, se suministró el instrumento a los niños de 5 años, el instrumento fue validado según criterios del juicio de expertos y su validez a través del Alpha de Cronbach. El método hipotético deductivo y el tipo de investigación correlacional. Transversal. Los resultados de la contratación de hipótesis y se determinó que el índice del coeficiente de correlación de la Rho Spearman es positiva alta en la contratación de la hipótesis y del mismo modo significativa en el nivel 0,01% cuyo margen de error es bilateral y al 99% de confiabilidad de los datos de la muestra de estudio en la investigación; la $r = 0,646$, por lo tanto podemos afirmar que se acepta la hipótesis alterna que sí, existe relación significativa del juego simbólico con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos, por lo que podemos concluir que, el nivel de correlación positiva medianamente alta.

Palabras clave: Juego simbólico, habilidades sociales, Autoestima.

Abstract

The present investigation entitled "Symbolic play and social skills of 5-year-old students of the N ° 7039 - Chorrillos, was carried out in the jurisdiction of Chorrillos, with the main purpose of determining what is the relationship between symbolic play and social skills in 5-year-old the students N ° 7039 - Chorrillos. It is an investigation within those considered basic; The sample of 91 students was taken into account, and the sample is 30 initial education students, the instrument was supplied to 5-year-old children, the instrument was validated according to expert judgment criteria and its validity through Cronbach's Alpha. The hypothetical deductive method and the type of correlational research. Cross. The results of the hypothesis testing and it was determined that the index of the correlation coefficient of the Rho Spearman is positive high in the contracting of the hypothesis and in the same way significant at the level 0.01% whose margin of error is bilateral and at the same time. 99% reliability of the data of the study sample in the investigation; $r = 0.646$, therefore we can affirm that the alternative hypothesis is accepted that yes, there is a significant relationship between symbolic play and social skills in 5-year-old students of the I.E. N ° 7039 - Chorrillos, so we can conclude that the level of positive correlation is moderately high.

Keywords: Symbolic play, social skills, Self esteem

I. INTRODUCCIÓN

El hombre por naturaleza es una persona sociable y necesita establecer una relación con todo su entorno, la primera relación social que experimenta un niño es con su madre, la cual muestra su afecto desde el momento en que comienza el proceso de desarrollo social. Los niños y niñas se enfrentan a un nuevo mundo en el que tienen que dejar su entorno familiar e interactuar con amigos y profesores. Entre las estrategias se encuentra la implementación de las actividades lúdicas contribuyen a que los estudiantes asuman ciertas destrezas a nivel social.

Rivera et al. (2019) mencionan que Las destrezas de colectivas son las acciones de carácter colectivo que se requieren implementar de forma adecuada y hábil asumiendo las actividades interpersonales. Cuando se habla de habilidades, se refiere a un conjunto de comportamientos aprendidos.

Gallardo-López y Gallardo (2018). Definir al juego infantil mediante acciones de forma natural, placentera que se ejecuta con la finalidad de la recreación y el entretenimiento, ayudando así a los niños a conocerse, interactuar con sus pares y comprender y entender el contexto social que los rodea.

La actividad lúdica es vital y esencial para la evolución de los estadios de evolución de las personas porque coadyuva de manera significativa al crecimiento de los aspectos físicos, cognitivos, afectivos, sociales y morales de estudiantes. Las actividades lúdicas promueve las actividades de psicomotricidad , motivándolos, en sus niveles de emotividad, desarrollando así las actividades imaginativas y creativas en las personas, promoviendo actividades de comunicación asertiva y niveles para socializarlos con su entorno, facilitando la colaboración en las diferentes actividades, promovidas para ejercitar el aprendizaje social, despertando intereses de convivencia democrática que visibilice los sentimientos de persona feliz, imitando los roles

que juegan los adultos en su contexto social y representando situaciones de su vida en su comunidad.

Orellana C. y Janneth S. (2019) En su tesis de investigación teniendo como variables, de las actividades lúdicas y habilidades sociales, se observó que los logros observables son determinantes hacia el juego simbólico tiene un impacto positivo en el desarrollo de destrezas colectivas en la población estudiada. Esto se demostró al compararlos con los niños antes y después de participar, que mostró un aumento positivo en las habilidades sociales del grupo.

Minedu (2017) El Ministerio de Educación del Perú difundió esta información en una edición de junio en una revista, revelando que el juego es una estrategia de aprendizaje importante para los niños por su naturalidad, diciendo: “Los niños son agentes de acción, resolución de problemas y experimentación con total seguridad al adaptarse a nuevas situaciones”.

Silva (2019) del MINEDU, nos dice que las actividades lúdicas simbolizan las habilidades para mejorar los elementos para recrear mundos de contextos que lindan con la imaginación basadas en nuestros hechos que son producto de la experiencia práctica.

Uno de los aspectos más relevantes, hoy en la infancia es el uso continuado de la tecnología, sobre todo porque en una edad temprana no se crean las interacciones básicas que ayudan a formar las habilidades sociales en la familia, lo que genera un problema. Hoy en día, las familias dependen de los teléfonos, los videojuegos o simplemente la televisión más que los juegos familiares para entretener a sus hijos, pasando estas horas al día expuestos a los dispositivos electrónicos y evitando la interacción con el mundo real. Se ha observado que la interacción con compañeros y profesores es necesaria, y, además, los niños tienen actitudes negativas y agresivas, mostrando contrastes entre sus compañeros. Este primer estudio profundizó al determinar que los niños que parecen tímidos, tienen baja autoestima, son rechazados por algunos

en actividades grupales, y que sus sentimientos y emociones son difíciles de expresar.

Basado en observaciones realizadas a nivel nacional e internacional la información obtenida de otros investigadores, A través de este estudio, veremos la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes. Por esta razón, como se ha observado, existe una tendencia a utilizar esta espontaneidad de los niños a través del juego como una herramienta avanzada para aprender a través de las acciones lúdicas. Cuando se desea realizar actividades lúdicas simbolizadas se destaca porque a través de él se practica la simulación de las actitudes observadas de los niños. En el entorno del hogar, aprende cognitivamente y activa el desarrollo de habilidades de interacción social con los compañeros del aula.

Al hacer observaciones sobre el establecimiento de problemas encontrados en la I.E. N° 7039 - Chorrillos, en cuanto a lo mencionado anteriormente se planteó como problema general ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos? teniendo como problemas específicos: ¿Cuál es la relación de la descentración y las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos?, ¿Cuál es la relación de la sustitución y las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos?, ¿Cuál es la relación de la integración y las relaciones sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos?, ¿Cuál es la relación de la planificación con el lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos?.

La investigación mostro una justificación teórica sobre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos, Nos permitirá conocer si hay alguna relación entre las dos variables que están en investigación y de qué manera estas son muy importantes para la formación integra de los infantes de 5 años, también es metodológica, porque los instrumentos desarrolladas ya que tienen el valor y la fiabilidad de dar

a la aplicación un alto grado de confiabilidad y pueden ser utilizadas por profesores e investigadores que estudien el juego simbólico y habilidades sociales, es práctica porque los resultados del estudio han sido puestos a disposición de la dirección de la I.E. para tomen las acciones necesarias en bien de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos, este análisis se realiza con el fin de formular recomendaciones educativas que permitan a los niños mejorar su capacidad para relacionarse correctamente con el entorno, y por ende su desarrollo social y emocional, a través de la práctica del juego simbólico.

El objetivo principal, determinar cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos. teniendo como objetivos específicos: establecer cuál es la relación de la descentración y las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos., Analizar cuál es la relación de la sustitución y las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos, determinar cuál es la relación de la integración y las relaciones sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos, Establecer cuál es la relación de la planificación con el lenguaje y comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

En la investigación se planteó como hipótesis general, existe relación significativa del juego simbólico con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos. teniendo como hipótesis específicas: existe relación significativa de la descentración con las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos., existe relación significativa de la sustitución con las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos, existe relación significativa de la integración con las relaciones sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 - Chorrillos, existe relación significativa de la planificación con el lenguaje y comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

II. MARCO TEÓRICO

En los antecedentes a nivel internacional destaca Stein y Migdalek, (2017), en su artículo considero las variables de estudio, construcción de tramas narrativas y juego simbólico en el hogar, pretende analizar el mundo ficticio creado en la situación del juego simbólico con un niño ingenioso. Esa madre lo está usando para la construcción. Las características de la trama se presentan en un período de 2.6 a 3.6 años, este estudio utiliza procedimientos analíticos cualitativos y cuantitativos y la presencia de los elementos narrativos anteriores se encuentra en los años 2.6 y 3.6. situaciones y la prueba de Wilcoxon se aplicó de forma subordinada. Una historia basada en la edad del niño. Juntos, los resultados de este trabajo aportan nuevas evidencias para reafirmar la relación entre juego y lenguaje. Asimismo, de niños, brindan información importante sobre rasgos imaginados al construir un mundo de juego imaginativo en la comunidad hispana.

Rain, (2017), habiendo considerado las actividades lúdicas simbólicas y las normas entre los pares, siendo el propósito es identificar las conductas de los estudiantes en el desarrollo de las actividades lúdicas y simbólicas cuyas reglas permiten las secuencias para realizar narraciones, llega a la conclusión que en la medida que la edad aumenta en las personas que realizan el juego, entonces va aumentando la cantidad de sucesos que componen el guion. Es así que cuando los estudiantes su edad va aumentando en consecuencia la capacidad de lograr el desarrollo en la parte cognoscitiva, este genera que se amplíe el conocimiento que ya poseen.

Mientras en el caso de Mosquera y Bustamante, (2021), habiendo considerado entre sus variables, El juego simbólico y pensamiento creativo, el propósito fue fijar si existe correlación del juego simbólico de niños y niñas de secundaria con el desarrollo del pensamiento creativo, en cuanto a su Este método de estudio es un método de razonamiento de hipótesis porque las observaciones reales se utilizan como un medio para recopilar información, formando así hipótesis, identificando variables en este estudio y siendo objeto de estudio. El diseño es descriptivo, la población fue de 24 estudiantes de 5 años y con 4 docentes con 25 estudiantes. La muestra elegida fue de 4 estudiantes,

y de 4 profesores, se tomó 2 del nivel preparatoria. Utilizó como instrumento el cuestionario de encuesta semiestructurada e instrumento para los profesores, en el caso de los estudiantes es la ficha de observación. Se concluye que existe relación positiva de las actividades lúdicas simbólicas y el razonamiento creativo

También Guzmán, (2018), en su artículo considero el estudio de las destrezas colectivas y actividades lúdicas. El tipo de investigación es descriptivo transversal, el cuestionario se aplicó en un solo momento. El enfoque es cuantitativo. La población fue de 15 estudiantes de 3 años. La muestra se seleccionada son todos los estudiantes. Se aplicó la técnica de la observación y la ficha de observación. Se concluye que se ordenaron, codificaron y tabularon utilizando para ello la metodología cuantitativa. se emplearon técnicas convencionales de frecuencias absolutas y relativas, en conclusión, los usos del juego permiten fortalecer las relaciones recíprocas de nivel interpersonal y asegura el proceso de sociabilidad para interactuar generando aprendizajes a de forma colectiva.

Mientras que Almaraz, Coeto y Camacho, (2019), considero en su estudio las habilidades colectivas en niño, el tipo de estudio fue longitudinal (preprueba-posprueba), su diseño de investigación, llevado a cabo mediante una preprueba, una intervención y posprueba. La muestra incluyó 30 niños (as) con una edad entre 9-10 años, mientras en el grupo control participaron 31 niños (as) de primaria. Su Instrumento de evaluación, es la escala de conductas asertivas para estudiantes tiene 27 ítems. Como resultados obtuvieron que los niños que juegan aventuras mejoraron su conducta, en comparación con los niños que no participan del juego. En Conclusión, Las destrezas sociales son fundamentalmente relevantes para el proceso de un individuo, ya que reciben un apoyo social importante del entorno circundante para promover el desarrollo individual. Adáptese a él. Incluyéndolos en sus hijos, o fortaleciéndolos, cuando estén expuestos a más personas en la escuela, con un grupo de amigos, con sus familias y en sus hogares. Aprenda a crecer mejor. Entorno con vecinos y personas que conoces a lo largo del tiempo.

Para Muchiut et al. (2020), considerando en sus variables las Habilidades Sociales y las Funciones Ejecutivas el propósito fue determinar el grado de relación en la F.E, las percepciones de las emociones de los padres y las percepciones de los profesores sobre el HHSS y el comportamiento en niños en edad de educación temprana, realizando el enfoque cuantitativo, transversal, se describirá y someterá a correlacionar las variables. La muestra fue treinta y seis niños. Se evidencia existe correlación positiva entre las variables de estudio y sus dimensiones. Llegando a la conclusión que en el caso del nivel preescolar tienen comportamientos sociales activados y que manejan sus inquietudes no es difícil independientemente del género, desde la perspectiva de padres y maestros.

Finalmente, para los antecedentes internacionales Rebaque, García, y Blanco, (2019). habiendo considerado en las destrezas colectivas y en el contexto escolar, el propósito es determinar la relación de las destrezas colectivas si son abordadas directa o indirectamente en el sistema educativo, en particular en la educación primaria. Y, efectivamente, el enfoque adoptado en esta área tiene como objetivo brindar las herramientas para asegurar las situaciones de convivencia perfecta en adelante o, permitir la transferencia de conocimientos, la muestra es 166 estudiantes de primaria, de tres instituciones educativas públicas y privadas. Además, participaron un total de 60 padres de familia entre los 20 y los 50 años. En los resultados, se evidencia que el 82% ha elegido la más pertinente, los porcentajes no varían en los colegios públicos y privados es de 75'5%, en la institución concertada es 84% y en la institución privada es el 82'4%. En Conclusión: En ambos casos, de hecho, está claro que el 82% eligió el método más adecuado. Obviamente no. No sé si saben qué son las habilidades sociales o si se sienten atraídas por ellas como una necesidad de desarrollo para el niño, pero podemos asumir que sí.

Para los antecedentes nacionales Estrada, Mamani y Gallegos, (2020), habiendo considerado entre sus variables, Estrategias psicoeducativas y en la ejecución de la destreza colectiva. Su objetivo es decidir la validez de la

aplicación de estrategias psicológicas en el avance de habilidades sociales, su enfoque de investigación es cuantitativo, tipo casi experimental. La muestra fue constituida por el pre test y post de los grupos de control y experimental. Con 64 participantes, tanto varones y mujeres del sexto grado "A" y "B" de una I.E. pública, mientras que el otro grupo fue con 62 estudiantes de ambos sexos que pertenecían a las secciones "C" y "D", se utilizó el cuestionario que tiene 42 ítems de tipo Likert y evalúa 5 factores. Por último su conclusión es, la aplicación de estrategias psicoeducativas ha demostrado ser efectiva debido al exitoso avance de habilidades sociales en estudiantes.

También menciona, Luque et al. (2020) habiendo considerado entre sus variables el Aprendizaje cooperativo y habilidades social, su investigación parte del enfoque cuantitativo es la investigación descriptiva, correlacional, transversal, no empírica en investigación pura o básica. Esto se debe a que se basa en medir las propiedades de las variables en estudio. Además, se trabajó con 93 estudiantes de 5° gado, divididos en dos estudiantes de la especialidad de la escuela profesional de comunicación y 51 alumnos de la especialidad de educación profesional. Los planes de investigación son correlaciones descriptivas, no experimentales. Se aplicó la técnica de la indagación, mediante el cuestionario, elaborado y validado (coeficiente alfa de Cronbach) según las normas, se elaboraron dos cuestionarios: para la variable habilidades sociales (42 indicadores); variable aprendizaje cooperativo (cuestionario constituido por cinco dimensiones con 20 indicadores), finalmente los resultados mencionan que las habilidades sociales están relacionadas con el aprendizaje cooperativo que se observa en los estudiantes.

Seguidamente, Figueroa Y., Figueroa M. (2019) considerando entre sus variables Juego libre y la autonomía, su objetivo general fue resolver en qué medida el juego libre promueve la libertad. La investigación es cuantitativa, aplicado en pequeñas muestras. El instrumento de evaluación, el pre y post test servirá para promover la libertad mediante el uso de juego libre, el diseño es pre experimental, la muestra fue de 12 estudiantes de aula de 4 años en los resultados del pre-test, los estudiantes presentaron dificultad en la dimensión

(valerse por sí mismos), ya que el 100% obtuvo un nivel regular y 0% nivel deficiente; esto evidencia un mal desarrollo de la autonomía. Pero luego de la utilización del uso de rutinas, los resultados del post-test con el mismo grupo, da a conocer una mejora llegando a 98 %. Los Resultados obtenidos un programa de juego libre, obtenidos a partir de una muestra de encuesta: "Yo, yo puedo" es la aplicación por parte de un alumno del programa que cumple con los seis elementos indicados en el archivo de observación. Muestra el número. Y muestra el grado óptimo de autonomía. En el primer taller, solo 33 estudiantes respondieron positivamente a todos los factores.

Así mismo Matamoros y Corichahua (2017) habiendo considerado en sus variables de estudio del juego simbólico y las habilidades sociales. Cuyo propósito fue determinar si existe influencia de las actividades simbólicas con el proceso de las destrezas colectivas en los estudiantes. Arribando a la siguiente conclusión: en el caso de los estudiantes de educación inicial de la institución educativa su nivel de confianza fue alto, lo que demuestra que las actividades simbólicas influyen de forma positiva en las diferentes destrezas y capacidades colectivas, observándose que estas actividades lúdicas coadyuvan a la integración de los estudiantes como en el grupo de familias de forma colectiva.

También González-Moreno (2018) considera en su variable el juego, el propósito fue Determinar cuál es el impacto del juego en el proceso para desarrollar el proceso comunicativo y emocional de los niños con autismo. El tipo de investigación es cualitativa y descriptiva. La intervención fue diseñada asumiendo las necesidades del tratamiento terapéutico y psicológico del niño que está relacionado mediante la instrucción del juego. Los medios, los materiales y el método, fue mediante la entrevista a padres y mediante la observación aplicada por la escuela. Los resultados observados es que el juego es una estrategia y un medio eficiente para contribuir al logro de las habilidades comunicativas y emocionales en los estudiantes con autismo. Y concluye, que mediante la intervención terapéutica y psicológica esta contribuye con un impacto positivo para el desarrollo del estudiante con autismo promoviendo el

adecuado proceso de las destrezas colectivas y coadyuva a la adecuada comunicación asertiva.

Finalmente, en los antecedentes nacionales, Huambachano y Huairé (2018) habiendo considerado entre sus variables a las habilidades colectivas. El objetivo fue permitir las explicaciones y su influencia en el programa pedagógico de las destrezas colectivas en los alumnos. Su diseño cuasi experimental, el diseño muestral es 60 alumnos, 30 para el grupo control y 30 para el grupo experimental. El instrumento es la escala de destrezas colectivas. Se observa que, según el desarrollo de las actividades de aprendizaje, durante 3 veces en cada semana, durante 4 meses, se determina existe conductas sociales con los alumnos. Se concluye que al trabajar con las destrezas colectivas durante un tiempo y en el contexto que se usa los materiales pertinentes se evidencia la mejora de la conducta colectiva en los alumnos, vale decir, que el deseo de mejora en las conductas de los alumnos, es pertinente que mediante la participación de un programa pedagógico.

Dentro de las diferentes teorías sobre el juego tenemos a la de Jean Piaget, e Inhelder que fue citado por Gallardo-López y Gallardo (2018) asumen 4 categorías acerca de los juegos: el juego mediante los ejercicios, el juego a través de los símbolos, juegos mediante reglas y los juegos a través de la construcción. El juego de ejercicios se efectúa en todo el proceso del estadio sensorio motriz 0 a 2 años; y es producto de la necesidad como actividad automática del niño. El juego simbólico es la que se establece a los 2 y 3 años, como también a los 6 y 7 años de edad, es el que sucede alrededor de dos años y está caracterizado por la utilización del juego simbolizado mediante los elementos: los juguetes en este contexto se utilizan por la necesidad de sí mismos, y están presentes porque representan a los objetos. Los juegos mediante las reglas suceden entre los cuatro y siete años de edad, para que esto ocurra mucho tiene que ver el medio en el que interviene el niño. Dan inicio mediante los juegos cuyas reglas son simples y se vinculan a las acciones y estos culmina a los 12 años mediante los juegos cuyas reglas son cada vez más complejas proceso que da lugar a la lógica y el razonamiento inductivo y

deductivo, con la formulación de conjeturas y mediante el uso de ciertos procedimientos, técnicas y estrategias. Juegos mediante la construcción, estos se inician al primer año de vida y estará en todo el proceso de los periodos de las etapas de desarrollo del niño. Los juegos son importantes para lograr la formación integral del niño, por lo que nos permite asumir actividades de psicomotricidad, la coordinación mano - ojo y las habilidades de análisis sintético; fomentando la imaginación y la creatividad; al mismo tiempo que se incrementa la atención y la capacidad para actividades de concentración; estimulando las habilidades manuales, conectando las ideas; ejercitando las habilidades de pensamiento deductivo e inductivo (p. 45)

Seguidamente la teoría del excedente energético según Gallardo -López y Gallardo, (2018) citando a Spencer (1855) casi a mitades del siglo XIX sostuvo el enfoque teórico, dando lugar al juego que es producto y consecuencia porque la persona humana contiene demasiada energía y debe de derrochar y focalizar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Spencer aporta con su idea que es en la evolución infantil hacia la siguiente etapa en la que el niño asume sus responsabilidades: lo mismo asumiendo roles sociales, no solo para cumplir con sus actividades laborales, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades están cubiertas por sus progenitores y el rol de la sociedad. Spencer asume que los infantes logran consumir el remanente de su vigor mediante el juego, siendo estas actividades primordiales con el uso del tiempo libre (p. 27)

Según Linaza, citado por Peña-Zabala, Cilleruelo y Aberasturi-Apráiz (2018) El juego se relaciona principalmente durante la etapa de la infancia, y estas son procesos de construcciones sociales y son estas preconcebidas. Resulta muy complejo definir que entendemos por actividades lúdicas, porque existen factores entre ellas, la cultura o la evolución etaria, que pueden ser los aspectos que permiten variar esta definición. El juego en tal sentido es un medio o un instrumento para procesar las actividades donde los estudiantes socializan, e incorporan en el flujo de cultura de las personas, las habilidades adquiridas en el

proceso de maduración no provienen solo de la experiencia individual, sino que es colectiva.

La teoría del pre ejercicio según Cáceres, Granada y Pomés (2018). El juego se ha convertido en una actividad interesante en las diferentes disciplinas deportivas y en particular para la educación en el proceso evolutivo, porque ha contribuido a los enfoques pedagógicos de investigadores como Freinet, Dewey, Pestalozzi y Montessori. Un elemento que resulta revelador en esencia es la persona como sujeto activo, porque permite demostrar sus peculiaridades según sea el contexto social, en función a su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético, entre otras razones.

Según Cáceres, Granada y Pomés (2018). Esta teoría tiene su origen en 1898, en la etapa que Karl Groos, señala que la niñez es un periodo evolutivo donde el infante se prepara para hacerles frente a determinadas situaciones, y es el juego un rol cuya práctica asume funciones determinadas.

Según Cáceres, Granada y Pomés (2018). Citando a Ortega, (1992) el rol de las actividades lúdicas en este enfoque es trascendental, porque permite influir en el proceso de la psicomotricidad de los niños. Con este aporte de, Groos, (2004) da lugar a los intereses de las personas que deben de realizar un diagnóstico el inicio de las actividades de los niños durante los primeros juegos, en donde demuestran un proceso de interacción social. Al inicio, los adultos son los que dan lugar a dirigir el juego, pero poco a poco el papel se invierte y es el infante que procura sorprender al adulto actuando de forma natural, ya sea mediante el uso de juegos o con personas, las actividades lúdicas son acciones importantes (p. 123)

En la teoría de la recapitulación según Paredes, (2017), señala que el juego es un comportamiento de la persona, y como el hombre tiene el alma de niño, los adolescentes, los adultos y los ancianos, en consecuencia, el juego pasa naturalmente por estas etapas de desarrollo humano. El juego entonces se origina, se desarrollan y dejan de existir con el desarrollo del pensamiento, las

actividades sentimentales de los sujetos. Existe por ende una necesidad latente de desarrollo y maduración con los juegos espontáneos, juegos de motricidad fina y gruesa o mediante los diferentes deportes, en cada una de las etapas de desarrollo humano (p. 2)

A la propuesta por Hall, estas se adoptan según la postura de vida genética, proponiéndose las actividades lúdicas como actividad coadyuvante de una conducta genética porque reúne y recibe elementos trascendentes en la evolución genética de la persona humana.

Según Paredes, (2017) citando a Hall, (1904) señala que fue Lazarus, el que dio origen al enfoque del reposo promovido mediante actividades lúdicas en tal sentido es una actividad en donde es el descanso una acción propia del hombre, el que se caracteriza de tener siempre una acción de actividad permanente derrochando energía, mediante la alternancia con el trabajo obligatorio e intensivo de misma manera restablece actividades psicomotrices, permitiendo se establezca la estructura del nervio central. Por lo tanto, para Lazarus, el juego no genera derroche de vigor, por el contrario, aparece como proceso de donde se compensa el agotamiento producido por realizar el trabajo humano. (p. 28)

En la teoría de la relajación según Bonilla-Sánchez, et al., (2017). Afirma que el juego de roles, como actividad humana está dirigida por los adultos y organizada mediante procesos de planificación y ejecución, teniendo en cuenta los elementos para la actividad promovida por el desarrollo psicológico y neuropsicológico de la etapa de la vida escolar.

Según Bonilla-Sánchez, et al., (2017) citando a Hall, (1904) con esta teoría se respalda la tesis planteada por Lazarus, la que se refleja la motivación intrínseca por las actividades lúdicas, el uso de la música infantil, los cuentos para niños y las actividades programadas con los estudiantes demuestran que están saturados de exceso de trabajo. Por lo tanto, para Lazarus, las actividades lúdicas permiten el proceso de descanso, para realizar relajación y para poder restablecer las energías producto de las actividades humanas útiles para

satisfacer necesidades o de las acciones de decaimiento o fatiga producto de trabajo humano (p. 45).

El juego simbólico según Bruner, et al. (2017) citando a Huizinga, (1972) es la manera que se tiene para dar lugar a incorporar la civilización de las personas, reconocer su realidad y su entorno, en donde el niño debe de aprender a convivir. Es así que a partir de la edad de dos años se da origen a dar lugar a las capacidades de representación para realizar los juegos, al que lo denominamos juego simbólico, representado o juego sociodramático (p. 57).

Según Bruner, et al. (2017) concluyen que es en el juego donde los niños determinan que juegos son apropiados, luego escriben notas para ser leídas, analizarlas y cuestionarlas. En el proceso del juego, los niños introducen los símbolos de su propia historia y, por ende, sin el juego, no existiría historia, tampoco infancia. Por lo tanto, sin el juego, la puerilidad resultaría imposible, no habría personas para leer las huellas compuestas: sería una persona sin historia, sin pasado infantil, no habría impronta simbólica que adherir a los niños (p. 57).

Según Mascaró, citado por Martínez, (2019). Asumiendo la perspectiva pedagógica en cada proceso evolutivo dedicado al aprendizaje y a la enseñanza, señalo que: la actividad del teatral es un juego, en donde imitamos y aprendemos. Resulta difícil entonces, determinar dónde tiene origen el aprendizaje y dónde termina por ende la diversión "(p. 9).

Según Mascaró, citado por Martínez, (2019). El juego se efectúa teniendo en cuenta las etapas evolutivas del estudiante, vale decir, se ejecuta ya sea de forma personal y social. Como refiere González y Mayorga, (2016), "El juego es una actividad voluntaria, elegida libremente para ser practicada, y las acciones se organizan siempre según necesidades del estudiante. Implicando participación activa de quienes jugaran, dando énfasis así al proceso de socialización. Por tal motivo, es vital que se brinde acciones y sucesos dinámicos

que sea útil para el niño, dedicado a organizar sus actividades representadas para el juego simbólico (p. 37)

El juego, es en esencia, el que proporciona a las personas placer. Es una fuente de energía y placer y un medio que permite expresar, experimentar y crear, por ende, hablamos que el juego simbólico es una necesidad biológica de los niños en la escuela.

En consecuencia, la actividad simbolizada pasa por un proceso de representación con actividades compartidas, donde interviene el lenguaje oral mediante el símbolo dada las acciones, donde se expresan las situaciones emotivas de los niños en contextos reales de vida personal.

Según Martínez, (2019) citando a Piaget, (1976) la actividad lúdica simbólica, llamado ficción del juego es trascendental para lograr equilibrar las acciones emotivas en los niños. Es así que el origen de las actividades lúdicas, de los estudiantes en relaciones sociales tienen lugar a los 4 años que asisten a la escuela y es ahí donde establecen relaciones colectivas con los compañeros y maestros. Empiezan a tener relevancia las actividades colaborativas, el estudiante participa en actividades de mayor nivel de complejidad, dando lugar a que sus amigos participen, porque es de carácter obligatorio la interacción con los demás tomando parte en estos juegos sociomotores (p. 45).

Entre las características del juego tenemos según Muñoz, et al., (2019). El juego constituye actividad social y cultural donde el niño actúa como expresión de la evolución general en los aspectos cognitivo, lingüístico, social y emocional y representa sus experiencias de aprendizaje única mediante la cual los niños exploran mientras se origina el proceso de comprensión del mundo que los rodea (p. 23)

Es así que las actividades lúdicas simbolizan las representaciones compartidas donde intervienen el lenguaje oral como mecanismo simbolizado en

el juego de expresiones que denotan los estados de emotividad en la escuela y comunidad.

Los juegos simbólicos nos ofrecen diversas opciones lúdicas que permiten a los niños enfrentarse a movimientos de diversa índole y favorecen el aprendizaje para la vida, ya que posibilitan la puesta en escena de diversas situaciones cotidianas. Le permite al niño identificarse con los personajes de su entorno y le ayuda a tomar conciencia de sí mismo. El trabajo de investigación se enfocó esencialmente en las siguientes dimensiones.

La dimensión integración según Muñoz, et al., (2019), citando a Guerra, (2010) Se refiere a la complejidad estructural asumida por el juego, que se origina en actividades aisladas hasta las combinaciones en secuencias permanentes del niño (p. 15)

La dimensión sustitución según Muñoz, et al., (2019), citando a Guerra, (2010) Asume acciones que existe en los elementos de los juegos representados y simbolizados. Es el significante y el significado que en el proceso de comunicación del niño con el juego. En un primer momento da lugar a la coincidencia, que forma paulatina se van asociando, y es la forma paralela para la evolución representacional del objeto y como se tendrá que utilizar las actividades de representación hasta que se sustituya los diferentes juguetes por otros elementos, donde no hay relación (p. 16)

La descentración según Muñoz, et al., (2019), citando a Guerra, (2010) las acciones infantiles van siendo asumidas por los niños de forma personal hasta que sea de forma progresiva pueden ser ejecutadas por otras personas. La descentración es una actividad que tiene en cuenta la distancia que hay en uno mismo, y guarda en ellas las acciones simbólicas. A los 12 meses, las actividades de educación inicial de los estudiantes, hasta que de forma progresiva permite ejecuta las actividades con el equipo de pares. Estas son procesos como tal son pasivos en el origen, pero con posterioridad son elementos activos (p. 19).

La planificación según Muñoz, et al, (2019), citando a Guerra, (2010) Nos indica que el niño a alcanzado cierta madurez para realizar las acciones relacionadas en estas actividades. El prever estas actividades indica claramente la madurez que asume el niño durante el juego, consiste en realizar la preparación previa a la actividad lúdica. En el transcurso de dos años se da lugar para preparar otras actividades que permitan lograr el manejo de destrezas (p. 27)

En los enfoques de las destrezas colectivas según Daniel Goleman, (2006) permite señalar que el conocimiento que adquirimos en la escuela como estrategia para lograr que los estudiantes, manifiesten sus ideales de aprendizaje de las normas de convivencia en las relaciones con sus pares. Este proceso de toma de decisiones para realzar actividades solidarias dentro de su cultura, en cada una de sus acciones propias. (p. 41)

Según Goleman, (2006) Estas capacidades innatas para discernir como medio de interacción solidaria durante las fechas en la que existe numerosos investigadores permiten dar la certificación con ciertas características sociales, respecto a la adquisición de información de carácter universal de notable motor de inteligencia colectiva. Los Inconvenientes para esta visión se ajusta a lo que tenemos del contexto de la escuela cuyos patrones a los que intervienen conllevando las medidas sociales de adquisición; mostradas por la voluntad de adquirir acciones propias del conocimiento (p. 42)

Las personas tienen en cuenta conductas sociales en la que se posea las competencias que requieren ser logradas en el contexto social para interactuar con sus compañeros. Por lo tanto, en diversidad de las destrezas sociales estas se encargan de obedecer en adecuada intervención de dar origen al conocimiento.

Según Goleman, (2006) no hay duda, la adecuada posición para lograr comprender en la temática compleja, para lograr buscar encontrar un sin número

de enfoques teóricos que defienden su postura, en consecuencia, se considera que las teorías que sobre salen es el enfoque sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje social (p. 43)

En la teoría del aprendizaje sociocultural tenemos a Luque, et al., (2021), citando a Vygotsky, (1979) El aprendizaje contribuye a la estimulación de un proceso sucesivo de logros de conocimientos que se adquieren en las actividades lúdicas los niños interactúan con los adultos y sus compañeros de la escuela. La percepción es una actividad individual en la que los estudiantes van interactuando según su contexto cultural en el que se ubica. Por lo tanto; es relevante el contexto colectivo de logros de competencias (p. 56)

Por tal motivo, el proceso sociocultural del niño tiene dos niveles: uno a nivel social, que esta continuando con los niveles psicológicos; en consecuencia, se aportamos con procesos de interacciones sociales entre ellos para que se haga indispensable el desarrollo cognitivo. Asimismo, se argumenta en cuanto al nivel de conocimiento pueda ser aperturado mediante el nivel de interacción social del niño con el adulto, en este sentido esta ira ascendiendo de forma progresiva.

Según Luque, et al., (2021), citando a Vygotsky, (1979) Por lo tanto, es que en los niveles sociales y psicológicos permiten el acceso para incrementar el aprendizaje. En consecuencia, se debe de brindar precisiones para asegurar acciones colectivas, para el acceso a la parte cognitiva. Desde esta opción, en la escuela predomina el pensamiento y las ideas de los estudiantes (p. 56)

Según Luque, et al., (2021), citando a Vygotsky, (1979) Se debe permitir que, a mayor desarrollo en los estudiantes, cuando se da el aumento progresivo de las acciones sociales con su equipo, de forma especial con su género. Aunque en el seno de la familia se tendrá que predominar de forma relevante para los estudiantes. Es así que los padres de familia, deben influenciar en las actitudes de sus hijos. En consecuencia, los estudiantes son los que desarrollan

competencias para manejar de forma empática, dando acceso a las acciones o enfoques de carácter trascendental para el proceso (p. 57)

En la teoría del aprendizaje social Bandura tenemos según Cenci y Damiani, (2018), citando a Schultz, (2002) en concordancia a las acciones producto de la indagación se asume que en la mayoría de situaciones de las conductas de los varones sean asumidas mediante la estrategia de la imitación de sus familiares de su hogar. Porque desde la infancia se asimilan actitudes observables en la escuela y la familia (p. 28)

En así, que, en el contexto de la familia, surgen diversos procesos observables poniendo en práctica un conjunto de manifestaciones culturales que sean factibles para asegurar el logro de las destrezas colectivas.

Según Cenci y Damiani, (2018), citando a Schultz, (2002) señala que es comprensible que en el camino del trabajo vamos a evidenciar comportamientos no pertinentes pero que obviamente debe ser asimilables en los contextos de las familias, se encuentran, en situaciones de crisis para desarrollar aprendizajes pertinentes (p. 28)

Al estar en situación de riesgo y ser influido en situaciones de mayor intensidad sobre los enfoques según el grupo etario. Según Cenci y Damiani, (2018), citando a Schultz, (2002) Deben los estudiantes solucionar con cierto asertividad las dificultades que se necesitan resolver. Estos enfoques predominan con los estudiantes de grupo de edad. Por lo tanto; debemos hacer precisiones para solucionar las situaciones de inseguridad, de las personas que tienen baja autoestima, los que están en riesgo de vulnerabilidad de reproducción se acciones contrarias. Las personas que deben de apertura de la motivación intrínseca según el contexto, habitual de los agentes educativos (p. 30)

En el caso de quienes son nuestros aliados estratégicos de carácter exclusivo de los comportamientos según los enfoques de las destrezas

colectivas, con la finalidad de dar apertura mediante las observaciones y comparaciones en ciertas actividades que logramos asumir en la convivencia democrática de mayor complejidad en la familia y la escuela.

Asimismo, tenemos a Almaraz, Cueto y Camacho, (2019), afirma que las habilidades comunes son el cumulo de comportamientos permitidos a las personas para prosperar en un determinado aspecto de las personas, expresadas con sus sentimientos, de los deseos, opiniones de forma apropiada al contexto que lo rodea. Mediante las múltiples investigaciones se afirma que las destrezas cognitivas influyen en el logro de la autoestima, la autoaceptación de los roles, para el autocontrol en el manejo del comportamiento y la formación de su personalidad, entre otros aspectos, tanto en la niñez como en la edad madura, es sobresaliente, y tiene mucha influencia en diversas áreas, como la escuela, la familia y las actividades sociales en el entorno (p. 32).

Según Almaraz, Cueto y Camacho, (2019), citando a Caballo, (1986) Las destrezas sociales es un cumulo de comportamientos de las personas de manera individual según las circunstancias, donde nos expresan cada uno de los afectos, inquietudes, posturas o derechos de cada ciudadano de manera asertiva a las situaciones, dando lugar a respetar ciertos modelos de comportamientos de los pares y que da lugar para lograr resolver los conflictos de forma inmediata en su entorno minimizando las probabilidades de situaciones problemáticas futuras (p. 556).

Según Almaraz, Cueto y Camacho, (2019), citando a Monjas, (1993) Las destrezas colectivas son repertorios o conductas que nos ayudan a interrelacionarnos con nuestros semejantes de forma placentera y con júbilo. En este contexto, según Ballester, (2002) “señala son destrezas o habilidades necesarias para generar que una conducta sea satisfecha con los propósitos de la tarea” (p.23).

Según Almaraz, Cueto y Camacho, (2019), citando a Combs y Slaby, (1977) planeta que las destrezas de carácter social es una forma de actuar con

las personas de entorno y requieren tener que aceptarlos y valorarlas, de forma colectiva, durante determinado momento ya sea individualmente o socialmente en beneficio mutuo hacia los integrantes del grupo” (p. 50).

Según Guevara, et al., (2020). La psicología del desarrollo en los infantes establece que el aprendizaje en el contexto de la asertividad, esta tiene origen en la primera actividad para interactuar entre el bebé y protectores o progenitores. El ritmo de aprendizaje tiene relación con su entorno social, lo que permite se acelere a través mediante la asimilación de ciertas normas, reglas y costumbres de comportamiento propias de su cultura, permitida a desarrollar los conceptos sobre sí mismo y del mundo que le rodea al niño.

Según Guevara, et al., 2020, citando a Salter, (1949) es mediante como se adquiere de ciertos comportamientos es que son asumidas por responsabilidad del medio natural y colectivo, como en los aspectos culturales, el estatus socioeconómico y la forma efectiva que las personas asumen en su primera etapa infantil en el mundo que lo rodea en el seno de la familia, estando así a disposición de exponer y conocer cómo se debe de utilizar cada destreza asertiva en el momento que las personas desean resolver situaciones de conflicto dando lugar a la asertividad, respetando al grupo de compañeros de la escuela o la familia (p. 34)

En el proceso de evolución histórica de la categoría “destrezas colectivas” que logro muchas acciones positivas desde la década de los años 70; Por ende, en el contexto de este siglo se continúan las investigaciones sobre las actitudes y comportamientos humanos en el seno de la escuela, familia y comunidad.

Según Guevara, et al., (2020), citando a Wolpe, (1958), es el hace uso de la categoría “asertividad”, que luego será cambiado por “destrezas colectivas”. Wolpe concibe como comportamiento asertivo frente a la agresividad, sino que como; tal para expresar de forma efectiva los sentimientos estos son contrarios

a las ansiedades. Es así como se da origen a la investigación en las destrezas colectivas camino a las terapias de conducta de los estudiantes (p. 37)

Según Guevara, et al., (2020), citando a Caballo, (1993) considerando a las conductas sociales que tienen la habilidad como cumulo de acciones de conductas admitidas por las personas en el contexto personal donde se expresan sentimientos, opiniones en las personas, respetando que estas puedan brindar soluciones de forma inmediata con la finalidad de lograr resolver problemas en el futuro (p. 48)

La relevancia de las destrezas colectivas que se dan en las circunstancias de la indagación de información según los acuerdos que se dan para comprender que es vital y esencial para gestionar con eficacia las relaciones interpersonales.

Según Guevara, et al., (2020), citando a Trianes, Muños y Jiménez, (1997) nos afirma es la forma de proceder o son prototipos de ideologías que nos dan la posibilidad de dar lugar a tener ambientes saludables, de donde las actitudes asertivas; permitan acciones de vivencia democrática, sana y resiliente en la convivencia colectiva del grupo que interactúa (p. 23).

Teniendo en cuenta a Verano, (2017), en su investigación menciona las dimensiones conductuales más aceptados en la actualidad como: escuchar para saludar, quedarse y saludar, hacer y rechazar solicitudes, cometer errores, admitir ignorancia, defender intereses, negociar, expresar y defender opiniones, incluyendo estar en desacuerdo, para poder dar respuesta a las críticas, dar y recibir cumplidos, rechazando las solicitudes, expresando amor, simpatía y afecto, expresando amor solidario. Primero la dimensión de habilidades de autoestima, cuando el estudiante tiene baja autoestima, viéndose obligado a posponer sus inquietudes porque cree firmemente que no merece ser satisfecho, lo que engendra actitudes de pesimismo, ansiedad o depresión.

Segundo la dimensión de habilidades de autonomía (las habilidades de autocuidado) se conocen como habilidades sociales destinadas a lograr la máxima autoconcepto en cada una de nuestras acciones cotidianas (limpiar, comer, vestirse), fomentando la autoestima, para sentirse bien consigo mismo, para elegir ropa, para vestirse, para gobernar y saber cómo protegerse del comportamiento agresivo.

La tercera dimensión de relaciones sociales, considerada como una especialidad de la psicología en el campo sociales dando lugar al estudio de: amistades, de las relaciones sociales, la relación entre padres e hijos. se enfoca en las personas desde el momento en que comienzan a hablar, socializan cuando están con sus familiares, así como cuando comienzan la escuela, la universidad y la comunidad, el desarrollo social del niño se ve menos en todos.

Finalmente, la cuarta dimensión de comunicación y lenguaje, Centrándose en la comunicación que usan los niños durante el recreo, intercambian palabras como: enojado, emocional, riendo y, a veces, triste; así también los niños y las personas siempre están en contacto entre sí en todo momento. El lenguaje y comunicación utilizados para expresar lo conocido. Para que el niño potencie su lenguaje, debe enriquecer su experiencia, su curiosidad y por lo tanto utilizará naturalmente nuevas palabras, verbos de acción, trucos correctos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de investigación

Tipo

El estudio pertenece al paradigma cuantitativo, y tipo de investigación básica, descriptivo, correlacional transversal, porque se dio en un solo momento Hernández-Sampieri & Mendoza, C. (2018).

Diseño

Según Hernández-Sampieri & Mendoza, C. (2018), La investigación está dentro del diseño no experimental. Transeccional o transversal, descriptiva correlacional. Puede definirse como una búsqueda realizada sin manipular variables intencionadamente. En otras palabras, se trata de estudios en los que las variables independientes no se modifican intencionalmente para ver su efecto sobre otras variables. (p. 174).

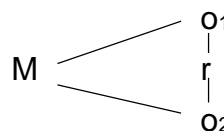
En donde:

M = Muestra.

O₁ = Variable: 1

O₂ = Variable: 2

r = Relaciones en cada una de las variables.



3.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1 Juego simbólico

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
Juego simbólico	Descentración		1, 2, 3, 4, 5,	
	Integración		6,7,8,9,10,	Inicio
	Sustitución		11, 12,13,14, 15,	Proceso
	Planificación		16, 17,18, 19, 20	Logrado

Definición conceptual: El juego como comportamiento humano. Y así como el hombre es un niño, un adolescente, un adulto y un anciano, el juego también pasa por todas las etapas de la evolución con él. Los juegos nacen, se desarrollan y mueren con el pensamiento, acciones, sentimientos y emociones humanos. Paredes (2017, p. 2)

Descentración: Es la forma de actuar o es la habilidad para obtener de forma simultánea todos los aspectos de una determinada situación, más que enfocarse a solo algunos aspectos del proceso.

Integración: Es el proceso por el cual los elementos se incorporan en una unidad más amplia haciendo referencia a la integración social. La integración se concibe desde una perspectiva social porque da lugar a un avance en las condiciones de vida de las personas.

Sustitución: Es producto de los resultados de modificar las cosas materiales o inmateriales por otras, dando cumplimiento a funciones similares

Planificación: Es un proceso para estructurar un conjunto de acciones que se llevan a cabo para asumir determinados propósitos. La planificación está considerada una hipótesis de trabajo, es flexible, se regula en base a un diagnóstico surdida de los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Definición operacional: El sondeo se hará a través de la guía de observación, que está conformada por cuatro dimensiones: 20 ítems

Escala de medición: Escala de Likert.

Tabla 2 Habilidades Sociales

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos
Habilidades Sociales	Autoestima		1, 2, 3, 4, 5,	Inicio
	Autonomía		6,7,8,9,10,	Proceso
	Relaciones sociales		11, 12,13,14, 15,	Logrado
	Lenguaje y comunicación		16, 17,18, 19, 20	

Definición conceptual: Habilidades sociales. Según Caballo, citado por Almaraz, Cueto y Camacho (2019). Las destrezas colectivas es un cumulo de acciones positivas que permiten a las personas prosperar en un contexto personal y colectivo para expresar anhelos, inquietudes, sus emociones, conjeturas de una manera apropiada según los hechos.

Autoestima: Es una autovaloración positiva o negativa que nos hacemos de uno mismo.

Autonomía: Es la capacidad para actuar, interactuar, asumir el control, afrontando y tomando decisiones individuales y con iniciativa propia.

Relaciones sociales: Es el cumulo de acciones e interacciones ocurridas entre dos o más personas, o en equipo de personas, según los protocolos que de manera colectiva

Lenguaje y comunicación: la capacidad que tienen las personas humanas para comunicarse mediante el uso del signo lingüístico, por lo que la comunicación verbal ya sea “oral o en forma escrita” y la comunicación es un proceso de transmisión de la información del emisor al receptor.

Definición operacional: El sondeo se hará a través de la guía de observación, que está conformada por cuatro dimensiones, 24 ítems

Forma de medir: Escala de Likert.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población para el trabajo fue constituida por un total de 91 estudiantes de educación inicial de la I.E N° 7039 Manuel Scorza Torres – Chorrillos.

Chaudhuri y Lepkowski, citado por Hernández-Sampieri & Mendoza, (2018), Menciona que "La población es el cumulo de todos los elementos según sus características especificadas (p.198)

Tabla 3

Población de la I.E. N° 7039

Aulas	M	F	TOTAL
"Blanca"	17	13	30
"Roja "	15	16	31
"Lila "	18	12	30
TOTAL	50	41	91

Fuente: Nómima de matrícula año 2021

Muestra

Hernández-Sampieri & Mendoza, C. (2018), En la muestra no probabilística, la forma de elegir se basó según las probabilidades o por las razones según las características de la investigación. (p. 200). Al tener que realizar una aplicación más personalizada se optó por trabajar con 30 estudiantes del aula Lila de la I.E. N° 7039.

Tabla 4

Muestra de la I.E. N° 7039

Aula	M	F	TOTAL
Lila	7	8	15
Roja	6	9	15
	13	17	30

Fuente: Nómima de matrícula 2021

Criterios de inclusión

- Participan estudiantes del aula lila y roja de 5 años.

Criterios de exclusión

- No participan docentes ni personal administrativo
- No participan estudiantes del aula Blanca.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

En el trabajo de indagación se usó la técnica de observación registrando de manera confiable las conductas observables.

Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) la técnica relacionada para observar, como metodología para recopilar información consiste en el registro sistemático, válido y confiable de las situaciones en observación, mediante el cumulo de categorías y dimensiones (p. 290)

Instrumento

Según Sánchez y Reyes, (2017) Son aquellas herramientas que se utilizan para el levantamiento de la información por parte del investigador (p. 67). Para recopilar los datos se usó como medio una guía de observación, para lo cual se evaluará los desempeños, se estableció escalas con diversos rangos de mayor amplitud, se observó las actividades, de este modo se tuvo que registrar los datos observables, para la evaluación se usó la guía de observación donde se considera la escala de medición de Likert con tres categorías de respuestas.

Tabla 5. Niveles de la escala de Likert

Niveles	Escala
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Fuente (Verano, 2017).

Validez de instrumento

La validez está en relación con la confiabilidad de las conjeturas establecidas según las puntuaciones que se le asignó al instrumento (Muñiz y Fonseca- Pedrero, 2019).

La ficha de evaluación, se elaboró por Bertila Magali Verano Gutiérrez docente de educación dedicada a la enseñanza en educación infantil, la que al aplicarlo en su investigación permitió estandarizar el mencionado instrumento. Los ítems se han construido teniendo en cuenta los indicadores de las dimensiones.

Posteriormente se tuvo que realizar la validación con docentes dedicados a la investigación.

Tabla 6

Juicio de expertos

N°	Experto	Confiabilidad
1	Dr. Guillermo Príncipe Cotillo	Existe suficiencia
2	Mg. Andrea Gonzáles Ferrer	Existe suficiencia
3	Mg. María Huamán Guadalupe	Existe suficiencia
4	Mg. Doris Antúnez Rodríguez	Existe suficiencia

El nivel de ponderación que le asignaron al instrumento el promedio es del 92.5 % de las variables, en consecuencia, se debe de aplicar porque es confiable.

Confiabilidad de Instrumentos

Según Muñiz y Fonseca-Pedrero (2019), la validez teórica y nivel de fiabilidad se relaciona con la precisión en la redacción del cuestionario. Para poder determinar la validez se aplicó el coeficiente Alpha de Cronbach. La prueba piloto que fue aplicada a 4 estudiantes que son parte de la población, y el resultado es de ,962 para la independiente y ,981 para la variable dependiente.

Tabla 07

Confiabilidad del instrumento

	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Juego Simbólico	0,962	20
Habilidades Sociales	0.981	20

Fuente: Prueba piloto

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE 1:

JUEGO SIMBÓLICO

Nombre del instrumento: Guía de observación
Autor (a) : Bertila Magali Verano Gutiérrez
Año : 2016
Objetivo : Determinar la fiabilidad del instrumento
Población : estudiantes de cinco años
Número de ítems : 20
Tiempo de administración: 40 minutos.
Niveles: Inicio : 1; Proceso: 2; Logro : 3

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE 2:

HABILIDADES SOCIALES

Nombre del instrumento: Guía de observación:
Autora: Bertila Magali Verano Gutiérrez
Año: 2016
Objetivo: Determinar la fiabilidad del instrumento
Población: estudiantes de cinco años
Número de ítems: 20
Tiempo de administración: 40 minutos.
Niveles: Determinar la fiabilidad del instrumento
Inicio : 1; Proceso: 2; Logro : 3

3.5 Procedimientos

En el proceso para recolectar datos, primero se solicitó el permiso al responsable de la I.E. y a los padres de familia del aula lila y roja de 5 años dándole a conocer el motivo de la investigación. Los instrumentos de evaluación fueron utilizados por la investigadora, después se registró las evidencias, para luego tabular la base de datos, finalmente se llevó a cabo el análisis estadístico

3.6 Métodos de análisis de datos

Para poder llevar a cabo el análisis de datos se utilizó el paquete de Microsoft Office, la hoja de cálculo Excel a través del cual se calculó los distintos estimadores estadísticos; Las tablas que se utilizaran con fines de análisis estadístico descriptivo; y para realizar el estudio de inferencia será el programa de Alfa de Cronbach en SPSS V.26, con el cual se determinó la incidencia de las variables independientes mediante regresión logística ordinal.

se aplicó los instrumentos de evaluación, considerando la escala de Likert con los siguientes niveles: inicio, proceso y logro, según la evaluación formativa del CNEB.

Para lograr el propósito del estudio, se realizó las pruebas de análisis descriptivo correlacional con la escala de Spearman.

3.7 Aspectos éticos

Amaro, M., (2015). Desde tiempos de Hipócrates, reconocido como el padre de la medicina, la ética ha sido un tema importante en relación con la práctica profesional. Los principios de la ética hipocrática: no hacer daño y hacer el bien, que se basan fundamentalmente en el reconocimiento del ser humano en todas sus dimensiones materiales y espirituales, permitieron una visión holística del proceso salud-enfermedad.

según Beauchamp y Childress, (1999) citado por Trillos y Carlos, (2019). La autonomía, es una norma que acepta la toma de decisiones de una persona competente en libertad e independencia sin restricciones ni controles, considerando el rechazo de manera oportuna; es decir, la opción de retirar la decisión original, significa que no deben estar subordinados ni dependientes de

otras organizaciones, lo que garantiza que asesoren y actúen con libertad y convicción para lograr lo mejor para todas las partes interesadas. La justicia apela también a la igualdad, al equilibrio, a las proporciones justas, a la justa distribución en beneficio de la mayoría, que es un principio de la jerarquía superior que debe primar sobre los de carácter individual en los que los iguales y desiguales deben ser tratados de manera desigual.

Prats, J., Salazar-Jiménez, R., & Molina-Neira, J. (2016). El principio de autonomía regula el equilibrio de poder entre las autoridades de un área y las personas que trabajan allí. Actuar según este principio significa considerar a los participantes del estudio como unidades autónomas con capacidad para decidir sobre las acciones que realizan sobre su propio cuerpo, su imagen o la información sobre ellos mismos. En este sentido, los sujetos de prueba reciben poder de decisión y evitan que los científicos asuman posiciones paternalistas.

Peñaranda, (2015). La justicia social se refiere a la forma en que se distribuyen los bienes y cargas en la sociedad, la definición de los derechos de las personas y la forma en que se llevan a cabo los procesos de toma de decisiones. Los bienes que se distribuyen incluyen ingresos y riqueza, poder y oportunidad, deberes y derechos, así como trabajos y honores.

Esta investigación no perjudicará a ningún integrante dentro del proceso, Se pidió el consentimiento informado a los padres de familia porque se está trabajando con niños menores de edad. Se procederá a aplicar los instrumentos a los niños una vez que se tuvo el consentimiento.

IV. RESULTADOS

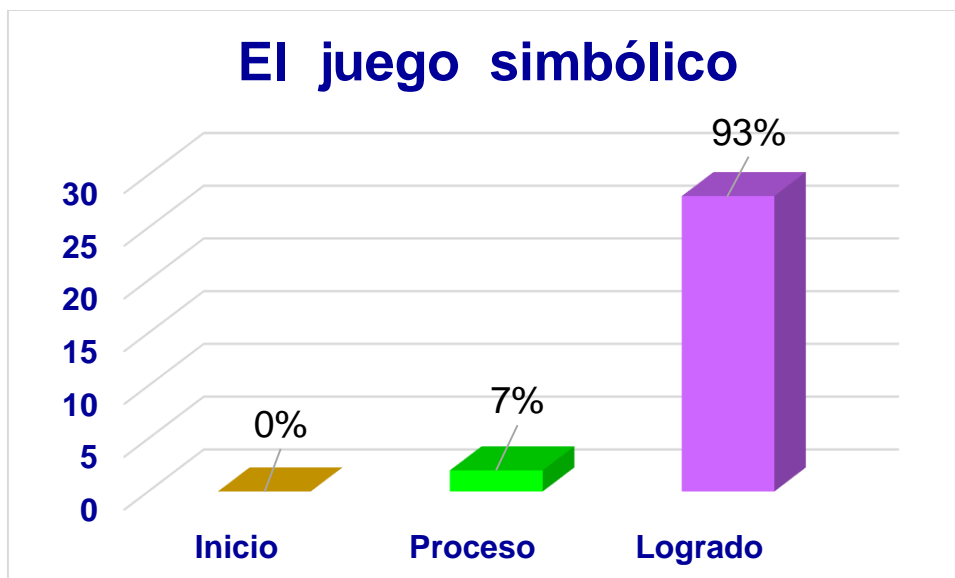
4.1. Estadística descriptiva

Tabla 8

El juego simbólico

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.07	2	0.07
Logrado	28	0.93	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

FIGURA 1 *El juego simbólico*



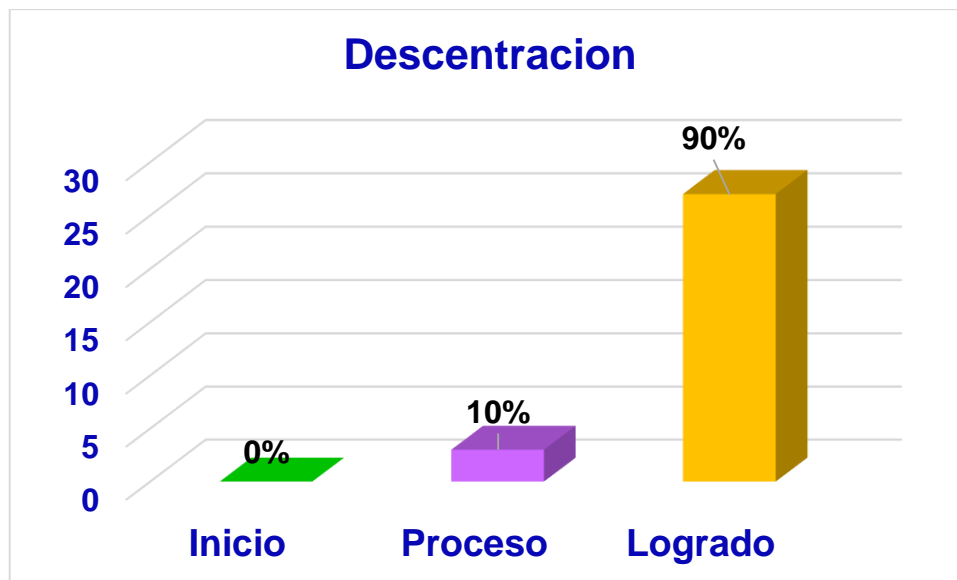
En la tabla 8 y figura 1 se identifica el nivel de juego simbólico en los niños de 5 años de la I. E. N°7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 7% de niños está ubicado en proceso de logro del juego simbólico, sin embargo el 93% de niños está ubicado en logrado para las actividades del juego simbólico.

Tabla 9

Descentración

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.10	3	0.10
Logrado	27	0.90	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura 2 *Descentración*



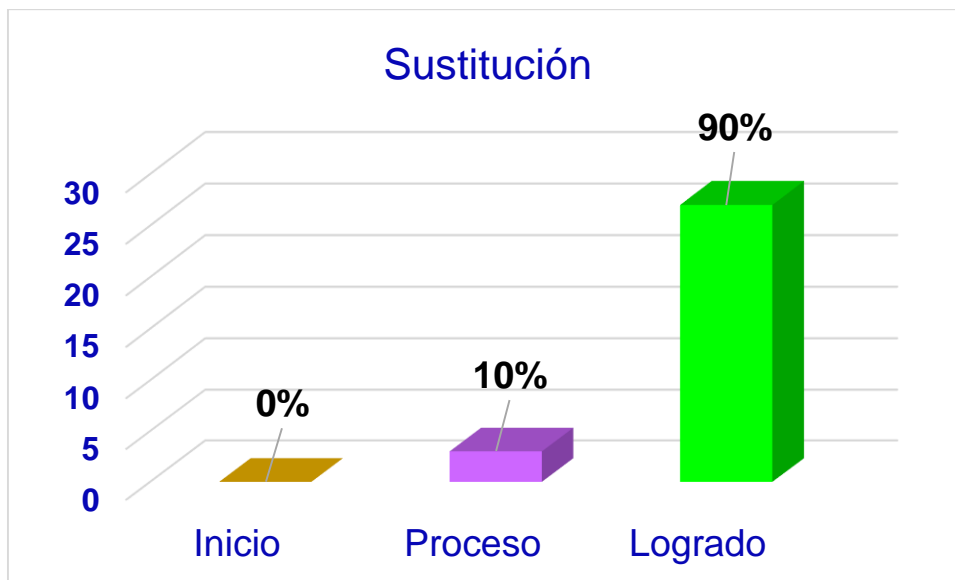
En la tabla 9 y figura 2 se identifica en las actividades de descentración, en los niños de 5 años de la I. E. N°7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 10% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de descentración, sin embargo el 90% de niños está ubicado en logrado en las actividades de descentración.

Tabla 10

Sustitución

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.10	3	0.10
Logrado	28	0.90	30	1.00
TOTAL	31	1.00		

Figura 3 *Sustitución*



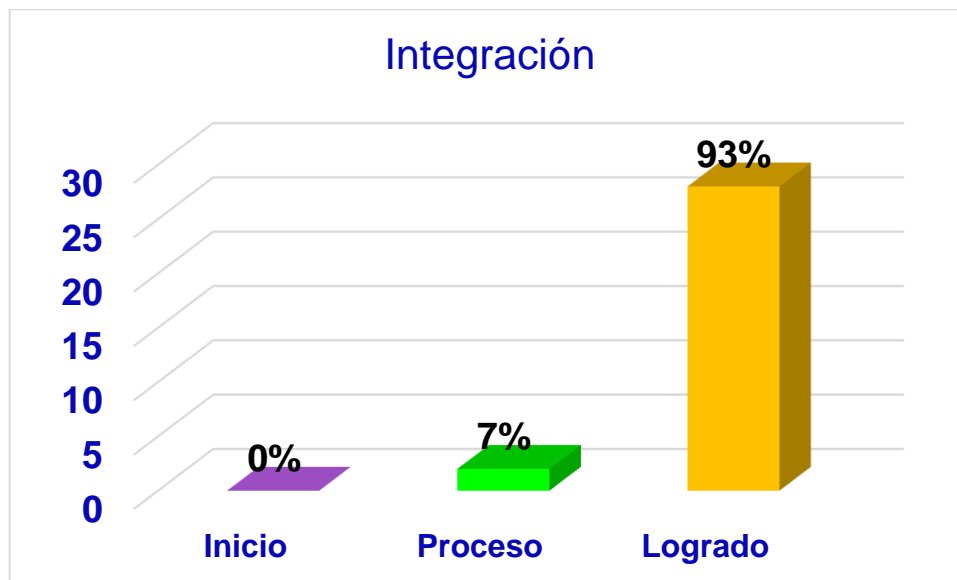
En la tabla 10 y figura 3 se identifica en la dimensión sustitución, en los niños de 5 años de la I. E. N°7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 10% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de sustitución, sin embargo el 90% de niños está ubicado en logrado en las actividades de sustitución.

Tabla 11

Integración

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.07	2	0.07
Logrado	28	0.93	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura 4 Integración



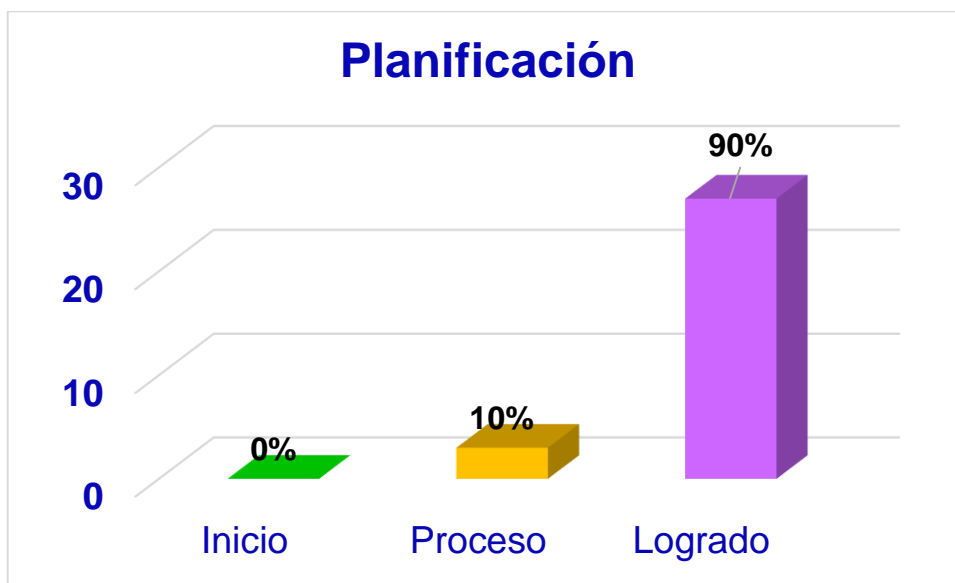
En la tabla 11 y figura 4 se identifica en la dimensión integración, en los niños de 5 años de la I. E. N°7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 7% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de integración, sin embargo el 93% de niños está ubicado en logrado en las actividades de integración.

Tabla 12

Planificación

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.10	3	0.10
Logrado	28	0.90	30	1.00
TOTAL	31	1.00		

Figura 5 *Planificación*



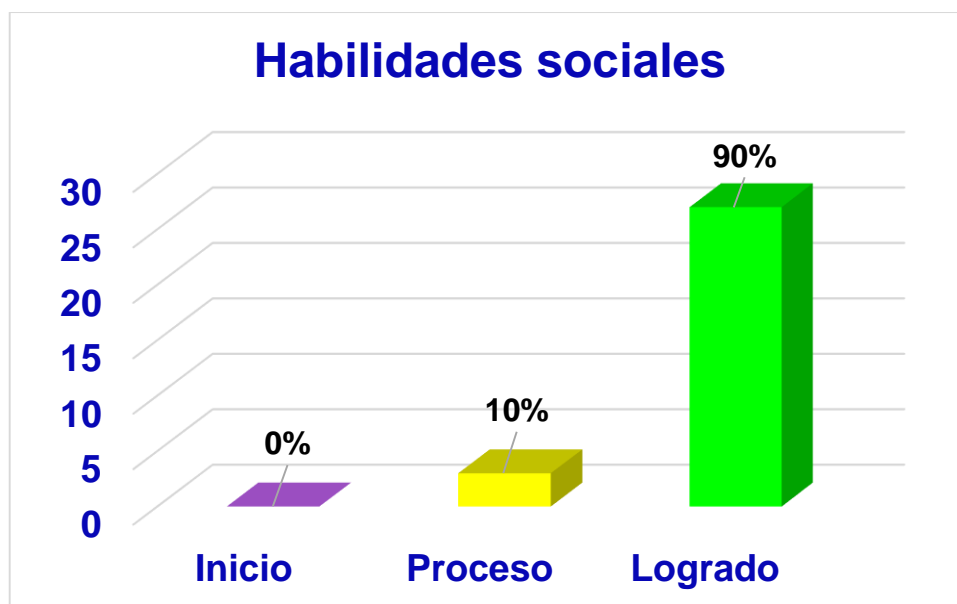
En la tabla 12 y figura 5 se identifica en la dimensión planificación, en los niños de 5 años de la I. E. N°7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 10% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de planificación, sin embargo el 90% de niños está ubicado en logrado en las actividades de planificación.

Tabla 13

Habilidades sociales

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	0.10	3	0.10
Logrado	27	0.90	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura 6 *Habilidades sociales*



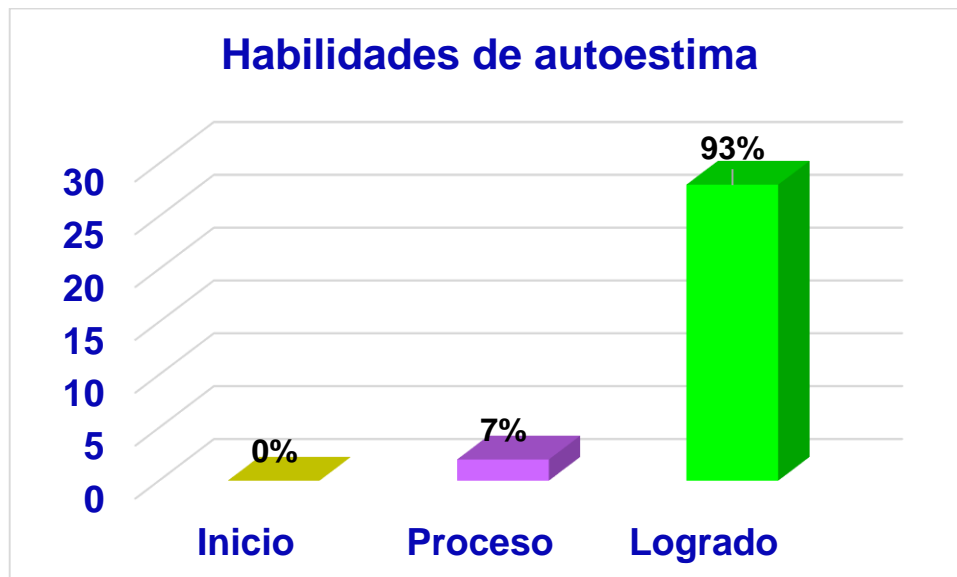
En la tabla 13 y figura 6 se identifica en las actividades de habilidades sociales, en los niños de 5 años de la I. E. N° 7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 10% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de habilidades sociales, sin embargo el 90% de niños está ubicado en logrado en las actividades de habilidades sociales.

Tabla 14

Habilidades de autoestima

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.07	2	0.07
Logrado	28	0.93	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura 7 *Habilidades de autoestima*



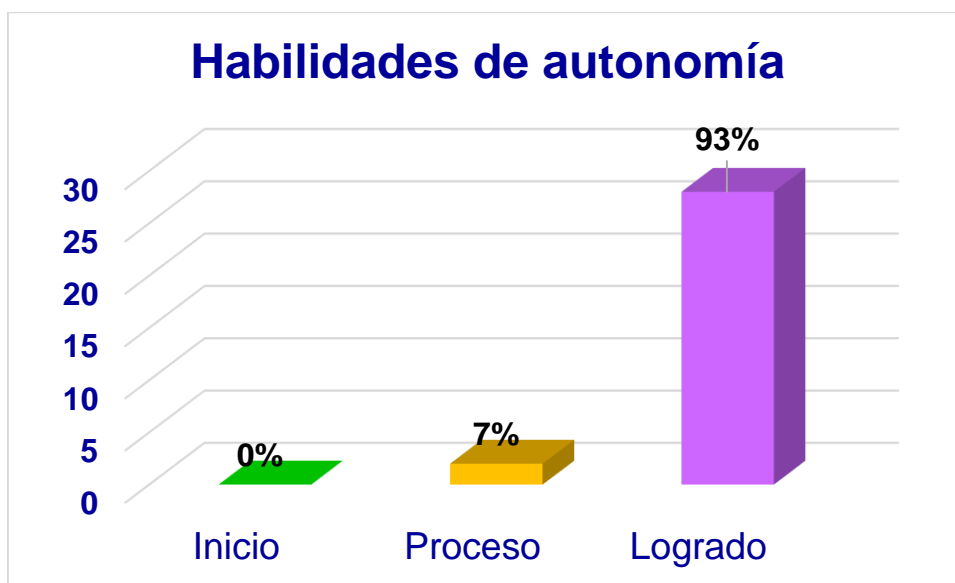
En la tabla 14 y figura 7 se identifica la dimensión habilidades de autoestima, en los niños de 5 años de la I. E. N° 7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 7% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades habilidades de autoestima, sin embargo el 93% de niños está ubicado en logrado en las actividades habilidades de autoestima.

Tabla 15

Habilidades de autonomía

	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.07	2	0.07
Logrado	28	0.93	30	1.00
Total	30	1.00		

Figura 8 *Habilidades de autonomía*



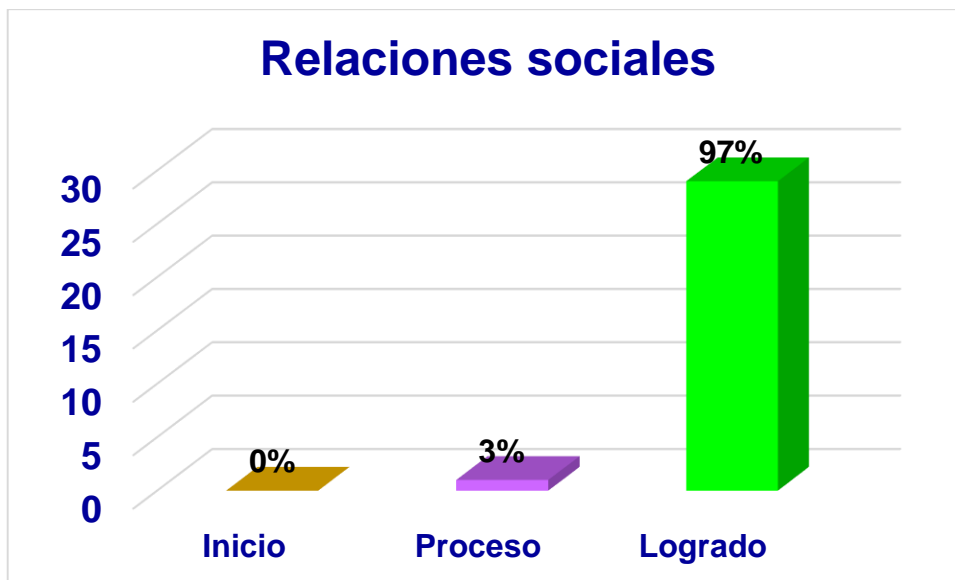
En la tabla 15 y figura 8 se identifica en la dimensión habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la I. E. N° 7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 7% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades habilidades de autonomía, sin embargo; el 93% de niños está ubicado en logrado en las actividades habilidades de autonomía.

Tabla 16

Relaciones sociales

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	2	0.07	2	0.07
Logrado	28	0.93	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura *Relaciones sociales*



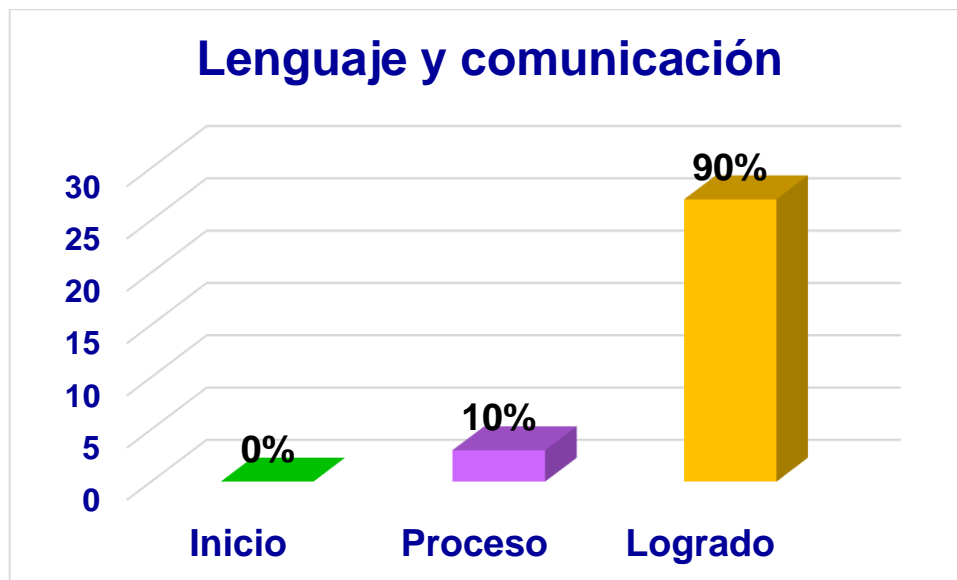
En la tabla 16 y figura 9 se identifica en la dimensión habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la I. E. N° 7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 3% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de las relaciones sociales, sin embargo; el 97% de niños está ubicado en logrado en las actividades de las relaciones sociales.

Tabla 17

Lenguaje y Comunicación

	fi	%	Fi	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	1	0.03	1	0.03
Logrado	29	0.97	30	1.00
TOTAL	30	1.00		

Figura 10 *Lenguaje y Comunicación*



En la tabla 17 y figura 10 se identifica en la dimensión lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la I. E. N° 7039 – Chorrillos, en general, se observa al 0% de niños está ubicado en inicio, mientras que el 10% de niños está ubicado en proceso de logro en las actividades de lenguaje y comunicación, sin embargo; el 90% de niños está ubicado en logrado en las actividades de lenguaje y comunicación.

4.2. Estadística Inferencial

Tabla 18

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Juego simbólico	Habilidades sociales
N		30	30
Parámetros normales ^{a,b}	Media	57,7000	56,7333
	Desviación estándar	2,10336	2,21178
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,163	,170
	Positivo	,137	,130
	Negativo	-,163	-,170
Estadístico de prueba		,163	,170
Sig. asintótica (bilateral)		,041 ^c	,027 ^c

a. Su nivel de distribución es normal.

b. Se calcula con los datos.

c. La corrección de significancia de Lilliefors.

En la Tabla 18, se evidencia la prueba es no paramétrica, porque los resultados del estadístico de prueba es ,163 y ,170 en ambas variables, por lo tanto, cuando es menor que ,501 se debe utilizar para contrastar las hipótesis la RHO de Spearman.

Hipótesis general

H0. No es cierto que exista relación significativa del juego simbólico con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos.

H1. Existe relación significativa del juego simbólico con las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°7039 – Chorrillos

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} \geq 0.01$ de debe de aceptar la hipótesis de trabajo

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} < 0.01$ de debe de rechazar la hipótesis negativa

Tabla 19

Correlación del juego simbólico y las habilidades sociales

			Juego simbólico	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,646**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,646**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 19 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.01$) y directa ($\rho = 0,646$) entre del juego simbólico con las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos.

Hipótesis específica 1

H0. No es cierto que existe relación significativa de la descentración con las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos

H1 Existe relación significativa de la descentración con las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} \geq 0.01$ de debe de aceptar la hipótesis de trabajo

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} < 0.01$ de debe de rechazar la hipótesis negativa

Tabla 20

Correlación de la descentración y las habilidades de autoestima

		Descentración	Habilidades de autoestima
Rho de Spearman	Descentración	Coficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,648**
		N	,000
	Habilidades de autoestima	Coficiente de correlación	30
		Sig. (bilateral)	,648**
		N	,000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 20 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.01$) y directa ($\rho = 0,648$) entre la descentración con las habilidades de autoestima de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos.

Hipótesis específica 2

H0. No es cierto que existe relación significativa de la sustitución con las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos

H1. Existe relación significativa de la sustitución con las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos,

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} \geq 0.01$ de debe de aceptar la hipótesis de trabajo

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} < 0.01$ de debe de rechazar la hipótesis negativa

Tabla 21

Correlación de la sustitución y las habilidades de autonomía

		Sustitución		Habilidades de autonomía
Rho de Spearman	Sustitución	Coeficiente de correlación	1,000	,644**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
Habilidades de autonomía	Habilidades de autonomía	Coeficiente de correlación	,644**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 21 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.01$) y directa ($\rho = 0,644$) entre la sustitución con las habilidades de autonomía de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos.

Hipótesis específica 3

H0 No es cierto que existe relación significativa de la integración con las relaciones sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos

H1 Existe relación significativa de la integración con las relaciones sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} \geq 0.01$ de debe de aceptar la hipótesis de trabajo

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} < 0.01$ de debe de rechazar la hipótesis negativa

Tabla 22

Correlación de la integración y las relaciones sociales

			Integración	Relaciones sociales
Rho de Spearman	Integración	Coeficiente de correlación	1,000	,647*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	relaciones sociales	Coeficiente de correlación	,647**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 22 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.01$) y directa ($\rho = 0,647$) entre la integración con las relaciones sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos.

Hipótesis específica 4

H0. No es cierto que existe relación significativa de la planificación con el lenguaje y comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

H1. Existe relación significativa de la planificación con el lenguaje y comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} \geq 0.01$ de debe de aceptar la hipótesis de trabajo

Para asignarle el valor de $p = \text{valor} < 0.01$ de debe de rechazar la hipótesis negativa

Tabla 23

Correlación de la planificación con el lenguaje y comunicación

			Planificación	Lenguaje y comunicación
Rho de Spearman	Planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,646*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Lenguaje y comunicación	Coeficiente de correlación	,646**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 23 se muestran los resultados de la correlación por rangos de Spearman. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.01$) y directa ($\rho = 0,646$) entre de la planificación con el lenguaje y comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos.

V. DISCUSIÓN

Al procesar el contraste la conjetura general, se observa que el resultado de la Rho Spearman de $r = ,646$ con un nivel de significancia del $,001$, se evidencia el nivel de correlación positiva moderada ($p < 0.01$). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis negativa, y debemos de aceptar la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación de significancia del juego simbólico con las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos. Y se relaciona con la tesis internacional de Stein y Migdalek, (2017), en su artículo considero las variables de estudio, construcción de tramas narrativas y juego simbólico en el hogar, pretende analizar el mundo ficticio creado en la situación del juego simbólico con un niño ingenioso. Una historia basada en la edad del niño. Juntos, los resultados de este trabajo aportan nuevas evidencias para reafirmar la relación entre juego y lenguaje. Asimismo, de niños, brindan información importante sobre rasgos imaginados al construir un mundo de juego imaginativo en la comunidad hispana. Y se relaciona con la tesis internacional de Rain, (2017), estudio sobre: “Juego simbólico de las reglas en iguales con la narrativa donde fundamenta en la ciudad Mapuche de Santiago de Chile”, en la medida que aumenta el grupo etario de las personas que realizan actividades lúdicas están permiten el aumento de la cantidad de sucesos o hechos elaborados bajo un guion. En la medida que los estudiantes adquieren más edad según sean las habilidades y capacidades en la adquisición de actividades cognitivas, generando la ampliación de la parte cognoscitiva. Y tiene relación con la tesis nacional de Almaraz, Coeto y Camacho (2019), considero en sus variables de estudio habilidades sociales en niño, cuando los niños que juegan aventuras mejoraron su conducta, en comparación con los niños que no participan del juego. Las habilidades sociales son fundamentalmente importantes para el desarrollo general de un individuo, ya que reciben un apoyo social importante del entorno circundante para promover el desarrollo individual. Y también guarda estrecha relación con la teoría del excedente energético donde el juego que es producto y consecuencia los excesos de vitalidad y requiere derrochar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Y el rol

social, no solo para cumplir con el trabajo, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades. Y con la teoría de las habilidades sociales. De Goleman en la que afirma los aspectos cognitivos que asimilamos de la escuela son los que nos permite adoptar ciertas conductas, pensamientos y normas de convivencia democrática.

Al procesar el contraste la conjetura específica 1, se observa que el resultado de la Rho Spearman de $r = ,648$ con un nivel de significancia del $,001$, se evidencia el nivel de correlación positiva moderada ($p < 0.01$). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis negativa, y debemos de aceptar la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación de significancia de la descentración con las habilidades de autoestima de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos. Y se relaciona con la tesis internacional de Mosquera y Bustamante (2021), El juego simbólico y pensamiento creativo, su objetivo principal fue fijar la relación entre el juego simbólico de niños y niñas de secundaria y el desarrollo del pensamiento creativo. En el caso de los estudiantes la técnica permite que se observe como un instrumento para el trabajo que relaciona de forma significativa el juego simbólico con el nivel de pensamiento que permite la creatividad. Y también se relaciona con la tesis nacional de Luque, Pérez, Aguilar y Rozas (2020), habiendo considerado entre sus variables el Aprendizaje cooperativo y habilidades social. Los resultados mencionan que las habilidades sociales están relacionadas con el aprendizaje cooperativo que se observa en los estudiantes. Y tiene similitud con la teoría del pre ejercicio donde el juego se ha convertido en una actividad interesante en las diferentes disciplinas deportivas y en particular para la educación en el proceso evolutivo, porque ha contribuido a los enfoques pedagógicos y resulta revelador en esencia es la persona como sujeto activo, porque permite demostrar sus peculiaridades según sea el contexto social, en función a su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético, entre otras razones. Y tiene similitud con la teoría del pre ejercicio donde el juego se ha convertido en una actividad interesante en las diferentes disciplinas deportivas y en particular para la educación en el proceso evolutivo, porque ha contribuido a

los enfoques pedagógicos y resulta revelador en esencia es la persona como sujeto activo, porque permite demostrar sus peculiaridades según sea el contexto social, en función a su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético, entre otras razones. Y también guarda estrecha relación con la teoría del excedente energético donde el juego que es producto y consecuencia porque el hombre tiene un exceso de energía y necesita derrochar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Y el rol social, no solo para cumplir con el trabajo, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades. Y con la teoría de las habilidades sociales. De Goleman refiere que los niveles cognoscitivos que adquirimos en la escuela y la familia hace que pensemos según nuestras creencias y según las reglas tacitas en el seno de sus emociones.

Al procesar el contraste la conjetura específica 2, se observa que el resultado de la Rho Spearman de $r = ,644$ con un nivel de significancia del $,001$, se evidencia el nivel de correlación positiva moderada ($p < 0.01$). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis negativa, y debemos de aceptar la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación de significancia de la sustitución con las habilidades de autonomía de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos. Y se relaciona con la tesis internacional de Stein y Migdalek, (2017), en su artículo considero las variables de estudio, construcción de tramas narrativas y juego simbólico en el hogar, pretende analizar el mundo ficticio creado en la situación del juego simbólico con un niño ingenioso. Una historia basada en la edad del niño. Juntos, los resultados de este trabajo aportan nuevas evidencias para reafirmar la relación entre juego y lenguaje. Asimismo, de niños, brindan información importante sobre rasgos imaginados al construir un mundo de juego imaginativo en la comunidad hispana. Y se relaciona con la tesis internacional de Rain, (2017), estudio sobre: “Juego simbólico de las reglas en iguales con la narrativa donde fundamenta en la ciudad Mapuche de Santiago de Chile”, en la medida que aumenta el grupo etario de las personas que realizan actividades lúdicas están permiten el aumento de la cantidad de sucesos o hechos elaborados bajo un guion. En la medida que los

estudiantes adquieren más edad según sean las habilidades y capacidades en la adquisición de actividades cognitivas, generando la ampliación de la parte cognoscitiva. Y tiene relación con la tesis nacional de Almaraz, Coeto y Camacho (2019), considero en sus variables de estudio habilidades sociales en niño, cuando los niños que juegan aventuras mejoraron su conducta, en comparación con los niños que no participan del juego. Las habilidades sociales son fundamentalmente importantes para el desarrollo general de un individuo, ya que reciben un apoyo social importante del entorno circundante para promover el desarrollo individual. Y también guarda estrecha relación con la teoría del excedente energético donde el juego que es producto y consecuencia porque el hombre tiene un exceso de energía y necesita derrochar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Y el rol social, no solo para cumplir con el trabajo, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades. Y con la teoría de las habilidades sociales. De Goleman en la que afirma los aspectos cognitivos que asimilamos de la escuela son los que nos permite adoptar ciertas conductas, pensamientos y normas de convivencia democrática.

Al procesar el proceso de contraste la conjetura específica 3, se observa que el resultado de la Rho Spearman de $r = ,647$ con un nivel de significancia del ,001, se evidencia el nivel de correlación positiva moderada ($p < 0.01$). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis negativa, y debemos de aceptar la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación de significancia de la integración con las relaciones sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos y se relaciona con la tesis internacional de Estrada, Mamani y Gallegos (2020), habiendo considerado entre sus variables, Estrategias psicoeducativas y desarrollo de habilidades sociales. La aplicación de estrategias psicoeducativas ha demostrado ser efectiva debido al exitoso avance de habilidades sociales en estudiantes. Y se relaciona con la tesis internacional de Rain (2017), estudio sobre: “Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto Mapuche en Chile”, Cuando aumenta la edad de las personas que juegan, van aumentando también la cantidad de episodios que van compuesto en el guion. Cuando los niños tienen

mayor edad tienen la capacidad de adquirir un mayor desarrollo en la parte cognitiva, esto genera que puedan ampliar el conocimiento. Y también se relaciona con la tesis nacional de Luque, Pérez, Aguilar y Rozas (2020), habiendo considerado entre sus variables el Aprendizaje cooperativo y habilidades social. Los resultados mencionan que las habilidades sociales están relacionadas con el aprendizaje cooperativo que se observa en los estudiantes. Y tiene similitud con la teoría del pre ejercicio donde el juego se ha convertido en una actividad interesante en las diferentes disciplinas deportivas y en particular para la educación en el proceso evolutivo, porque ha contribuido a los enfoques pedagógicos y resulta revelador en esencia es la persona como sujeto activo, porque permite demostrar sus peculiaridades según sea el contexto social, en función a su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético, entre otras razones. Y también guarda estrecha relación con la teoría del excedente energético donde el juego que es producto y consecuencia porque el hombre tiene un exceso de energía y necesita derrochar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Y el rol social, no solo para cumplir con el trabajo, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades. Y con la teoría de las habilidades sociales. De Goleman en la que afirma los aspectos cognitivos que asimilamos de la escuela son los que nos permite adoptar ciertas conductas, pensamientos y normas de convivencia democrática

Al procesar el proceso de contraste la conjetura específica 4, se observa que el resultado de la Rho Spearman de $r = ,646$ con un nivel de significancia del ,001, se evidencia el nivel de correlación positiva moderada ($p < 0.01$). en consecuencia; se tiene que rechazar la hipótesis negativa, y debemos de aceptar la hipótesis de trabajo, por ende, se confirma existe relación de significancia de la planificación con el lenguaje y comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N°7039 – Chorrillos. Y se relaciona con la tesis internacional de Stein y Migdalek, (2017), en su artículo considero las variables de estudio, construcción de tramas narrativas y juego simbólico en el hogar, pretende analizar el mundo ficticio creado en la situación del juego simbólico con un niño ingenioso. Una historia basada en la edad del niño. Juntos, los resultados

de este trabajo aportan nuevas evidencias para reafirmar la relación entre juego y lenguaje. Asimismo, de niños, brindan información importante sobre rasgos imaginados al construir un mundo de juego imaginativo en la comunidad hispana. Y se relaciona con la tesis internacional de Rain (2017), estudio sobre: "Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto Mapuche en Chile", Cuando aumenta la edad de las personas que juegan, van aumentando también la cantidad de episodios que van compuesto en el guion. Cuando los niños tienen mayor edad tienen la capacidad de adquirir un mayor desarrollo en la parte cognitiva, esto genera que puedan ampliar el conocimiento. Y tiene relación con la tesis nacional de Almaraz, Coeto y Camacho (2019), considero en sus variables de estudio habilidades sociales en niño, cuando los niños que juegan aventuras mejoraron su conducta, en comparación con los niños que no participan del juego. Las habilidades sociales son fundamentalmente importantes para el desarrollo general de un individuo, ya que reciben un apoyo social importante del entorno circundante para promover el desarrollo individual. Y tiene similitud con la teoría del pre ejercicio donde el juego se ha convertido en una actividad interesante en las diferentes disciplinas deportivas y en particular para la educación en el proceso evolutivo, porque ha contribuido a los enfoques pedagógicos y resulta revelador en esencia es la persona como sujeto activo, porque permite demostrar sus peculiaridades según sea el contexto social, en función a su desarrollo artístico, lingüístico, jurídico y poético, entre otras razones. Y también guarda estrecha relación con la teoría del excedente energético donde el juego que es producto y consecuencia porque el hombre tiene un exceso de energía y necesita derrochar esa energía; por lo tanto; de esa energía da lugar al juego. Y el rol social, no solo para cumplir con el trabajo, sino que es parte del proceso para vivir, porque sus necesidades. Y con la teoría de las habilidades sociales. De Goleman en la que afirma los aspectos cognitivos que asimilamos de la escuela son los que nos permite adoptar ciertas conductas, pensamientos y normas de convivencia democrática.

VI. CONCLUSIONES

Al obtener los resultados de este trabajo de investigación titulada "El juego simbólico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039-Chorrillos" se concluye lo siguiente:

1. En el objetivo general e hipótesis general, se determinó que existe una relación positiva medianamente alta entre el juego simbólico y las habilidades, se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
2. En relación al primer objetivo específico e hipótesis específica se determinó una relación positiva medianamente alta entre la descentración con las habilidades de autoestima, dando a entender que esta relación mejora los niveles de aceptación del niño.
3. En relación al segundo objetivo específico e hipótesis específica se determinó una relación positiva medianamente alta entre la sustitución con las habilidades de autonomía, dando a entender que los niños son capaces de resolver problemas a la hora del juego.
4. En relación al tercer objetivo específico e hipótesis específica se determinó una relación positiva medianamente alta entre la integración con las relaciones sociales de los niños, dando a entender que los niños mediante el juego simbólico tienden a mejorar su relación social con sus pares, sin embargo, esta se tendría que llevar a la práctica.
5. En relación al cuarto objetivo específico e hipótesis específica se determinó una relación positiva medianamente alta entre la planificación con el lenguaje y comunicación, dando a entender que los niños son capaces de realizar la preparación previa a la actividad lúdica utilizando el lenguaje para su comunicación.

VII RECOMENDACIONES

Se recomienda que al confirmarse que existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales que la UGEL 7 de Lima Metropolitana, a través de sus especialistas capacite constantemente a las docentes del nivel inicial en búsqueda de estrategias lúdicas para mejorar la práctica pedagógica.

Se recomienda al director de la Institución educativa N° 7039 promover talleres, cursos de capacitación orientadas al juego y la búsqueda de estrategias para potenciar las habilidades sociales en los estudiantes, asimismo que gestione la obtención de materiales lúdicos, espacios suficientes para enriquecer el juego simbólico en los estudiantes del nivel inicial.

Se recomienda a las docentes del nivel inicial, realizar programas o proyectos educativos basados en el juego también a la sensibilización e información a los padres de familia o adultos que acompañan a los estudiantes en su educación, sobre el juego simbólico y su relación con las habilidades sociales para el desarrollo integral de sus niños.

REFERENCIAS

- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). *Social skills in primary school children. IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 10(19), 191 - 206. DOI: <https://doi.org/10.33010/ierierediech.v10i19.706>
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Social skills in primary school children. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 10(19), 191 - 206. DOI: <https://doi.org/10.33010/ierierediech.v10i19.706>
- Amaro, M. (2015). Ética social, profesional, profesoral y de la ciencia. *MediSur*, 13(6),714-721. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180043167003>
- Baker, H., Scott, S., Jones, K. y Walker, S. (2012). *Reducing child conduct problems and promoting social skills in a middle-income country: Cluster randomized controlled trial. The British Journal of Psychiatry*, (CCI), 101-108.
- Bi Ying Hu, Xitao Fan, Zhongling Wu, Jennifer LoCasale-Crouch, Ning Yang, Juan Zhang (2017). *Teacher-child interactions and children's cognitive and social skills in Chinese preschool classrooms. Children and Youth Services Review*. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740917301202>
- Bonilla-Sánchez, M., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I. y Díaz-Ramírez, I. (2017). *The effect of role-playing with symbolic elements on the neuropsychological development of preschool children. Rev. Fac. Med.* 2019;67(2):299-306. Spanish. DOI: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Bruner, N., López, L., Peltrin, J., & Epstein, J. (2017). *Formaciones en la infancia de la memoria simbólica desde una perspectiva psicoanalítica: juego y trauma. Anuario de Investigaciones*, XXIV(),71-78. ISSN: 0329-5885. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369155966037>

- Caballo, V. (1993). *Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales*. *Psicología Conductual*. 1, 73-99.
- Caballo, V., y Ortega, A. (1989). *La Escala Multidimensional de Expresión Social: algunas propiedades psicométricas*. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 42, 215-221.
- Caldera, et al (2018). *Habilidades sociales y autoconcepto en estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México*. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 11(3),144-153.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271058070004>
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. *Revista latinoamericana de educación inclusiva. versión impresa ISSN 0718-5480 versión On-line ISSN 0718-7378* DOI:
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Cohen, I. y Coronel, C. (2009). *Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Congreso llevado a cabo en la Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Contini, N. (2009). *Las habilidades sociales en la adolescencia temprana: perspectivas desde la Psicología Positiva*. *Psicodebate Psicología, Cultura y Sociedad*, (9), 45-64.
- Contini, N. (2016). *Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual*. *Psicodebate Psicología, Cultura y Sociedad*, 15(2), 31-54.
- Dantas, R. y Ayala, L. (2019). *Universidad Científica del Perú*. Facultad de Ciencias y Humanidades
 URI: <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>
- Dantas, R. y Ayala, L. (2019). *Universidad Científica del Perú*. Facultad de Ciencias y Humanidades
 URI: <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>

- Desirée L. y Castro G. (2019). *En su tesis "Las fuentes de financiamiento y su repercusión en el crecimiento empresarial de las Mypes en Lima Norte". Facultad de ciencias económicas y empresariales. Pp.26.* [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4188/TSP_AE-L_021.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Seg%C3%BAn%20Herrero%20\(2006\)%2C%20la,productos%20o%20brindar%20sus%20servicios](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4188/TSP_AE-L_021.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Seg%C3%BAn%20Herrero%20(2006)%2C%20la,productos%20o%20brindar%20sus%20servicios)
- Estrada, E., Mamani, H. y Gallegos, N. (2020). *Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de educación primaria. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 2020, vol. 39, núm. 6, ISSN: 0798-0264. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4404736>*
- Fortes M, Da Silva M. (2018) *Estudo das habilidades sociais em adolescentes usuários de maconha. Psicologia em Estudo [revista de internet] 2009 [acceso 30 de septiembre de 2018] ; 14(1): 101–10.*
- Figuroa, Y. y Figuroa, M. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, vol. 8, núm. 3. URL : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521763178002>*
- Gallardo-López, J. y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018. [41-51]. ISSN: 1989-3558 URL: <http://hdl.handle.net/10433/6786>*
- González-Moreno, Claudia Ximena (2018) *Intervención en un niño con autismo mediante el juego. Revista de la Facultad de Medicina(2018),66(3):365. Revista de la Facultad de Medicina (2018), 66 (3): 365*
- Griffith, S., Arnold, D., Voegler-Lee, M. y Kupersmidt, J. (2016). *Individual characteristics, family factors, and classroom experiences as predictors of low-income kindergarteners' social skills. Journal of Educational and Developmental Psychology, VI (1), 59-76.*
- Guevara, C. Y., Rugerio, J. P., Hermosillo, A. M. y Corona, L. A. (2020). *Social-Emotional Learning in Preschool: Foundations, Review of Research, and*

- Proposals. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, e26, 1-14.
DOI: <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>
- Guzmán, M. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley*. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153
- Hernández-Sampieri & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc GRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Huambachano, A. y Huairé, E. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales en contextos universitarios*. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14), 123-130.
DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2018.14.430>
- IBM SPSS statistics 25 <https://www.ibm.com> › analytics › spss-statistics-software
- Katzmann, J., Goertz-Dorten, A., Hautmann, C. y Doepfner, M. (2019). *Social skills training and play group intervention for children with oppositional-defiant disorder/conduct disorder: Mediating mechanisms in a head-to-head comparison*. *Psychotherapy Research*, 29 (6), 784-798
- Lang, P.J. (1968). Fear reduction and fear behavior: Problems in treating a construct. *Research in Psychotherapy*, III, 90-103.
- Luque, A., Pérez, I., Aguilar, J. y Rozas, M. (2020). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann*. *Horizonte De La Ciencia*, 11(21), 239-254.
DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.909>
- Mascaró (citado por Martínez 2019). *Desde su perspectiva pedagógica sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, expresó que: "... el teatro es un juego, imitamos y aprendemos. Es difícil determinar dónde comienza el aprendizaje y dónde termina la diversión"*(p. 9).
- Mareovich, Florencia, & Peralta, Olga. (2017). *Cognition in development: Learning words through images*, 15 (1), 233- 247.
<https://dx.doi.org/10.11600/1692715x.1511428032016>

- Martínez, I. (2019). *El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación social*. Calle14: revista de investigación en el campo del arte, 14(26), 195-202. ISSN: 2011-3757. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279063838014>
- Mendoza, R. (2016). *Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social*. UCV-HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, vol. 5, núm. 1. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521753139006/521753139006.pdf>
- Moreno, D. y Carrillo, J. (2019). *Normas APA 7ma*. Edición. <https://www.ucentral.edu.co/sites/default/files/inline-files/guia-normas-apa-7-ed-2019-11-6.pdf>
- Montezeli, Juliana Helena, Haddad, Maria do Carmo Fernandez Lourenço, Garanhani, Mara Lúcia, & Peres, Aida Maris. (2019). *Improving social skills in care management provided by nurses: intervention research*. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 72(Suppl. 1), 49-57. <https://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0918>
- Mosquera, J. y Bustamante, N. (2021) *El Juego Simbólico Y El Desarrollo Del Pensamiento Creativo De Niños/As De Nivel Preparatorial*. *Facultad de ciencias Sociales, Machala, Ecuador*. 79 p URL: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17106>
- Muchiut, A., Dri, C., Vaccaro, P., & Pietto, M. (2020). *Emocionalidad, conducta, habilidades sociales, y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial*. *Revista Iberoamericana De Psicología*, 12(2), 13–23. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.12202>
- Muñoz, et al. (2019). *El juego es una actividad social y cultural que actúa como expresión del desarrollo general (cognitivo, lingüístico, social y emocional) y representa una experiencia de aprendizaje única a través de la cual los niños exploran mientras comprenden el mundo*.
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., y Sarlé, P. (2019). *Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje*. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. ISSN: 0325-8203. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18060566012>

- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*, Wanceulen Editorial, 1-136 páginas
<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ>
- Parra, J. y La Madriz, J. (2017). *Presupuesto como instrumento de control financiero en pequeñas empresas de estructura familiar*. Fundación Miguel Unamuno y Jugo Maracaibo, Venezuela. *Negotium*, vol. 13, núm. 38, pp. 33-48 URL: <https://www.redalyc.org/pdf/782/78253678003.pdf>
- Prats, J. , Salazar-Jiménez, Rodrigo A., & Molina-Neira, J. (2016). *Implicaciones metodológicas del respeto al principio de autonomía en la investigación social*. *Andamios*, 13(31),129-154.
 URL: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62846700007>
- Peñaranda, C. (2015). *Ethics, collective health, qualitative health research and social justice. Ética, Saúde Coletiva*, pesquisa qualitativa em saúde e justiça. *Article • Ciênc. saúde coletiva* 20 (9) Sept 2015 URL: <https://doi.org/10.1590/1413-81232015209.05672015>
- Pérez, N., & Filella, G. (2019). *Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes*. *Praxis & Saber*, 10(24), 23–44.
<https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>
- Pérez (2021) *Construcción y determinación de las evidencias de la validez y confiabilidad del inventario de compromiso ético en docentes*
 URI: <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/3349>
- Peña-Zabala, M., Cilleruelo, L., & Aberasturi-Apraiz, E. (2018). *Lego Serious Play: towards the permeability of critical thinking*. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 11(1), 1–15. DOI: <https://doi.org/10.1344/reire2018.11.119183>
- Piaget, J. (1931), *La psicología de la inteligencia*. Editorial Paidós, Barcelona España 3ra Edición 278 páginas
- Piaget, J. (1931), *Introducción a la epistemología genética*. Editorial Paidós, Barcelona España 1ra Edición 198 páginas

- Pereira-Guizzo, C., Prete, A., Prette, Z. y Leme, V. (2018). *Programa de habilidades sociales para adolescentes en preparación para el trabajo. Psicología Escolar y Educativa*, 22(3), 573-581.
- Rebaque, A., García, R., Blanco, J. (2019). *Social skills in the school scope as a motivational tool for children. Educational Psychology and Primary Knowledge Vol. 3 No. 1 DOI: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1453>*
- Rivera, J., Lay, N., Moreno, M., Pérez, A., Rocha, G., Parra, M., Duran, S., García, J., Redondo, O. y Torres, E. (2019). *Programa de entrenamiento para desarrollar habilidades sociales en estudiantes universitarios. Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015 Vol. 40 (Nº 31). URL: <https://hdl.handle.net/11323/7334>*
- Rivera, et al (2019). *Programa de entrenamiento para desarrollar habilidades sociales en estudiantes universitarios. Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015 Vol. 40 (Nº 31) <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7334/Programa%20de%20entrenamiento%20para.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*
- Ríos, M. (2014). *Escala de Evaluación de Habilidades Sociales (EEHSA). México: Manual Moderno.*
- Roca, E. (2014). *Cómo Mejorar Tus Habilidades Sociales. Valencia - España: ACDE Ediciones.*
- Sánchez, R., Brown, E., Kocher, K. y DeRosier, M. (2017). *Improving children's mental health with a di social skills development game: A randomized controlled efficacy trial of adventures aboard the S.S. GRIN, Research, Development, and Clinical Applications, VI (I), 1-9.*
- Sánchez, H., Reyes, C. Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Editado por: ©Universidad Ricardo Palma Vicerrectorado de Investigación. Primera Edición, 500 Ejemplares. Pp. 111.*
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica. Lima: Bussines Support Aneth.*

- Silva, G. (2019) *Guía del juego simbólico en la hora libre en los sectores. Ministerio de Educación del Perú. Primera edición. Tiraje de 71, 500 ejemplares.*
URL: <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>
- Schneider, J. y Andretta, I. (2017). *Habilidades Sociais de Usuários de Crack em Tratamento nas Comunidades Terapêuticas: Relação com Características Sociodemográficas e de Padrão de Consumo.* Revista Colombiana de Psicología, 26 (1), 83-89
- Stein, A., & Migdalek, M. (2017). *The Construction of the Fictional World and the Narrative Structure in Symbolic Play Situations in Home Settings.* Actualidades En Psicología, 31(122), 1-15.
DOI:<https://doi.org/10.15517/ap.v31i122.22707>
- Trillos, P., Carlos, E. (2019). *Independencia de los comités de ética en investigación en salud, un análisis reflexivo.* Revista Colombiana de Bioética, 14(1),83-110. URL:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189260608006>
- Verano, B. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016* (Tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/908>
- Wood, R., Michelson, L. y Flynn, J. (1978). *Assessment of assertive behavior in elementary school children. Chicago: Annual Meeting of the Association for Advancement of Behavior Therap*

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES E ÍTEMS	MÉTODO
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO 01 ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO 02 ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO 03 ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO 01 Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO 02 Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 01 Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 02 Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 03 Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las relaciones sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 7039 – Chorrillos.</p>	<p>VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoestima -Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros. -Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego. -Es solidario con su compañero. -Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás. -Expresa comentarios positivos de sí mismo. -Sonríe cuando recibe un cumplido. • Autonomía -Recoge los materiales que utilizó en el juego. -Guarda los materiales de clase. -Realiza nudos para asegurar las cosas. -Ata los cordones de sus zapatos. -Participa en las actividades. -Cuida las cosas. • Relaciones Sociales -Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza. -Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado. -Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue. -Pide ayuda o favor cuando lo necesita. -Explica cuando ha ganado en un juego. • Lenguaje y Comunicación. 	<p>TIPO El estudio pertenece al tipo de investigación según paradigma cuantitativa y según profundidad descriptiva, porque se dio en una sola oportunidad “Analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversa variable en un momento dado” (Hernández-Sampieri & Mendoza, C. 2018).</p> <p>DISEÑO El presente trabajo de investigación corresponde al diseño no experimental. Transeccional o transversal, descriptiva correlacional. Puede definirse como una búsqueda realizada sin manipular variables intencionadamente. En otras palabras, se trata de estudios en los que las variables independientes no se modifican intencionalmente para ver su efecto sobre otras variables. (Hernández-Sampieri & Mendoza, C. 2018, p. 174).</p> <p>POBLACIÓN La población para la presente investigación fue constituida por un total de 91 estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la I:E N° 7039 – Chorrillos.</p> <p>MUESTRA</p>

relaciones sociales en los de la I.E. N° 7039 –
estudiantes de 5 años de Chorrillos.
la I.E. N° 7039 –
Chorrillos?

**PROBLEMA
ESPECÍFICO 04**

¿Cuál es la relación entre
el juego simbólico y el
lenguaje y comunicación
en los estudiantes de 5
años de la I.E. N° 7039 –
Chorrillos?

**OBJETIVO
ESPECÍFICO 03**

Determinar la relación
que existe entre el
juego simbólico y las
relaciones sociales en
los estudiantes de 5
años de la I.E. N° 7039
– Chorrillos.

**OBJETIVO
ESPECÍFICO 04**

Determinar la relación
que existe entre el
juego simbólico y el
lenguaje y
comunicación en los
estudiantes de 5 años
de la I.E. N° 7039 –
Chorrillos.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 04

Existe una relación positiva
entre el juego simbólico y el
lenguaje y comunicación en
los estudiantes de 5 años de
la I.E. N° 7039 – Chorrillos.

-Dirige a él.
-Mantiene una conversación durante un tiempo
determinado.
-Pregunta cuando no comprende o quiere saber
algo.
-Respeta los turnos de palabra en una
conversación.
-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.
-Se despide adecuadamente al terminar una
conversación.

VARIABLE: JUEGO SIMBÓLICO

• **Descentración**

- Reconoce el objeto.
- Utiliza el juguete elegido.
- Conoce el uso del objeto.
- Juega representando la realidad.
- Asume y desarrolla roles diversos.

• **Sustitución**

- Reconoce el objeto.
- Sustituye intencionalmente el objeto real.
- Utiliza el objeto sustituido.
- Realiza representaciones mentales.
- Asume y desarrolla roles ficticios.

• **Integración**

- Demuestra iniciativa en el juego.
- Elige el material que va a usar.
- Secuencia acciones de la vida cotidiana.
- Muestra interés a la hora de realizar el juego.
- Disfruta el juego.

• **Planificación**

- Elige a lo que va a jugar.
- Elige el objeto a usar.
- Elige a sus compañeros de juego.
- Elabora un plan para el juego.
- Plantea ideas antes de realizar el juego.

Hernández-Sampieri & Mendoza, C.
(2018) " En muestras no probabilísticas,
la elección de la unidad no se basa en la
probabilidad sino en razones
relacionadas con las características y el
contexto de la investigación. (p. 200). Al
realizar una aplicación más
personalizada se optó por trabajar con
30 estudiantes del aula Lila y roja de la
I.E. N° 7039.

TÉCNICA

Se realizó la técnica de la observación,
este método de recolección de datos
consiste en el registro sistemático, válido
y confiable de comportamientos y
situaciones observables, a través de un
conjunto de categorías y subcategorías
(Hernández-Sampieri & Mendoza, C.
2018 p. 290).

INSTRUMENTO

Son aquellas herramientas que se
utilizan para el levantamiento de la
información por parte del investigador
(Sánchez y Reyes, 2017).

Para la recolección de datos fue la guía
de observación, en la cual evaluaremos
desempeños, en ellas se establecieron
escalas con rangos más amplios, se
presenció y observó las actividades, de
este modo se registró los detalles
observados, para esta evaluación se
utilizó la guía de observación donde se
consideró la escala de Likert con tres
niveles de respuesta que indica en la
siguiente tabla Inicio, proceso y logro.

Anexo 2: Operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego simbólico	El juego como comportamiento humano. Y así como el hombre es un niño, un adolescente, un adulto y un anciano, el juego también pasa por todas las etapas de la evolución con él. Los juegos nacen, se desarrollan y mueren con el pensamiento, acciones, sentimientos y emociones humanos. Paredes (2017, p. 2),	La medición se hará a través de la guía de observación, la cual está conformada por cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración, planificación	Descentración	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce Utiliza el juguete. Uso del objeto. Representado la realidad. Asume roles 	1, 2, 3, 4, 5	Escala de Likert con tres niveles de respuesta. <ul style="list-style-type: none"> Inicio (1 punto) Proceso (2 puntos) Logro (3 puntos)
			Sustitución	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce Sustituye el objeto real. Utiliza el objeto elegido. Representaciones mentales. Roles ficticios. 	6, 7, 8, 9, 10	
			Integración	<ul style="list-style-type: none"> Iniciativa Material Vida cotidiana. Interés en el juego. Disfruta 	11, 12, 13, 14, 15	
			Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Elige el juego. Elige el objeto. Elige a sus compañeros. Elabora Plantea el juego. 	16, 17, 18, 19, 20	
Habilidades sociales	Las habilidades sociales es un conjunto de conductas que permiten a los individuos prosperar en un contexto individual o interpersonal al	La medición se hará a través de la guía de observación, la cual está conformada por cuatro dimensiones: integración,	Habilidades de autoestima	<ul style="list-style-type: none"> Expresa Percibe. Es solidario Actúa Comenta 	1, 2, 3, 4, 5, 6	Escala de Likert con tres niveles de respuesta. <ul style="list-style-type: none"> Inicio (1 punto) Proceso (2 puntos)

expresar sentimientos, sustitución,
actitudes, deseos, descentración,
opiniones o derechos planificación
de una manera
apropiada a la situación
Caballo (2005) citado
por Almaraz, Cueto y
Camacho (2019),

	<ul style="list-style-type: none">• Sonríe	puntos) Logro (3 puntos)
Habilidades de autonomía	<ul style="list-style-type: none">• Recoge• Guarda• Realiza• Ata los cordones• Participa• Cuida	7, 8, 9, 10, 11, 12
Relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none">• Sigue• Actúa• Pide• ayuda• Explica cuando gana• Explica cuando pierde	13, 14, 15, 16, 17, 18
Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Responde• Mantiene• Comprende• Respeta• Apoya• Despide	19, 20, 21, 22, 23, 24

GUÍA DE OBSERVACIÓN JUEGO SIMBÓLICO

I. DATOS GENERALES:

- Fecha de aplicación: _____
- Nombre del niño(a): _____
- Sexo: M F
- Nombre del evaluador: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber el nivel de Juego Simbólico en el que se encuentra el niño(a) de 4 años.

Instrucciones:

- Marca con un(x) en la columna:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N°	ÍTEMS	1	2	3
	DESCENTRACIÓN			
1	Reconoce el objeto.			
2	Utiliza el juguete elegido.			
3	Conoce el uso del objeto.			
4	Juega representando la realidad.			
5	Asume y desarrolla roles diversos.			
	SUSTITUCIÓN			
6	Reconoce el objeto.			
7	Sustituye intencionalmente el objeto real.			
8	Utiliza el objeto sustituido.			
9	Realiza representaciones mentales.			

10	Asume y desarrolla roles ficticios.			
INTEGRACIÓN				
11	Demuestra iniciativa en el juego.			
12	Elige el material que va a usar.			
13	Secuencia acciones de la vida cotidiana.			
14	Muestra interés a la hora de realizar el juego.			
15	Disfruta el juego.			
PLANIFICACIÓN				
16	Elige a lo que va a jugar.			
17	Elige el objeto a usar.			
18	Elige a sus compañeros de juego.			
19	Elabora un plan para el juego.			
20	Plantea ideas antes de realizar el juego.			

GUÍA DE OBSERVACIÓN
HABILIDADES SOCIALES

II. DATOS GENERALES

- Fecha de aplicación:

- Nombre del niño(a):

- Sexo: M F

- Nombre del evaluador:

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber el nivel de desarrollo de habilidades sociales en el que se encuentra el niño(a) de 5 años.

Instrucciones:

- Marca con un(x) en la columna:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N°	ÍTEMS	1	2	3
	HABILIDADES DE AUTOESTIMA			
1	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.			
2	Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.			
3	Es solidario con su compañero.			
4	Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.			
5	Expresa comentarios positivos de sí mismo.			
6	Sonríe cuando recibe un cumplido.			
	HABILIDADES DE AUTONOMÍA			
7	Recoge los materiales que utilizó en el juego.			
8	Guarda los materiales de clase.			
9	Realiza nudos para asegurar las cosas.			

10	Ata los cordones de sus zapatos.			
11	Participa en las actividades.			
12	Cuida las cosas.			
	RELACIONES SOCIALES			
13	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.			
14	Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.			
15	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.			
16	Pide ayuda o favor cuando lo necesita.			
17	Explica cuando ha ganado en un juego.			
18	Explica cuando ha perdido en un juego.			
	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN			
19	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
20	Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.			
21	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.			
22	Respeto los turnos de palabra en una conversación.			
23	Apoya las iniciativas de los otros en el juego.			
24	Se despide adecuadamente al terminar una conversación.			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 18 de octubre de 2021

Carta P. 560-2021-UCV-EPG-SP

Mg.
ANGEL MAMANI BONIFACIO
DIRECTOR
I.E. N° 7039 "MANUEL SCORZA TORRES" - CHORRILLOS

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **PALPA VALENCIA, EDITH EKATERINE**; identificado(a) con DNI/CE N° 43890931 y código de matrícula N° 7002519385; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2021-II quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I. E. N°7039

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. N°7039 "MANUEL SCORZA TORRES"



Unidad de Gestión Educativa Local 007
Número de celular: 984762195
correo: iee.manuelscorzatorres@ugel07.gob.pe



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MANUEL SCORZA T."

Cocharcas, 29 de octubre del 2021

OFICIO N° 111-2021/UGEL 07/D.I.E. N°7039 MST

SEÑORA:

RUTH ANGÉLICA CHICANA BECERRA
COORDINADORA GENERAL DE PROGRAMAS DE POSGRADO SEMIPRESENCIALES
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PRESENTE.

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN A LA ESTUDIANTE EDITH EKATERINE PALPA VALENCIA EN NUESTRA IE. 7039 MANUEL SCORZA TORRES

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., saludando en nombre de nuestra comunidad educativa N°7039; y el mío propio con la finalidad de comunicarle la dirección de la IE. 7039 Manuel Scorza Torres ha autorizado el acceso de la estudiante Edith Ekaterine Palpa Valencia, para la aplicación del instrumento de investigación, de acuerdo a su Proyecto de Investigación "Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 7039 Manuel Scorza Torres".

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial estima personal.

Atentamente,


Angel Mamani Bonifacio
MG. ANGEL MAMANI BONIFACIO
DIRECTOR DE LA IE N° 7039 MANUEL SCORZA TORRES

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr: Director Ángel Mamani Bonifacio de la I.E. N° 7039 "Manuel Scorza Torres"

Con el debido respeto, me presento a usted, mi nombre es Edith Ekaterine Palpa Valencia estudiante de la Escuela de postgrado en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre "*juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 7039 "Manuel Scorza Torres, distrito de Chorrillos, Lima. 2021"*", El objetivo del estudio es determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 7039 "*Manuel Scorza Torres" Chorrillos* y para ello quisiera contar con su importante colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos instrumentos de evaluación: Guía de observación que consta de 20 ítems para juego simbólico y 24 ítems para habilidades sociales. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio no afectará la nota del estudiante. De aceptar participar en la investigación, se informará todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas, se explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. **Edith Ekaterine Palpa Valencia**

ESTUDIANTE DE POSGRADO DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO
Estimado padre / madre o apoderado

Soy estudiante de la Escuela de Postgrado en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo y estoy llevando a cabo un estudio sobre *el juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 7039 "Manuel Scorza Torres*, como requisito para obtener mi grado de maestro (a) en Psicología Educativa", El objetivo del estudio es determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 7039 "Manuel Scorza Torres" Chorrillos. Solicito su autorización para que su hijo (a) participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en la aplicación de dos instrumentos de evaluación: Guía de observación que consta de 20 ítems para juego simbólico y 24 ítems para habilidades sociales. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio no afectará la nota del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo (a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la dirección de la Unidad Educativa si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con el (la) investigador (a) al teléfono 968737378.

Si desea que su hijo participe, por favor debe llenar la autorización y devolver a la persona que lo solicita.

Lcda. Edith Ekaterine Palpa Valencia

Nombre investigador (a)

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo (a), participe en el estudio de la Lic. Edith Ekaterine Palpa Valencia en su proyecto de investigación sobre el juego simbólico y las habilidades sociales.

He recibido copia de este procedimiento.

Firma Padre / Madre / apoderado

fecha

BASE DE DATOS – JUEGO SIMBÓLICO

Cuadro Juego Simbolico.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018	VAR00019
1	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
2	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00
3	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
4	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			

Vista de datos Vista de variables

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN – JUEGO SIMBÓLICO

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	4	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	4	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,962	20

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
55,5000	81,000	9,00000	20

BASE DE DATOS – HABILIDADES SOCIALES

cuadro habilidades S.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 24 de 24 variables

	VAR0000 1	VAR0000 2	VAR0000 3	VAR0000 4	VAR0000 5	VAR0000 6	VAR0000 7	VAR0000 8	VAR0000 9	VAR0001 0	VAR0001 1	VAR0001 2	VAR0001 3	VAR0001 4	VAR0001 5	VAR0001 6	VAR0001 7	VAR0001 8
1	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00
2	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00
3	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
4	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		

Vista de datos Vista de variables

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN – HABILIDADES SOCIALES

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,983	,986	23

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
▶ Medias de elemento	2,554	2,250	2,750	,500	1,222	,022	23
Varianzas de elemento	,562	,250	1,000	,750	4,000	,125	23
Covarianzas entre elementos	,402	,000	1,000	1,000	1,000E+20	,072	23

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Juego Simbólico

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: Descentración								
1	- Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
2	- Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
3	- Conoce el uso del objeto.	✓		✓		✓		
4	- Juega representando la realidad.	✓		✓		✓		
5	- Asume y desarrolla roles diversos.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Sustitución								
6	- Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
7	- Sustituye intencionalmente el objeto real.	✓		✓		✓		
8	- Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
9	- Realiza representaciones mentales.	✓		✓		✓		
10	- Asume y desarrolla roles ficticios.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Integración								
11	- Demuestra iniciativa en el juego.	✓		✓		✓		
12	- Elige el material que va a usar.	✓		✓		✓		
13	- Secuencia acciones de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
14	- Muestra interés a la hora de realizar el juego.	✓		✓		✓		
15	- Disfruta el juego.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Planificación								
16	- Elige a lo que va a jugar.	✓		✓		✓		
17	- Elige el objeto a usar.	✓		✓		✓		
18	- Elige a sus compañeros de juego.	✓		✓		✓		
19	- Elabora un plan para el juego.	✓		✓		✓		
20	- Plantea ideas antes de realizar el juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: Guillermo Eduardo Botello DNI: 08886416

Especialidad del validador: Metodólogo

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

27 de 00 del 2016



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: Autoestima								
1	-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	-Percibe cuando es aceptado en el grupo.	✓		✓		✓		
3	-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
4	-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
5	-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		
6	-Sonríe cuando recibe un cumplido.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Autonomía								
7	-Recoge los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
8	-Guarda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
9	-Realiza nudos para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
10	-Identifica los pasos para atar los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
11	-Participa en las actividades que se ha comprometido.	✓		✓		✓		
12	-Cuida las cosas que no son suyas.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Relaciones Sociales								
13	-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
14	-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
15	-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
16	-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
17	-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
18	-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación								
19	-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
20	-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
21	-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
22	-Respeta los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
23	-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
24	-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador (Dr/ Mg): Guillermo Rueda Botell DNI: 08886416

Especialidad del validador: Psicólogo

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

27 de 06 del 2016


Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Juego Simbólico

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Descentración							
1	Reconoce el objeto.	/		/		/		
2	-Utiliza el juguete elegido.	/		/		/		
3	- Conoce el uso del objeto.	/		/		/		
4	- Juega representando la realidad.	/		/		/		
5	- Asume y desarrolla roles diversos.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Sustitución	Si	No	Si	No	Si	No	
6	-Reconoce el objeto.	/		/		/		
7	-Sustituye intencionalmente el objeto real.	/		/		/		
8	-Utiliza el juguete elegido.	/		/		/		
9	-Realiza representaciones mentales.	/		/		/		
10	-Asume y desarrolla roles ficticios.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Integración	Si	No	Si	No	Si	No	
11	-Demuestra iniciativa en el juego.	/		/		/		
12	-Elige el material que va a usar.	/		/		/		
13	-Secuencia acciones de la vida cotidiana.	/		/		/		
14	-Muestra interés a la hora de realizar el juego.	/		/		/		
15	-Disfruta el juego.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
16	-Elige a lo que va a jugar.	/		/		/		
17	-Elige el objeto a usar.	/		/		/		
18	-Elige a sus compañeros de juego.	/		/		/		
19	-Elabora un plan para el juego.	/		/		/		
20	-Plantea ideas antes de realizar el juego.	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Andrea Gonzalo Ferrer DNI: 70245551

Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

16 de Mayo del 2016

Nota: Suficiencia se dice suficiencia cuando los ítems planteados

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	/		/		/		
2	-Percibe cuando es aceptado en el grupo.	/		/		/		
3	-Es solidario con su compañero.	/		/		/		
4	-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	/		/		/		
5	-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	/		/		/		
6	-Sonríe cuando recibe un cumplido.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Autonomía	Si	No	Si	No	Si	No	
7	-Recoge sin ayuda los materiales que utilizó en el juego.	/		/		/		
8	-Guarda sin ayuda los materiales de clase.	/		/		/		
9	-Realiza nudos sin ayuda para asegurar las cosas.	/		/		/		
10	-Identifica los pasos para atar los cordones de sus zapatos.	/		/		/		
11	-Participa en las actividades que se ha comprometido.	/		/		/		
12	-Cuida las cosas que no son suyas.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Relaciones Sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
13	-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	/		/		/		
14	-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	/		/		/		
15	-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	/		/		/		
16	-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	/		/		/		
17	-Explica cuando ha ganado en un juego.	/		/		/		manifiesta sus emociones
18	-Explica cuando ha perdido en un juego.	/		/		/		
	DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación	Si	No	Si	No	Si	No	
19	-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	/		/		/		
20	-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	/		/		/		
21	-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	/		/		/		
22	-Respeta los turnos de palabra en una conversación.	/		/		/		
23	-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	/		/		/		
24	-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): cambiar el verbo en la n° 17 y 18.


Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr/ Mg: Andrés González Ferrer DNI: 70245557

Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

...16 de Mayo del 2016



Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Juego Simbólico

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Descentración							
1	- Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
2	- Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
3	- Conoce el uso del objeto.	✓		✓		✓		
4	- Juega representando la realidad.	✓		✓		✓		
5	- Asume y desarrolla roles diversos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Sustitución	Si	No	Si	No	Si	No	
6	-Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
7	-Sustituye intencionalmente el objeto real.	✓		✓		✓		
8	-Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
9	-Realiza representaciones mentales.	✓		✓		✓		
10	-Asume y desarrolla roles ficticios.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Integración	Si	No	Si	No	Si	No	
11	-Demuestra iniciativa en el juego.	✓		✓		✓		
12	-Elige el material que va a usar.	✓		✓		✓		
13	-Secuencia acciones de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
14	-Muestra interés a la hora de realizar el juego.	✓		✓		✓		
15	-Disfruta el juego.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
16	-Elige a lo que va a jugar.	✓		✓		✓		
17	-Elige el objeto a usar.	✓		✓		✓		
18	-Elige a sus compañeros de juego.	✓		✓		✓		
19	-Elabora un plan para el juego.	✓		✓		✓		
20	-Plantea ideas antes de realizar el juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dona Elizabeth Antonia Rodriguez DNI: 08588466

Especialidad del validador:..... Mg. Docencia en Gestión Educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

..16..de..Junio..del 2016..



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Autoestima							
1	-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	-Percibe cuando es aceptado en el grupo.	✓		✓		✓		
3	-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
4	-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
5	-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		
6	-Sonríe cuando recibe un cumplido.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Autonomía	Si	No	Si	No	Si	No	
7	-Recoge los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
8	-Guarda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
9	-Realiza nudos para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
10	-Identifica los pasos para atar los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
11	-Participa en las actividades que se ha comprometido.	✓		✓		✓		
12	-Cuida las cosas que no son suyas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Relaciones Sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
13	-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
14	-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
15	-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
16	-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
17	-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
18	-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación	Si	No	Si	No	Si	No	
19	-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
20	-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
21	-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
22	-Respeto los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
23	-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
24	-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dora Elizabeth Antonez Rodríguez DNI: 08588466

Especialidad del validador: Mg. Docencia y Gestión Educativa

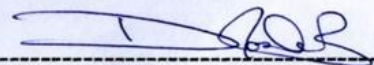
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

...de Junio del 2016



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Juego Simbólico

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: Descentración								
1	- Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
2	- Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
3	- Conoce el uso del objeto.	✓		✓		✓		
4	- Juega representando la realidad.	✓		✓		✓		
5	- Asume y desarrolla roles diversos.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Sustitución								
6	- Reconoce el objeto.	✓		✓		✓		
7	- Sustituye intencionalmente el objeto real.	✓		✓		✓		
8	- Utiliza el juguete elegido.	✓		✓		✓		
9	- Realiza representaciones mentales.	✓		✓		✓		
10	- Asume y desarrolla roles ficticios.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Integración								
11	- Demuestra iniciativa en el juego.	✓		✓		✓		
12	- Elige el material que va a usar.	✓		✓		✓		
13	- Secuencia acciones de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
14	- Muestra interés a la hora de realizar el juego.	✓		✓		✓		
15	- Disfruta el juego.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN: Planificación								
16	- Elige a lo que va a jugar.	✓		✓		✓		
17	- Elige el objeto a usar.	✓		✓		✓		
18	- Elige a sus compañeros de juego.	✓		✓		✓		
19	- Elabora un plan para el juego.	✓		✓		✓		
20	- Plantea ideas antes de realizar el juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Husman Guadalupe María Concepción DNI: 09013597

Especialidad del validador: MAESTRO EN EDUCACIÓN, CONVENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

25 de 05 del 2016

Maria Concepcion G

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Autoestima							
1	-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	-Percibe cuando es aceptado en el grupo.	✓		✓		✓		
3	-Es solidario con su compañero.	✓		✓		✓		
4	-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	✓		✓		✓		
5	-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	✓		✓		✓		
6	-Sonríe cuando recibe un cumplido.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Autonomía	Si	No	Si	No	Si	No	
7	-Recoge sin ayuda los materiales que utilizó en el juego.	✓		✓		✓		
8	-Guarda sin ayuda los materiales de clase.	✓		✓		✓		
9	-Realiza nudos sin ayuda para asegurar las cosas.	✓		✓		✓		
10	-Identifica los pasos para atar los cordones de sus zapatos.	✓		✓		✓		
11	-Participa en las actividades que se ha comprometido.	✓		✓		✓		
12	-Cuida las cosas que no son suyas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Relaciones Sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
13	-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	✓		✓		✓		
14	-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	✓		✓		✓		
15	-Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	✓		✓		✓		
16	-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	✓		✓		✓		
17	-Explica cuando ha ganado en un juego.	✓		✓		✓		
18	-Explica cuando ha perdido en un juego.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación	Si	No	Si	No	Si	No	
19	-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	✓		✓		✓		
20	-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	✓		✓		✓		
21	-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	✓		✓		✓		
22	-Respeta los turnos de palabra en una conversación.	✓		✓		✓		
23	-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	✓		✓		✓		
24	-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dni Mg: HUAMAN GUADALUPE MARIA CONCEPCION DNI: 09013597

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN, CONVENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

25 de 05 del 2016

Maria Guadalupe Maria Concepcion

Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
I.E. N° 7039 Manuel Scorza Torres	
Nombre del Titular o Representante legal: Director	
Nombres y Apellidos	DNI:
Mg. Ángel Mamani Bonifacio	08833503

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la I. E. N°7039 - Chorrillos	
Nombre del Programa Académico:	
Maestría en Psicología Educativa	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Edith Ekaterine Palpa Valencia	43890931

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Chorrillos, 07 de febrero de 2022

Firma: _____



Ángel Mamani Bonifacio
DIRECTOR

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E. N°7039 – CHORRILLOS", cuyo autor es PALPA VALENCIA EDITH EKATERINE, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 20 de Enero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BOY BARRETO ANA MARITZA DNI: 06766507 ORCID 0000-0002-0405-5952	Firmado digitalmente por: ABOYB el 20-01-2022 17:23:55

Código documento Trilce: TRI - 0282981