

# FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
EDUCACIÓN INICIAL



## EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°323, PUENTE PIEDRA - 2016

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciado (a) en Educación Inicial

AUTOR (A):

Bertila Magali Verano Gutiérrez

ASESOR (A):

Dr. Jorge Alberto Flores Morales

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral al infante, niño, y adolescente.

LIMA – PERÚ

2017

## **Página del Jurado**

.....  
Dra. Juana María Cruz Montero  
PRESIDENTA

.....  
Mg. Patricia Cucho Leyva  
SECRETARIO

.....  
Dr. Jorge Alberto Flores Morales  
VOCAL

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mi hijo Mariano quien en todo momento me brindó su apoyo siendo mi mayor fortaleza para lograr mis objetivos y a mi familia quienes estuvieron conmigo durante este camino.

## **Agradecimiento**

En primer lugar agradezco a Dios por darme la fortaleza para seguir adelante con mi meta y poder llegar a culminar este trabajo de investigación; a mi madrina Graciela Ramos, por brindarme siempre su apoyo incondicional, y agradezco a mi asesor por su apoyo constante durante mi trabajo de investigación.

## **Declaración de Autenticidad**

Yo Bertila Magali Verano Gutiérrez con DNI N°44686890, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Interpretación, Escuela de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 9 de diciembre del 2016.

---

BERTILA MAGALI, VERANO GUTIÉRREZ

## **Presentación**

### **Señores miembros del Jurado:**

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada: "El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016.", la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título de licenciatura en educación Inicial.

La autora.

## Índice

<b>Carátula</b>	
<b>Página del Jurado</b>	<b>ii</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>iii</b>
<b>Agradecimiento</b>	<b>iv</b>
<b>Declaración de Autenticidad</b>	<b>v</b>
<b>Presentación</b>	<b>vi</b>
<b>Índice</b>	<b>vii</b>
<b>Índice de tablas</b>	<b>ix</b>
<b>Índice de figuras</b>	<b>xi</b>
<b>Resumen</b>	<b>xii</b>
<b>Abstract</b>	<b>xiii</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>14</b>
<b>Realidad Problemática</b>	<b>14</b>
<b>Trabajos previos</b>	<b>16</b>
<b>Teorías relacionadas al tema</b>	<b>21</b>
<b>Formulación del Problema</b>	<b>28</b>
<b>General</b>	<b>28</b>
<b>Específicos</b>	<b>28</b>
<b>Justificación del estudio</b>	<b>28</b>
<b>Hipótesis</b>	<b>30</b>
<b>General</b>	<b>30</b>
<b>Específica</b>	<b>30</b>
<b>Objetivos</b>	<b>31</b>
<b>General</b>	<b>31</b>
<b>Específico</b>	<b>31</b>
<b>II. MÉTODO</b>	<b>32</b>
<b>Estudio de investigación</b>	<b>32</b>
<b>Operacionalización de las variables</b>	<b>33</b>

<b>Población y Muestra</b>	<b>34</b>
<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos.</b>	<b>35</b>
<b>Método de análisis de datos</b>	<b>38</b>
<b>Aspectos éticos</b>	<b>40</b>
<b>III. RESULTADOS</b>	<b>41</b>
<b>Descripción de los resultados.</b>	<b>41</b>
<b>Contrastación de Hipótesis</b>	<b>52</b>
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	<b>60</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b>	<b>63</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	<b>64</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>65</b>
<b>ANEXO</b>	<b>67</b>
Anexo 01 Guía de observación.	
Anexo 02 Rúbrica	
Anexo 03 Base de datos para la prueba de validez y confiabilidad.	
Anexo 04 Documentos de validación de instrumento.	
Anexo 05 Matriz de consistencia.	



## Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de las variables	33
Tabla 2	Población de estudio	34
Tabla 3	Muestra de estudio	35
Tabla 4	Niveles de la escala de Likert	36
Tabla 5	Validación por Juicio de Expertos	38
Tabla 6	Criterio de confiabilidad de valores según Alfa de Cronbach	39
Tabla 7	Confiabilidad según Alfa de Cronbach	39
Tabla 8	Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y habilidades sociales.	41
Tabla 9	Tabla de contingencia entre los niveles Juego simbólico y habilidades sociales.	42
Tabla 10	Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y habilidades de Autoestima.	43
Tabla 11	Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y la dimensión Autoestima.	44

Tabla 12 Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y la dimensión Autonomía.	45
Tabla 13 Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y la dimensión Autonomía.	46
Tabla 14 Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y Relaciones sociales.	47
Tabla 15 Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y Relaciones sociales.	48
Tabla 16 Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y Lenguaje y comunicación.	49
Tabla 17 Tabla de contingencia entre los niveles Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación.	50
Tabla 18 Prueba de normalidad K-S (Kolmogorov-Smirnov).	51
Tabla 19 Coeficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y las habilidades sociales.	52
Tabla 20 Coeficiente de correlación de Spearman entre el Juego simbólico y la dimensión Autoestima.	54

Tabla 21 Coeficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y la dimensión Autonomía.	55
Tabla 22 Coeficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y las Relaciones Sociales.	57
Tabla 23 Coeficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y la dimensión Lenguaje y Comunicación.	58

### **Índice de figuras**

Figura 1 Barras entre Juego simbólico y habilidades sociales.	42
Figura 2: Barras entre Juego simbólico y Autoestima.	44
Figura 3: Barras entre Juego simbólico y Autonomía.	46
<i>Figura 4:</i> Barras entre Juego simbólico y Relaciones Sociales.	48
Figura 5: Barras entre Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación.	50

## **Resumen**

La presente investigación lleva como título El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016. Tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, el método es observacional, presenta una muestra de 80 infantes del distrito de Puente Piedra, su diseño es no experimental de corte transversal descriptivo-correlacional; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una ficha politómica para el análisis y obtención de los resultados, se hizo uso del programa SPSS.

**Palabras Claves:** El juego simbólico, las habilidades sociales

## **Abstract**

This research is titled Symbolic play and social skills in children 5 years of School No. 323, Puente Piedra - 2016. The overall objective is to determine the relationship between the symbolic play and social skills in children 5, the method is observational, presents a sample of 80 infants district of Puente Piedra, its design is not experimental descriptive correlational cross-section; likewise to collect the required data one record .to polytomous analysis and obtaining results was used, use was made of SPSS program.

Keywords: Symbolic play, social skills

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **Realidad Problemática**

Actualmente, las personas en el transcurso de la vida cotidiana requieren de interacción y comunicación para realizar intercambios de ideas, sentimientos y para dar a conocer lo que piensan sobre diversos temas. Si una persona no sabe comunicarse con los demás no podrá dar el mensaje correcto, ni recibir la retroalimentación adecuada.

Para UNICEF, expuesto por Altamirano y Tinajero, (2013, sp) define lo siguiente: “El juego es una actividad propia del niño y su forma de conocer al mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño o niña. Es su actividad necesaria para su desarrollo.”

Por lo tanto UNICEF menciona que el juego es una estrategia lúdica para desarrollar diversas habilidades en los niños pequeños en diversos ámbitos (Altamirano y Tinajero, 2013, sp).

En el Perú se está impulsando un cambio a todo lo relacionado con educación, las cuales no se enfocan solamente en el ámbito cognitivo, sino también en la formación integral del educando ya que estas se articulan para así obtener buenos resultados en un futuro. Es por ello que en la educación inicial, los niños, aparte de obtener aprendizajes, aprenden a relacionarse y a interactuar con sus demás compañeros y con personas que están dentro y fuera del hogar, sobre todo con niños de su propia edad a través del juego.

El juego es de vital importancia en el nivel inicial, ya que es una característica importante en el niño, lo cual desarrolla la imaginación y creatividad, pensamiento, personalidad y emociones. Los niños aprenden jugando y jugando aprenden, ya que la acción lúdica es parte del principio generador de situaciones didácticas que propician en el educando la construcción de saberes mediante la interacción del niño con sus pares o con algún objeto.

La presente investigación se enfoca en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016, que está constituida por 4 aulas de 5 años, 2 secciones en el turno mañana y 2 secciones en el turno tarde. La investigación tiene como una de sus variables al juego simbólico mediante el cual se obtienen aprendizajes significativos en diferentes contextos y con diversas personas, propiciando diversas situaciones de aprendizaje social, para poder, visualizar que roles asumen y de qué manera interactúan con sus pares, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus sentimientos, emociones, temores, entre otros. Es por ello que observaremos si a través del juego simbólico se logrará mejorar las habilidades sociales, ya que de esta manera potenciará la búsqueda de nuevas alternativas a los diferentes problemas que se le pueda presentar con una actitud adecuada que le ayudará para su desarrollo personal a futuro.

En las aulas de la institución educativa ya mencionada, se observa que, donde según observación directa y entrevistas no estructurada a los niños, manifiestan conductas de bajo desarrollo de habilidades sociales, al no comunicarse correctamente con sus compañeros de aula, y existe poca interacción entre ellos. Es común evidenciar que los niños no son capaces de compartir los materiales del aula, y estas características muchas veces generan actos de conflictos y agresividad, creando de esta manera un clima tenso en el aula.

Lamentablemente existen maestras que le restan importancia al juego, ya que en algunos casos se enojan cuando los niños están inquietos y prefieren mantenerlos sentados, ignorando que durante el nivel inicial, los niños sienten la necesidad de moverse, saltar, correr o gritar. El juego es una estrategia primordial que la docente debe tener siempre presente para el aprendizaje significativo de los niños, ya que a través del juego, los niños aprenden de manera lúdica y a la vez ayuda a que puedan relacionarse con sus demás compañeros y llegar a una correcta socialización acompañada de valores.

Ante esta necesidad se propone desarrollar una investigación que permita fortalecer los conocimientos acerca del juego simbólico y su relación que existe con las

habilidades sociales. Esta investigación contribuirá al trabajo de las maestras de educación inicial, pues les permitirá actualizar sus conocimientos y de esta manera utilicen el juego simbólico como una estrategia lúdica para reforzar habilidades sociales con sus alumnos.

## **Trabajos previos**

### **Nacional**

Bendezú y Valverde (2014). En su tema de investigación: *El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 114 "Corazón de Jesús" Ventanilla – Callao, 2014*. Para obtener el grado de Magíster en educación en la universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos cooperativos se relacionan con las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 114 "Corazón de Jesús". El tipo de investigación fue básica, de nivel descriptivo-correlacional y diseño no experimental. La población estuvo constituida por 53 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 114 "Corazón de Jesús", la muestra tomada fue igual a la población; no probabilística intencionada. Se aplicó dos instrumentos a la muestra seleccionada. Para la variable x: juego cooperativo, la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación, para la variable y: habilidades sociales, la técnica de la observación y el instrumento fue una escala de habilidades sociales. Entre los resultados más importantes fueron que el juego cooperativo está relacionado directamente con las habilidades conversacionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 114 "Corazón de Jesús", según la correlación de Spearman de 0.485, representando ésta una aceptable asociación de las variables y siendo significativo. Entre sus conclusiones principales se encuentra: El 49.1% de los niños de 5 años de la IEI N°114, desarrollan juegos cooperativos en un nivel regular, el 47,2%, los desarrollan en un buen nivel y un escaso 3.8% de estudiantes lo realizan en un nivel malo. Si consideramos estos datos como una tendencia positiva, se puede



establecer que en esta institución educativa, los niños desarrollan juegos cooperativos de manera adecuada.

Camacho (2012), realizó la investigación: *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*, tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Esta investigación propone un programa de juegos cooperativos que le permite estudiar la adquisición de habilidades sociales básicas y avanzadas en sus 3 dimensiones: escucha, participación y sentimientos. El tipo de investigación fue experimental. La población estuvo constituida por 36 niños, la muestra estuvo compuesta por 16 niños de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo causal y con el fin de obtener los datos necesarios, se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, que permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra y en un segundo momento después de la aplicación del programa propuesto. Luego la investigación, llegó a la siguiente conclusión: Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula a través de la comunicación.

Chipana (2013), en su tema de investigación: *Efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013*, para obtener el grado de Magíster en educación con mención en psicología educativa en la universidad César Vallejo, la investigación es de tipo explicativo, ya que busca encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. El diseño es cuasi-experimental. La muestra fue seleccionada por equivalencia inicial donde implica que los grupos son similares entre si al momento de iniciarse el experimento, conformada por 50 niños y niñas del aula de 4 años de la institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013. Tuvo como objetivo

evaluar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales, con la finalidad de promover un clima adecuado en el aula asegurando la participación de los niños y niñas en las actividades programadas. La cual tuvo como resultado que existen diferencias altamente significativas en el desarrollo de habilidades sociales debido a que se le administró el programa. Esto es explicable debido a que los juegos cooperativos son actividades en las que participan todos predominando dos objetivos colectivos, sobre las metas individuales.

Mihuire y Romero (2011). En su tema de investigación *Diferencias entre el juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I “Módulo Santa Luzmila y 363 San Francisco de Asís” del distrito de Comas*. Tuvo como objetivo determinar las diferencias del juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I “Módulo Santa Luzmila” y “363 San Francisco de Asís” del distrito de Comas. El diseño de investigación fue no experimental, nivel descriptiva comparativa. La población estuvo constituida por 100 niños de las Instituciones Educativas Módulo Santa Luzmila y 363 San Francisco de Asís, la muestra tomada fue 30 niños; no probabilística intencionada. Se aplicó dos instrumentos a la muestra seleccionada. Para la primera variable: juego simbólico, la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación, para la segunda variable: vocabulario receptivo, la técnica de la observación y el instrumento fue una escala de observación. Se realizó la comprobación de hipótesis estadística a través de la prueba chi – cuadrado de Pearson ( $\chi^2$ ). Esta prueba se realizó con un nivel de confianza del 95%, para el análisis se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 17.0. Entre sus conclusiones principales se encuentra: Comparando el juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I “Módulo Santa Luzmila” y “363 San Francisco de Asís” del distrito de Comas, encontramos que no existen diferencias a nivel general, entre los niños evaluados. Ya que los niños se encuentran en un mismo rango de aprendizaje normal y una ayuda a desarrollar a la otra.

Ortecho y Quijano (2011), realizó la investigación: *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del jardín de niños: Alfredo Pinillos Goicochea*, tuvieron como objetivo de investigación determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad. Trabajaron con una población de 36 alumnos: el aula verde como grupo control con 18 alumnos y el aula amarilla como grupo experimental con 18 alumnos. El tipo de investigación fue experimental. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo que se utilizó como pre y post test en la investigación. Se utilizó el diseño cuasi-experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. Con resultados a un nivel de significancia a  $p < 0.05$ . Luego de realizar la investigación se arribó a la siguiente conclusión: el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en los niños de 4 años de edad en sus actitudes sociales e identidad personal y autonomía.

Pérez y Paniora (2012). En su tema de investigación: *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. San Benito – Carabayllo – 2012* para obtener el grado de Magíster en educación en la universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años. El tipo de investigación fue básica, nivel descriptivo-correlacional y diseño no experimental. La población estuvo constituida por 44 niños de 5 años de la Institución Educativa San Benito, la muestra tomada fue igual a la población; no probabilística intencionada. Se aplicó dos instrumentos a la muestra seleccionada. Para la variable x: juego trabajo, la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación, para la variable y: habilidades sociales, la técnica de la observación y el instrumento fue una escala de habilidades sociales. Entre los resultados más importantes fueron que el juego trabajo está relacionado directamente con las relaciones sociales en los niños de cinco años de la I.E.I “San Benito” – Carabayllo, según la correlación de Spearman de 0.520, representando ésta una aceptable asociación de las variables y siendo altamente significativo. Entre sus conclusiones principales se encuentra: Existe una relación significativa entre el juego

trabajo y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E. San Benito. Al determinar la relación que existe entre el juego – trabajo y las habilidades de autonomía, relaciones sociales, lenguaje y comunicación, según la fórmula chi-cuadrado y la correlación de Spearman ha sido aceptada significativamente. Mientras que en la habilidad de autoestima no existe una relación significativamente según la fórmula chi-cuadrado y la correlación de Spearman.

### **Internacional**

Gutiérrez (2008), realizó la investigación: *“Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School de la Universidad de la Sabana de Bogotá”*, tuvo como objetivo el desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución ya mencionada. La metodología utilizada fue la de investigación acción. La población fue 30 niños y la muestra fueron 12 niños y niñas de 5 años. Para la realización del trabajo se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos, una lista de chequeo con la cual se identificaron aspectos a tener en cuenta en las conductas sociales que se buscaban fortalecer; y el diario de campo, utilizado durante todo el proceso de observación participante. La presente investigación arribó a la siguiente conclusión: las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima.

Salas (2014), realizó la investigación: *“El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil “Ejercito #3 Ubicado en la ciudad de Quito. Propuesta alternativa, para optar el grado de licenciada en ciencias de la educación mención “Educación infantil”*. Cuyo objetivo general fue analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de

los niños de 3 a 5 años, además diagnosticar el nivel de conocimiento de las educadoras y la aplicación del juego simbólico para desarrollar el lenguaje. Utilizó la metodología correlacional y aplicó las técnicas de guía de observación a los niños, encuestas a los profesores y padres de familia. La población fue de 55 niños, cuya muestra es de 30 niños. Llegando a la conclusión que los niños de 3 a 5 años mejoraron significativamente sus habilidades lingüísticas, aumentaron su vocabulario, optimizaron sus habilidades sociales entre pares, expresaron sus ideas y pensamientos, mejoraron su comprensión.

Torres (2008), en su investigación *“Efectos de un programa basado en el juego y juguete como mediadores lúdicos en la trasmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años”*, de la Universidad de Granada de España, tuvo como objetivo realizar un análisis de las posibilidades que puede tener un programa de intervención basado en el juego y utilización de juguetes como mediadores lúdicos sobre la adquisición de hábitos, actitudes y valores individuales y sociales en alumnos y alumnas de 5 años. La unidad de análisis estuvo conformada por una población de 52 niños y la muestra fue de 25 niños. Para la realización de la investigación se utilizó como instrumentos: cuestionarios para padres, madres y alumnos, el diario del profesor para verificar sus descripciones e interpretaciones y como técnicas de investigación grupos de discusión. Es de tipo experimental, la metodología integra técnicas cuantitativas. La conclusión fundamental a la que llega es que es necesario tener un programa de intervención basado en el juego y utilización de juegos y juguetes como mediadores lúdicos sobre la adquisición de hábitos, actitudes y valores individuales y sociales en alumnos y alumnas de 5 años.

### **Teorías relacionadas al tema**

A lo largo de este marco teórico se hará una clara referencia a la importancia del juego simbólico y las habilidades sociales en la vida de los niños y niñas, y se hará un repaso sobre los conceptos más relevantes, así como una revisión sobre las teorías más

influyentes, haciendo un fuerte hincapié en el tema central de este trabajo: El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n° 323, Puente Piedra – 2016.

### **Bases teóricas del Juego simbólico**

El juego forma parte del desarrollo evolutivo del niño, acompañado por factores que lo favorecen como: espacio, materiales y actitudes del docente. Por ello a través de esta investigación iniciaremos tratando de definir lo que significa el juego, para luego ahondar en el juego simbólico.

Según Salas (2014) mencionó: El juego es innato en los seres humanos, esta actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas (p.8).

El juego surge de una acción voluntaria en el niño, provista para un fin propio, acompañado de sensaciones que se ve representada en cada una de las acciones en donde protagoniza y busca reflejar las formas en la que él entiende y comprende su mundo (Salas, 2014, p.8).

El juego simbólico ayuda al educando en su socialización ya que empezará a compartir el juego ficticio con sus compañeros de la escuela, es decir éste tiene una gran importancia en las relaciones sociales. El juego permite a los niños familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor y a socializarse con sus compañeros a comportarse en diferentes situaciones, a la vez ayuda a adquirir una serie de habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas.

Para Piaget, expuesto por Salas (2014) mencionó lo siguiente:

(...) El juego simbólico que se desarrolla de 2-7 años en esta etapa los niños presentan diferentes manifestaciones simbólicas tales como:

imitación, lenguaje, dibujo, y la imagen mental que les permitirá reproducir experiencias vividas en las cuales podrán manifestar sus ideas y sentimientos (...) (p. 19).

Es por ello que en el juego simbólico la conducta del niño se vuelve simbólica ya que tiene la capacidad de apoderarse de todas las imitaciones posibles (de los otros, de objetos y de sí mismo) para convertirse en juego simbólico (Salas, 2014, p. 19).

Maihuire y Romero (2011) mencionaron: El juego simbólico representa corporalmente lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz, por ende fomenta la fantasía y creatividad. (...) (p. 28).

Con esta definición podemos deducir que este juego implica crear un personaje o situaciones imaginarias, ayuda al niño a discriminar entre la fantasía y la realidad, siendo capaz de transformar la realidad a través de la manipulación de objetos (Maihuire y Romero, 2011, p. 28).

Por lo tanto en la edad preescolar el juego simbólico proporciona al niño la emoción de creación. Esto significa que en la edad preescolar se debe hacer sentir al niño que tiene un lugar, un sitio en la escuela, como en el grupo y que el juego siempre va a presentarse en cualquier actividad. Por ello debemos recordar que el juego simbólico es de gran importancia para el niño en su desarrollo integral.

### **Dimensiones de juego simbólico**

Para desarrollar las dimensiones del juego simbólico, nos hemos basado en Salas, (2014) que se ha enfocado esencialmente en:

## **Descentración**

Salas (2014) expuso lo siguiente: Son acciones infantiles que están dirigidas por el niño y la niña de manera individual, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos participantes son tratados como pasivos al principio, pero luego son quienes se convertirán en los elementos activos e indispensables para jugar (p.36).

Por lo tanto la descentración se refiere a la manipulación de objetos funcionales, en donde el niño o niña imita a través de la observación en su vida cotidiana; supone una capacidad de relación y de coordinación de roles (Salas, 2014, p.36).

## **Sustitución**

Salas (2014) señaló: “Esta etapa abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico, es decir que el niño y la niña cogen cualquier objeto y proporcionan un concepto totalmente distinto a la función real de dicho objeto.” (p. 36)

Por lo tanto la sustitución de objetos está relacionada con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función, que sean como si fueran otros, asignándoles nuevos significados según sus intereses (Salas, 2014, p. 36).

## **Integración**

Salas (2014) señaló: “esta se refiere a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas y simples hasta las combinaciones en secuencia.” (p. 36)

Por lo tanto la integración menciona el encadenamiento de acciones que realiza el niño, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias (Salas, 2014, p. 36).



## **Planificación**

Salas (2014) señaló:

Esta dimensión indica que el niño y la niña han alcanzado madurez para poder llevar a cabo un juego, es decir que ya empieza a existir una preparación previa del juego. Esto ocurre aproximadamente a partir de los 2 años cuando el niño y la niña ya son capaces de decidir libremente que desean jugar. (p. 36)

Por lo tanto, planificación es la preparación previa del juego, en donde el niño es capaz de anticiparse a la situación de juego de modo que pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar (Salas, 2014, p. 36).

## **Bases teóricas de Habilidades sociales**

Bendezú y Valverde (2014, p. 31) mencionaron: "(...) Las habilidades sociales son conductas emitidas por una persona, en ella se ve reflejada sus sentimientos, emociones, actitudes, etc. emitidas de manera pertinente dentro de su contexto con la finalidad de afrontar adecuadamente los problemas que se le presenta."

Las habilidades sociales es la manera correcta mediante la cual el individuo aprende a relacionarse de forma asertiva o empática con miembros de su entorno, a través de los elementos socioculturales de su medio ambiente, los cuales los va a integrar a su personalidad para adaptarse a la sociedad (Bendezú y Valverde, 2014, p. 31).

## **Dimensiones de Habilidades Sociales**

Entre todas las habilidades sociales nos hemos basado en el autor: Pérez y Paniora, (2012) que se han enfocado esencialmente en:

## **Habilidades de autoestima**

Pérez y Paniora (2012) mencionaron: “La autoestima supone la aprobación de los otros y la necesidad de encontrar estándar personales de ejecución y congruencia entre lo que uno percibe de sí y lo que uno piensa que debe ser.” (p. 54)

De acuerdo con el autor se puede afirmar que la autoestima supone aspectos fundamentales como es la auto imagen, valorarse como persona aceptando defectos, cualidades, etc. (Pérez y Paniora 2012, p. 54).

## **Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene**

Pérez y Paniora (2012) mencionaron: Las habilidades de cuidado personal son aquellas habilidades sociales encaminadas a lograr la máxima autonomía en las actividades de la vida diaria (aseo, comida, vestuario), estas fomenta la autoestima y valoración personal, así como la estética que supondrá cuidar las apariencias personales, estar a gusto consigo mismo, elegir su ropa, vestirse, asearse de forma autónoma. Las habilidades de mantenimiento de la salud y seguridad, se refieren a reconocer cuando se está enfermo, y la capacidad para seguir pautas y normas de seguridad. Incluyen también saber protegerse de conductas agresivas, etc. (p.54).

Por lo tanto, autonomía en la edad del niño, es realizar acciones independientes como vestirse, comer y asearse por sí solo; por otro lado conocer el estado de salud, es que el niño o niña sepa mencionar los malestares que presenta. Usar medidas de seguridad es que el niño por iniciativa propia, evite accidentes y riesgos en los espacios del hogar y fuera de él, de modo que tiene que saber las consecuencias del riesgo y

evitar los peligros, así como manifestar si es que hay maltrato físico o psicológico hacia su persona (Pérez y Paniora, 2012, p.54).

### **Habilidades para las relaciones sociales**

Pérez y Paniora (2012) mencionaron: En esta relación del niño con el entorno se dan una serie de comportamientos, como movimientos, miradas, balbuceos. Y más tarde: palabras, caricias. Por lo tanto entendemos que las habilidades sociales son las formas de comportamiento cuando nos relacionamos con otras personas, es decir, son conductas que nos permiten actuar de manera eficaz y satisfactoria en diversas situaciones sociales (p.55).

De acuerdo con el autor, las relaciones sociales es la forma de como el niño interactúa con los demás, se inicia desde el hogar y en la escuela es la docente quien se ocupa de desarrollarlas, reforzarlas o corregirlas (Pérez y Paniora, 2012, p.55).

### **Habilidades de Lenguaje y Comunicación**

Pérez y Paniora (2012) mencionaron: La capacidad de comunicación, el lenguaje, sirve para expresar lo que se conoce. Para que el niño enriquezca su lenguaje es necesario enriquecer sus experiencias, sus vivencias, su curiosidad y así con toda naturalidad empleará palabras nuevas, los verbos de acción, los giros correctos, etc. (p.56).

Por lo tanto el niño a través que va desarrollando su lenguaje, va mejorando sus relaciones con el medio, con el conocimiento y las distintas formas de comunicación y expresión verbal (Pérez y Paniora, 2012, p.56).

## **Formulación del Problema**

A continuación se formula el problema general y los problemas específicos:

### **General**

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

### **Específicos**

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

### **Justificación del estudio**

A continuación se presenta las justificaciones respectivas al presente trabajo.

## **Teórica**

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad dar a conocer la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en los niños ya que considero esencial que el ser humano se desarrolle no sólo en el ámbito cognitivo, sino también en el socio afectivo, ya que esto le brindará las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos que se le presenten en un futuro ante la sociedad. Así mismo podrá asumir una postura adecuada frente a conflictos, logrando manejarlos y resolverlos con empatía y asertividad.

Este trabajo impulsa a los docentes conocer la importancia del juego simbólico, ya que a través de él los niños demuestran acciones en sus comportamientos, aprendidos en su hogar y escuela, los cuales le permiten controlar y expresar sus emociones con los demás y su adaptación al medio social en el que se encuentra.

Cabe resaltar que el juego simbólico promueve a que el niño logre valorarse positivamente, muestre confianza en sí mismo y tome decisiones con seguridad.

## **Práctica**

La presente investigación tiene como finalidad que las docentes del nivel inicial refuercen sus conocimientos acerca del juego simbólico y su relación con las habilidades sociales, ya que este estudio servirá de gran utilidad dentro de las prácticas educativas y en los hogares. Por ende los beneficiarios serán los niños, los maestros y los padres de familia para así obtener resultados satisfactorios y que logren una mejora en su desarrollo de las habilidades sociales así como también desarrollar otras capacidades fundamentales.

## **Metodológica**

La investigación permite relacionar el juego simbólico y las habilidades sociales. Está basada en instrumentos debidamente validados por juicio de expertos, a la vez aporta fundamentos metodológicos que nos ayuda a relacionar las variables mencionadas impulsando de esta manera que las docentes del nivel inicial comprendan y tomen en cuenta el uso del juego simbólico en el aula, ya que el niño y niña se conviertan en

personas asertivas, empáticas con buena autoestima, capaces de solucionar dificultades propias de su contexto.

## **Hipótesis**

### **General**

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

### **Específica**

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

## **Objetivos**

### **General**

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

### **Específico**

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

## II. MÉTODO

### Estudio de investigación

A continuación clasificaremos el estudio de acuerdo a Carrasco, 2013, p.126.

### Tipo de investigación

La presente investigación corresponde al tipo básica porque se busca el conocimiento a través de la recolección de datos.

### Nivel de investigación

El presente trabajo es una investigación de nivel descriptiva-correlacional porque busca relacionar las 2 variables de estudio y especificar las propiedades importantes y relevantes del objeto de estudio. A través de una investigación descriptiva se espera responder el quién, el dónde, el cuándo, el cómo y el porqué del sujeto de estudio.

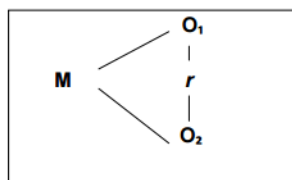
### Método de Investigación

Hipotético – deductivo porque parte de unas premisas teóricas dadas y llega así a unas conclusiones determinadas a través de un procedimiento de inferencia o cálculo formal.

### Diseño de investigación

La investigación es de diseño no experimental porque no se manipulan las variables, ya que el investigador se encargará de observar una realidad y medir sus consecuencias a través de la observación.

El esquema del diseño es:



En donde:

M = Muestra.

O<sub>1</sub> = Variable1

O<sub>2</sub> = Variable 2

R = Relación de las variables de estudio.



## Operacionalización de las variables

Variable 1: Juego Simbólico			
Dimensión	Indicadores	Ítems	Nivel - Rango
Descentración	Reconoce, Utiliza, conoce, juega, asume roles.	1, 2, 3, 4, 5.	Inicio 20 - 33
Sustitución	Reconoce, sustituye, utiliza, realiza, asume roles.	6, 7, 8, 9, 10.	Proceso 34 - 47
Integración	Demuestra, elige, secuencia acciones, muestra interés, disfruta.	11, 12, 13, 14, 15.	Logro 48 - 61
Planificación	Elije, elabora, plantea ideas.	16, 17, 18, 19, 20.	
Variable 2: Habilidades Sociales			
Dimensión	Indicadores	Ítems	Nivel -Rango
Autoestima	Saluda, percibe, comparte, demuestra asertividad, se valora como persona, Expresa sus emociones.	1, 2, 3, 4, 5, 6	Inicio 24 - 40 Proceso
Autonomía	Recoge cosas; Guarda por sí solo; Realiza; Recuerda acciones; Participa activamente; Demuestra responsabilidad.	7, 8, 9, 10, 11, 12.	41 - 57 Logro 58- 73
Relaciones Sociales	-Sigue reglas; Cumple normas establecidas; Se disculpa por sí solo; Pide ayuda; Explica.	13, 14, 15, 16, 17, 18.	
Lenguaje y Comunicación.	Responde adecuadamente; Mantiene una conversación; Formula preguntas; Respeta turnos; Apoya a los demás; Se despide adecuadamente.	19, 20, 21, 22, 23, 24.	

## **Población y Muestra**

### **Población**

La población para la presente investigación está constituida por los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016.

Al respecto Tamayo y Tamayo (1997) expuesto por Franco, Y (2014) mencionó: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114).

#### Distribución de la Población por aula y cantidad de niños y niñas

Aula	Cantidad de niños
Aula Amorosos (turno mañana)	27
Aula Honestos (turno mañana)	28
Aula Amorosos (turno tarde)	25
Aula Honestos (turno tarde)	28
Total	109

*Fuente: Dirección de la I.E.I N° 323*

### **Muestra y Muestreo**

La muestra está constituida por 80 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016, la técnica de muestreo fue no probabilístico, ya que los niños fueron elegidos de manera intencional o por conveniencia.

Al respecto Tamayo y Tamayo (1997) expuesto por Franco, Y (2014) afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38).

### Distribución de la Muestra por aula y cantidad de niños y niñas

Aula	Cantidad de niños
Aula Amorosos (turno mañana)	27
Aula Honestos (turno mañana)	28
Aula Amorosos (turno tarde)	25
Total	80

*Fuente: Dirección de la I.E.I N° 323*

## **Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

### **Técnica**

Se realizó la técnica de la observación, con el objetivo de obtener información directa; consiste ver actitudes ante las personas, situaciones, como se expresa verbalmente en las diversas situaciones, en lo cual vamos a utilizar una guía de observación como apoyo, en relación a esto Hernández, Fernández y Baptista (2010) considera que la observación “consiste en un registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifestadas” (p.309).

### **Instrumento**

El instrumento pertinente para la recolección de datos fue la guía de observación, en la cual evaluaremos desempeños, ya que en ella se establecen escalas con rangos más amplios que en la lista de cotejo. Se presenciará y se observará la actividad, de este modo se va a registrar los detalles observados. Para realizar la evaluación a través de la guía de observación, se consideró tomando en cuenta la escala de medida de Likert con 3 niveles de respuesta que se indica en la siguiente tabla:

## Niveles de la escala de Likert

Escala	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Ficha técnica del instrumento para medir la variable 1: juego simbólico

Nombre del instrumento: Guía de observación: Juego simbólico

Autora: Bertila Magali Verano Gutiérrez

Año: 2016

Tipo de instrumento: Guía de observación

Objetivo: Determinar cuantitativamente en nivel del juego simbólico.

Población: Niños de cinco años de educación inicial.

Número de ítems: 20

Tiempo de administración: 30 minutos.

Niveles: 1=Inicio; 2=Proceso; 3=Logro

Ficha técnica del instrumento para medir la variable 2: Habilidades sociales

Nombre del instrumento: Guía de observación: Habilidades sociales

Autora: Bertila Magali Verano Gutiérrez

Año: 2016

Tipo de instrumento: Guía de observación

Objetivo: Determinar cuantitativamente en nivel de habilidades sociales.

Población: Niños de cinco años de educación inicial.

Número de ítems: 24

Tiempo de administración: 30 minutos.

Niveles: 1=Inicio; 2=Proceso; 3=Logro

## **Validación y confiabilidad del instrumento**

### **Validez**

Se entiende por validez el grado en que la medida refleja con exactitud el rasgo, característica o dimensión que se pretende medir. La validez se da en diferentes grados y es necesario caracterizar el tipo de validez de la prueba. (Carrasco, 2013, p.142).

En este sentido fue necesario validar los instrumentos para que tengan un grado óptimo de aplicabilidad, estos instrumentos serán validados según la opinión de juicio de expertos.

### **Opinión de expertos**

El instrumento fue puesto a consideración de un grupo de expertos, todos ellos profesionales temáticos de las instituciones afines a la educación y gestión, por lo que sus opiniones fueron importantes y determinaron que el instrumento presenta alta validez dado que responde al objetivo de la investigación, así como precisa su validez interna, se puede apreciar en la siguiente tabla.

## Método de análisis de datos

### Validación de expertos

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

Del análisis de la tabla, se infiere que la ponderación general de los instrumentos, en base a la opinión oportuna, de los expertos consultados, oscila entre el 85% y 90% lo que da un promedio del 92.5% para ambas variables; que en la escala con la que se ha trabajado en la presente investigación, calificaría como Muy Bueno (80% a 100%). Por lo que se considera aplicable al Grupo Muestral.

### Confiabilidad

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determina en la presente investigación, por el coeficiente de Alfa de Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre uno y cero. Es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tienen como respuesta más de dos alternativas. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores:

Criterio de confiabilidad valores Alfa de Cronbach	
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.9 a 1

### Estadísticos de fiabilidad

	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Juego Simbólico	0,95 784	20
Habilidades Sociales	0.95928	24

*Fuente: Prueba piloto aplicado a los estudiantes*

La prueba de piloto se aplicó a 15 niños de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016, lo cual se comprobó que el instrumento si es confiable para ambas variables con 20 ítems la variable juego simbólico con el nivel 0,95784; y 24 ítems para la variable habilidades sociales, con el nivel 0.95928 demostrando una alta confiabilidad.

## **Aspectos éticos**

Los documentos y demás fuentes utilizadas para la construcción metodológica y técnica del presente proyecto se han procesado en estricto cumplimiento de las normas APA. En consecuencia se ha evitado cometer algún rasgo de plagio o repetición al margen de la norma antes indicada.

La población y muestra seleccionada para desarrollar la presente investigación se ha procedido teniendo en cuenta la aceptación y conformidad de los estudiantes de la institución educativa que nos ha servido para consolidar el presente proyecto.

Confidencialidad. La información obtenida guardará y difundirá solo los resultados en general del cuestionario, las encuestas serán anónimas y sin ninguna identificación de por medio. Reserva de datos obtenidos. El análisis de la realidad a investigar se realizará a nivel macro y conjunto, por ende los resultados serán generales y servirán exclusivamente para establecer relaciones y tendencia potenciales del grupo muestral. No difusión. Por ningún motivo se difundirá el nombre ni identidades de las personas que formaron parte de este estudio.



### III. RESULTADOS

#### Descripción de los resultados.

Descripción de los niveles Juego simbólico y habilidades sociales.

Tabla 8

*Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y habilidades sociales en niños de 5 años.*

---

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Simbólico (agrupado) * Habilidades Sociales (agrupado)	78	97,5%	2	2,5%	80	100,0%

---

Interpretación: De todos los casos evaluados en estas pruebas dos estudiantes no completaron los cuestionarios, es decir de 80 participantes completaron el cuestionario 78 estudiantes.

Tabla 9

*Tabla de contingencia entre los niveles Juego simbólico y habilidades sociales en niños de 5 años.*

		Habilidades Sociales (agrupado)			
		proceso	logro	Total	
Juego Simbólico (agrupado)	proceso	Recuento	9	2	11
		% del total	11,5%	2,6%	14,1%
	logro	Recuento	10	57	67
		% del total	12,8%	73,1%	85,9%
Total	Recuento	19	59	78	
	% del total	24,4%	75,6%	100,0%	

Fuente: Elaboración Propia.

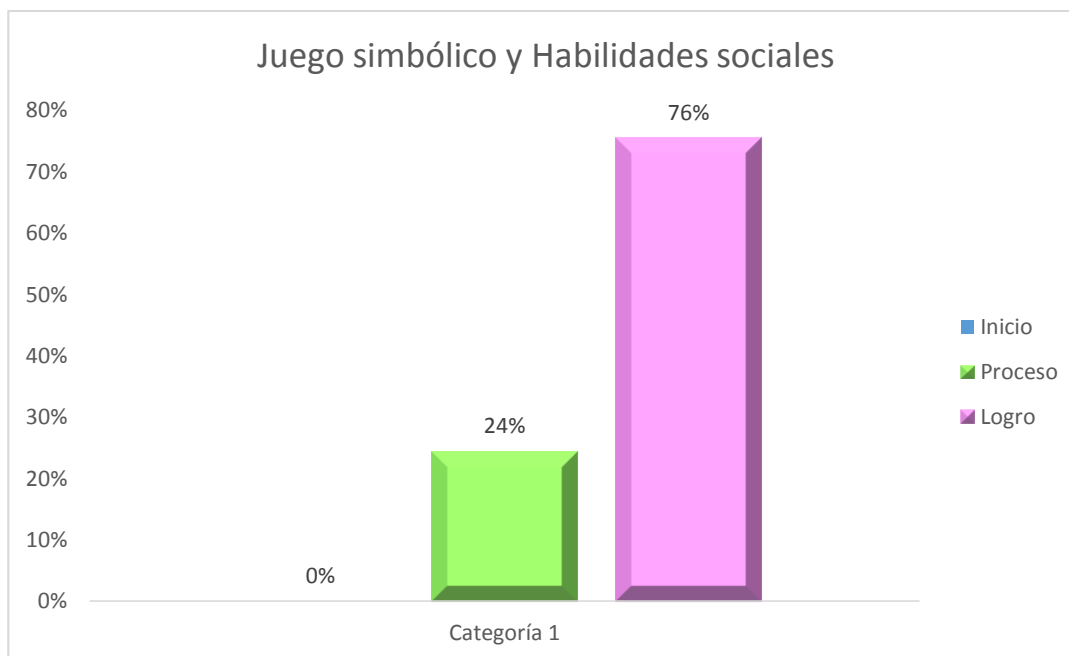


Figura 1: Barras entre Juego simbólico y habilidades sociales en niños de 5 años.

Interpretación:

Como se observa en la tabla 10 y la figura 1 el proceso del desarrollo de la variable juego simbólico, 75,6% de los estudiantes observados, es decir 59 muestran haber alcanzado el logro en habilidades sociales, mientras 24,4% (19 estudiantes) observados se encuentran en proceso, es notorio que ningún estudiante que ha participado en la investigación muestra en sus observaciones estar en inicio en habilidades sociales.

Tabla 10

*Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y habilidades de Autoestima en niños de 5 años.*

---

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Simbólico (agrupado)	78	97,5%	2	2,5%	80	100,0%
* AUTOESTIMA (agrupado)						

---

Interpretación: De todos los casos evaluados en estas pruebas dos estudiantes no completaron los cuestionarios, es decir de 80 participantes completaron el cuestionario 78 estudiantes.

Tabla 11

*Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y la dimensión Autoestima en niños de 5 años.*

---

Juego Simbólico (agrupado)\*AUTOESTIMA (agrupado) tabulación cruzada

		AUTOESTIMA (agrupado)			
		proceso	logro	Total	
Juego Simbólico (agrupado)	proceso	Recuento	9	2	11
		% del total	11,5%	2,6%	14,1%
	logro	Recuento	10	57	67
		% del total	12,8%	73,1%	85,9%
Total	Recuento	19	59	78	
	% del total	24,4%	75,6%	100,0%	

---

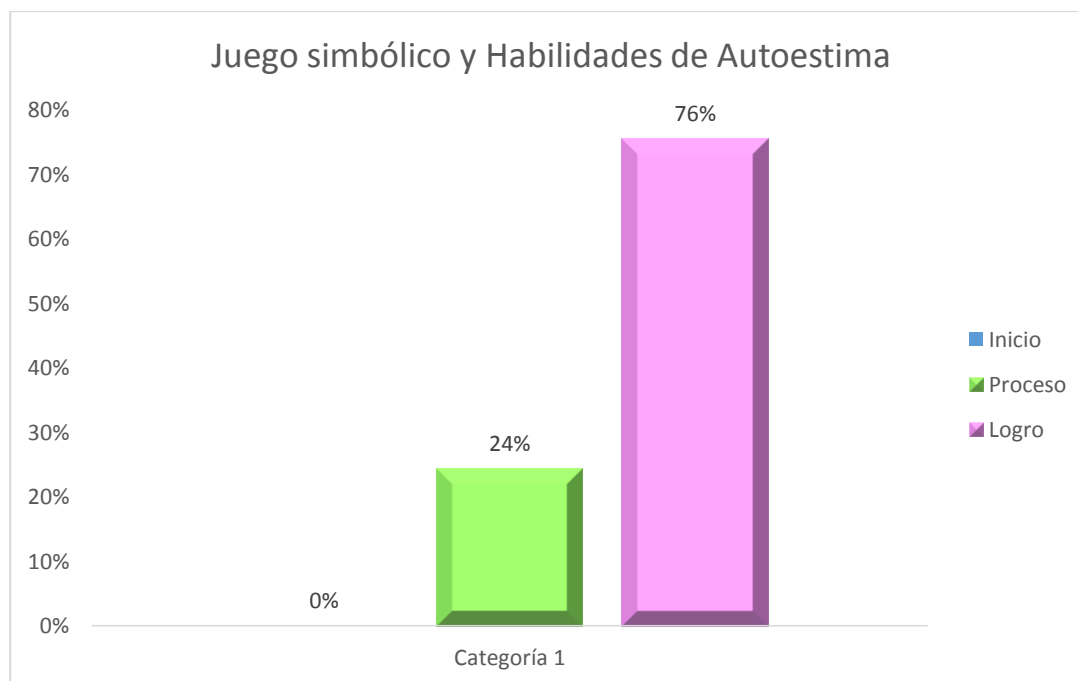


Figura 2: Barras entre Juego simbólico y Autoestima en niños de 5 años.

Interpretación:

Tal como se observa en la tabla 11 y la figura 2 el proceso de la dimensión autoestima y juego simbólico, 75,6% de los estudiantes observados, es decir 59 muestran haber alcanzado el logro en habilidades de autoestima, mientras 24,4% (19 estudiantes) observados se encuentran en proceso, es notorio que ningún estudiante que ha participado en la investigación muestra en sus observaciones estar en inicio en habilidades de autoestima.

Tabla 12

*Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y la dimensión Autonomía en niños de 5 años.*

---

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Simbólico (agrupado)	79	98,8%	1	1,3%	80	100,0%
* AUTONOMÍA (agrupado)						

---

Interpretación: De todos los casos evaluados en estas pruebas un estudiante no completó los cuestionarios, es decir de 80 participantes completaron el cuestionario 79 estudiantes.

Tabla 13

*Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y la dimensión Autonomía en niños de 5 años.*

			AUTONOMÍA (agrupado)		
			proceso	logro	Total
Juego Simbólico (agrupado)	proceso	Recuento	9	3	12
		% del total	11,4%	3,8%	15,2%
	logro	Recuento	15	52	67
		% del total	19,0%	65,8%	84,8%
Total		Recuento	24	55	79
		% del total	30,4%	69,6%	100,0%

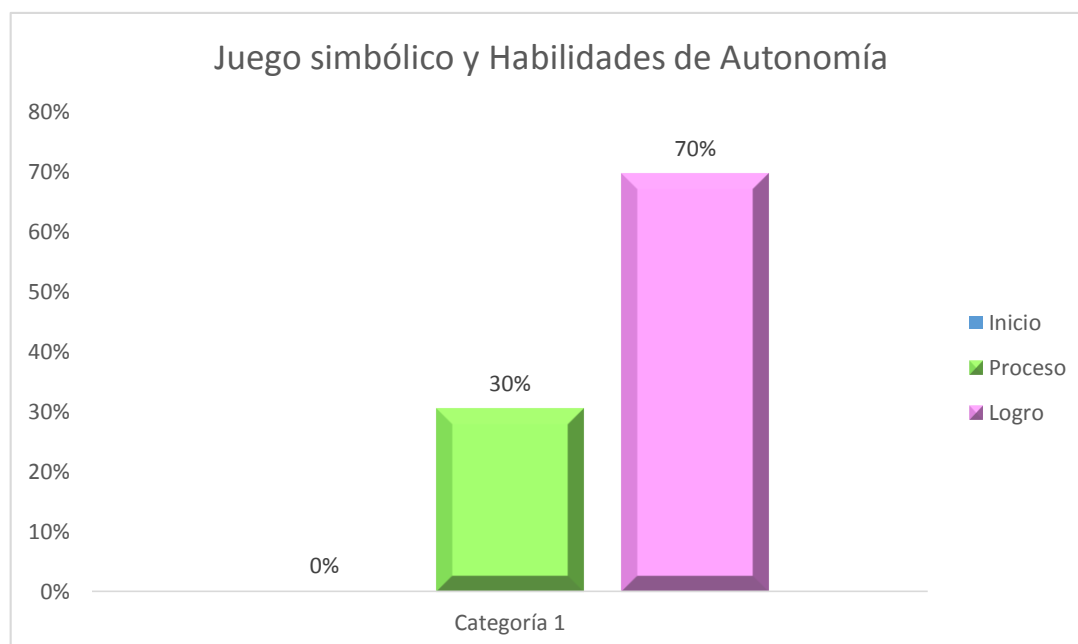


Figura 3: Barras entre Juego simbólico y Autonomía en niños de 5 años.

Interpretación:

Tal como se observa en la tabla 13 y la figura 3 el proceso de la dimensión habilidades de autonomía y juego simbólico, 69,6% de los estudiantes observados, es decir 55 muestran haber alcanzado el logro en habilidades de autonomía, mientras 30,4% (24 estudiantes) observados se encuentran en proceso, es notorio que ningún estudiante que ha participado en la investigación muestra en sus observaciones estar en inicio en habilidades de autonomía.

Tabla 14

*Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y Relaciones Sociales en niños de 5 años.*

---

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Simbólico (agrupado)						
* RELACIONESSOCIALES						
(agrupado)	79	98,8%	1	1,3%	80	100,0%

---

Interpretación: De todos los casos evaluados en estas pruebas un estudiante no completó los cuestionarios, es decir de 80 participantes completaron el cuestionario 79 estudiantes.

Tabla 15

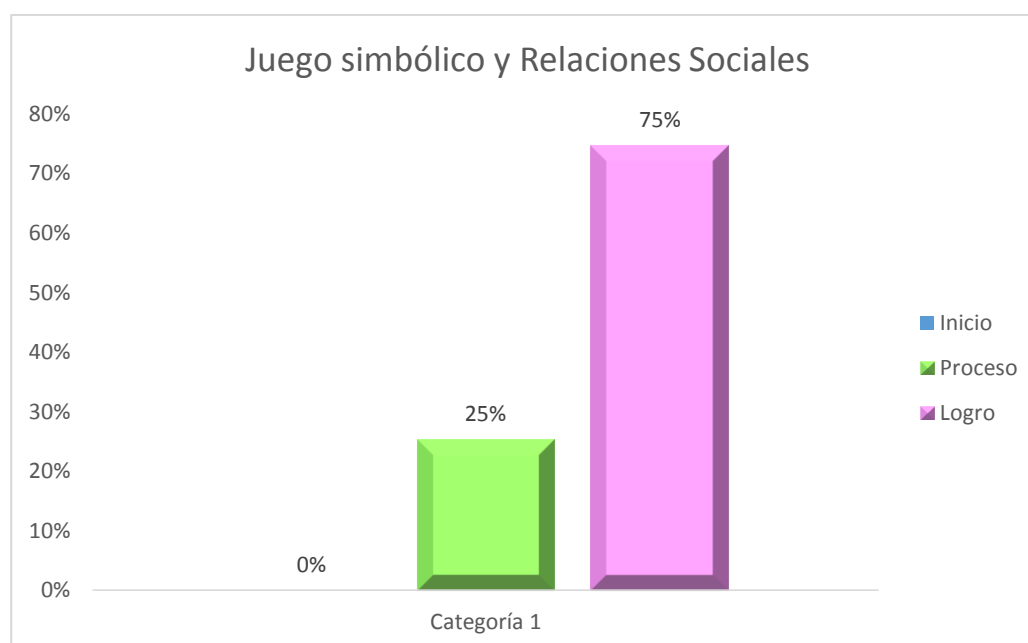
*Tabla de contingencia de los niveles Juego simbólico y Relaciones sociales en niños de 5 años.*

---

Juego Simbólico (agrupado)\*RELACIONESSOCIALES (agrupado) tabulación cruzada

		RELACIONESSOCIALES (agrupado)			
		proceso	logro	Total	
Juego Simbólico (agrupado)	proceso	Recuento	8	4	12
		% del total	10,1%	5,1%	15,2%
	logro	Recuento	12	55	67
		% del total	15,2%	69,6%	84,8%
Total	Recuento	20	59	79	
	% del total	25,3%	74,7%	100,0%	

---



*Figura 4: Barras entre Juego simbólico y Relaciones Sociales en niños de 5 años.*



Tal como se observa en la tabla 15 y la figura 4 el proceso de la dimensión relaciones sociales y juego simbólico, 74,7% de los estudiantes observados, es decir 59 muestran haber alcanzado el logro en relaciones sociales, mientras 25,3% (20 estudiantes) observados se encuentran en proceso, es notorio que ningún estudiante que ha participado en la investigación muestra en sus observaciones estar en inicio en relaciones sociales.

Tabla 16

*Resumen de procesamiento de casos entre los niveles Juego simbólico y Lenguaje y comunicación en niños de 5 años.*

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juego Simbólico (agrupado) *						
LENGUAJEYCOMUNICACIÓN (agrupado)	79	98,8%	1	1,3%	80	100,0%

Interpretación: De todos los casos evaluados en estas pruebas un estudiante no completó los cuestionarios, es decir de 80 participantes completaron el cuestionario 79 estudiantes.

Tabla 17

*Tabla de contingencia entre los niveles Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación en niños de 5 años.*

			LENGUAJEYCOMUNICACIÓN (agrupado)		
			inicio	proceso	logro
Juego Simbólico (agrupado)	proceso	Recuento	0	7	5
		% del total	0,0%	8,9%	6,3%
	logro	Recuento	2	7	58
		% del total	2,5%	8,9%	73,4%
Total		Recuento	2	14	63
		% del total	2,5%	17,7%	79,7%

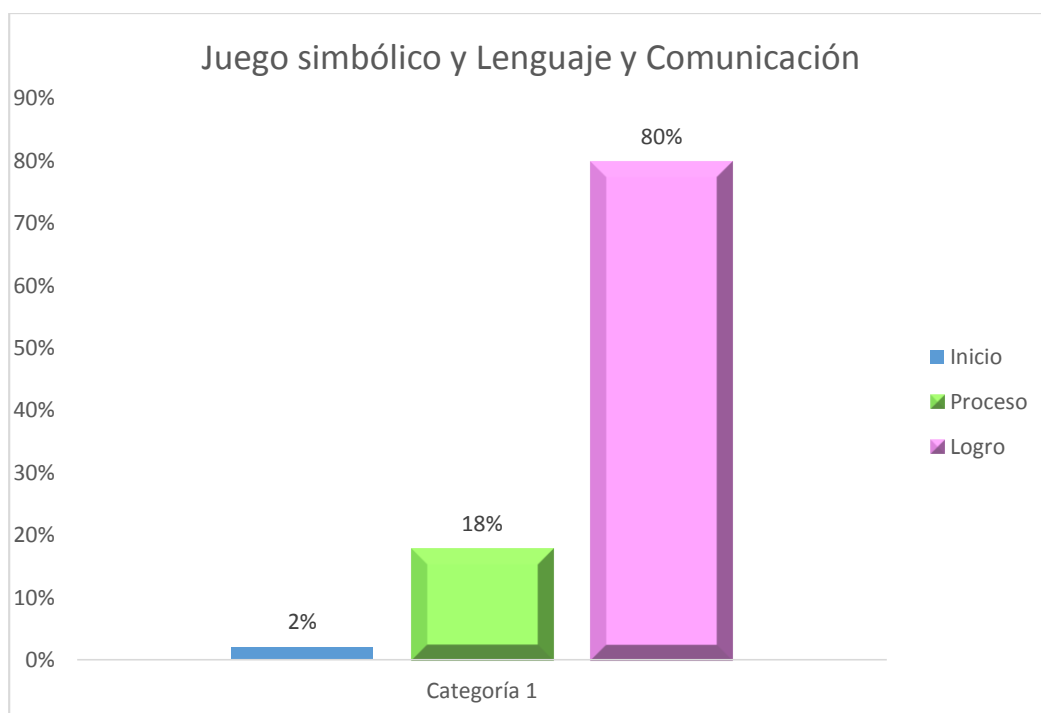


Figura 5: Barras entre Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación en niños de 5 años.

Tal como se observa en la tabla 17 y la figura 5 el proceso de la dimensión lenguaje y comunicación en relación al juego simbólico, 79,7% de los estudiantes observados, es decir 63 muestran haber alcanzado el logro en lenguaje y comunicación, mientras 17,7% (14 estudiantes) observados se encuentran en proceso, finalmente el 2,5% (2 estudiantes) que han participado en la investigación muestra en sus observaciones estar en inicio en lenguaje y comunicación.

### Prueba de Normalidad

Para determinar si las variables tienen distribución normal se aplicó el test de prueba de normalidad K-S (Kolmogorov-Smirnov) para una muestra, ya que la muestra es mayor a 50 estudiantes.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra			
		Juego Simbólico (agrupado)	Habilidades Sociales (agrupado)
N		79	79
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	2,85	2,76
	Desviación estándar	,361	,430
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,511	,471
	Positivo	,337	,288
	Negativo	-,511	-,471
Estadístico de prueba		,511	,471
Sig. asintótica (bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

En los resultados obtenidos en el análisis con el SPSS, se observa que el nivel de significancia es  $0.000 < 0.05$ , por lo tanto los datos tienen distribución anormal (asimétrica), aplicándose pruebas estadísticas No paramétricas.

## Contrastación de Hipótesis

### Hipótesis General

H<sub>0</sub>: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

H<sub>1</sub>: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

Tabla 19

*Coefficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y las habilidades sociales.*

		Juego Simbólico (agrupado)	Habilidades Sociales (agrupado)
Rho de Spearman	Juego Simbólico (agrupado)	1,000	,542**
			,000
	N	79	78
Habilidades Sociales (agrupado)	Juego Simbólico (agrupado)	,542**	1,000
		,000	.
	N	78	79

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Como se observa en la tabla 6, la significancia bilateral o p – valor es igual a  $.000 < .01$ , por consiguiente existe relación entre el *Juego simbólico y las habilidades sociales*. Asimismo se muestra el coeficiente de correlación de Spearman =  $.542^{**}$ , lo cual indica que la relación es moderada y aceptable. Por lo tanto, podemos concluir que: existe relación moderada y aceptable entre el *Juego simbólico y las habilidades sociales* en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016. (sig. bilateral =  $.000 < 0.01$ ; Rho =  $.542^{**}$ ). Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

### **Hipótesis específicas**

#### Primera hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho = 0$$

H<sub>1</sub>: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho \neq 0$$

Tabla 20

*Coeficiente de correlación de Spearman entre Juego simbólico y la dimensión Autoestima.*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego Simbólico	AUTOESTIMA
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,472**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	79	78
	AUTOESTIMA	Coeficiente de correlación	,472**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	78	79

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Como se observa en la tabla 7, la significancia bilateral o p – valor es igual a  $.000 < .01$ , por consiguiente existe relación entre el Juego simbólico y las habilidades de Autoestima. Asimismo se muestra el coeficiente de correlación de Spearman =  $.472^{**}$ , lo cual indica que la relación es baja pero aceptable. Por lo tanto, podemos concluir que: existe relación directa y significativa entre el Juego simbólico y las habilidades de Autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016. (sig. bilateral =  $.000 < 0.01$ ; Rho =  $.472^{**}$ ). Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

## Segunda hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho = 0$$

H<sub>1</sub>: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho \neq 0$$

Tabla 21

*Coefficiente de correlación de Spearman entre el Juego simbólico y la dimensión Autonomía.*

<b>Correlaciones</b>				
			Juego Simbólico	AUTONOMÍA
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,398**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	79	79
	AUTONOMÍA	Coefficiente de correlación	,398**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	79	80

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Como se observa en la tabla 8, la significancia bilateral o p – valor es igual a  $.000 < .01$ , por consiguiente existe relación entre el Juego simbólico y las habilidades de Autonomía. Asimismo se muestra el coeficiente de correlación de Spearman =  $.398^{**}$ , lo cual indica que la relación es baja pero aceptable. Por lo tanto, podemos concluir que: existe relación baja pero aceptable entre el Juego simbólico y las habilidades de Autonomía en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016. (sig. bilateral =  $.000 < 0.01$ ; Rho =  $.398^{**}$ ). Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

#### Tercera hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de Relaciones Sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho = 0$$

H<sub>1</sub>: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de Relaciones Sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho \neq 0$$



Tabla 22

*Coefficiente de correlación de Spearman entre el Juego simbólico y las Relaciones Sociales.*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego Simbólico	RELACIONES SOCIALES
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,360**
		Sig. (bilateral)		,001
		N	79	79
	RELACIONES SOCIALES	Coefficiente de correlación	,360**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	79	80

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Como se observa en la tabla 9, la significancia bilateral o p – valor es igual a  $.001 < .01$ , por consiguiente existe relación entre el Juego simbólico y las Relaciones Sociales. Asimismo se muestra el coeficiente de correlación de Spearman =  $.360^{**}$ , lo cual indica que la relación es baja pero aceptable. Por lo tanto, podemos concluir que: existe relación baja pero aceptable entre el Juego simbólico y las Relaciones Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016. (sig. bilateral =  $.001 < 0.01$ ; Rho =  $.360^{**}$ ). Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

Cuarta hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de Lenguaje y Comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho = 0$$

H<sub>1</sub>: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de Lenguaje y Comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

$$\rho \neq 0$$

Tabla 23

*Coeficiente de correlación de Spearman entre el Juego simbólico y la dimensión Lenguaje y Comunicación.*

<b>Correlaciones</b>				
			Juego Simbólico	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,450**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	79	79
	LENGUAJEYCOMUNICACIÓN	Coeficiente de correlación	,450**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	79	80

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Como se observa en la tabla 10, la significancia bilateral o p – valor es igual a  $.000 < .01$ , por consiguiente existe relación entre el Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación. Asimismo se muestra el coeficiente de correlación de Spearman =  $.450^{**}$ , lo cual indica que la relación es baja pero aceptable. Por lo tanto, podemos concluir que: existe relación baja pero aceptable entre el Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016. (sig. bilateral =  $.000 < 0.01$ ; Rho =  $.450^{**}$ ). Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

#### IV. DISCUSIÓN

Ante los resultados obtenidos de relación entre las variables juego simbólico y habilidades sociales, habiéndose aplicado el instrumento guía de observación a 80 niños, se pudo relacionar los resultados con algunas investigaciones.

Con respecto a la relación de juego simbólico y habilidades sociales, se determinó que el juego simbólico tiene una relación positiva en las habilidades sociales, según la correlación de spearman de 0.542, representando una moderada y aceptable asociación de las variables. Esto significa que la gran mayoría de los alumnos interactúan mejor a través del juego. Esta relación entre las variables antes mencionadas concuerda con lo manifestado por Salas (2014) en su investigación “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil “Ejército #3” Ubicado en la ciudad de Quito” llegando a la conclusión que los niños mejoraron significativamente sus habilidades sociales entre pares. Según el trabajo, los niños expresan sus ideas y pensamientos a través del juego simbólico y de esta manera mejoran su comprensión. Del mismo modo Gutiérrez (2008) sostiene que las estrategias como: escuchar, seguir instrucciones, expresar, sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños, ya que estos procedimientos y estrategias del docente permiten el desarrollo de habilidades sociales

En lo que respecta a la relación del juego simbólico y las habilidades de autoestima; está relacionado con las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016, según la correlación de spearman de 0.472, representando una baja pero aceptable asociación y significancia de las variables, lo que se relaciona con lo manifestado por Palacios (2005). Quien sostiene que las características de la Autoestima son: La subjetividad, la meta que uno se propone, la importancia que le damos a unos contenidos u otros. Las metas propuestas van cambiando con la edad y las circunstancias, los contenidos son en principio un todo global y luego se van diferenciando y a raíz de estas tres

características se van adquiriendo unas conductas bien positivas o negativas. Del mismo modo Pérez y Paniora (2012) determinaron que el juego-trabajo está relacionado pero con una baja confiabilidad con las habilidades de autoestima.

Asimismo, con respecto a la relación del juego simbólico y las habilidades de autonomía, se determinó que el juego simbólico está relacionado con las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016, según la correlación de spearman de 0.398, representando una baja pero aceptable asociación y significancia de las variables. Esos resultados concuerdan con la investigación de Montes de Oca y Vega, L (2008), llegando a la conclusión que los niños que no se defienden, pasan desapercibidos, juegan solos, no poseen unas adecuadas habilidades sociales, al utilizar el programa de intervención para la resolución de conflictos, hace que el niño no tenga adecuadas habilidades sociales que le permite interaccionar positiva y eficazmente con los demás. Del mismo modo Pérez y Paniora (2012) entre sus resultados obtenidos mencionaron que el juego-trabajo está relacionado directamente con las habilidades de autonomía.

De la misma manera, con respecto a la relación del juego simbólico y las relaciones sociales; se determinó que sí existe relación significativa entre el juego simbólico y las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016. Según la correlación de spearman de 0.360, representando una débil pero aceptable asociación y significancia de las variables, lo que coincide con la tesis de Mendoza, R. (2007), donde concluye que es importante enseñar, aprender y desarrollar las habilidades sociales en uno mismo como docente y en nuestros alumnos para conseguir unas óptimas relaciones con los otros, ya sean de carácter social, familiar, laboral, etc. Del mismo modo Bendezú y Valverde (2014) manifestaron que los niños en el nivel inicial se relacionan en forma adecuada con sus pares, lo cual constituye como herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades sociales.

Finalmente se demostró que existe relación significativa entre el juego simbólico y lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016. Según la correlación de spearman de 0.450, representando una baja pero aceptable asociación y significancia de las variables, estos resultados

concuerdan con la tesis de Puga, L. (2008), donde se comprueba que es necesario e imprescindible que para que el niño logre un mejor desenvolvimiento social es necesario que crezca en un ambiente adecuado donde se sienta seguro para que así pueda interactuar con otras personas sin temor. Del mismo modo Bendezú y Valverde (2014) mencionaron que el juego favorece un clima adecuado en el aula a través de actividades conversacionales.

Como podemos apreciar, el juego simbólico toma un papel importante para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, el cual influirá de forma positiva al desarrollo de su personalidad, con un manejo adecuado de sus emociones y sentimientos, y control de sus impulsos, lo cual le permitirá ser en un futuro personas emocionalmente equilibradas, siendo capaces de hacer frente a los problemas de su entorno.

## V. CONCLUSIONES

Luego de haber desarrollado la investigación, y contrastado mediante el coeficiente de correlación de Spearman, se llegó a las siguientes conclusiones:

### **Primera:**

Existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ( $Rho= 0.542^{**}$ ;  $p\text{-valor}=.000\text{\&lt; }0.01$ )

### **Segunda:**

Existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades de Autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ( $Rho= 0.472^{**}$ ;  $p\text{-valor}=.000\text{\&lt; }0.01$ )

### **Tercera:**

Existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades de Autonomía en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ( $Rho= 0.398^{**}$ ;  $p\text{-valor}=.000\text{\&lt; }0.01$ )

### **Cuarta:**

Existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y las Relaciones Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ( $Rho= 0.360^{**}$ ;  $p\text{-valor}=.000\text{\&lt; }0.01$ ).

### **Quinta:**

Existe una relación débil positiva entre el Juego simbólico y Lenguaje y Comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ( $Rho= 0.450^{**}$ ;  $p\text{-valor}=.000\text{\&lt; }0.01$ ).

## **VI. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

Con respecto al objetivo general el juego simbólico contribuye en forma positiva al desarrollo de las habilidades sociales del niño y la niña, siendo fundamental que en las instituciones educativas se considere como estrategia lúdica al juego simbólico ya que este fortalecerá la adaptación del niño a su medio en forma sana y adecuada.

### **Segunda**

Al obtener los resultados del análisis estadístico, podemos considerar que existe una relación entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima, habilidades de autonomía, relaciones sociales, lenguaje y comunicación, es por ello que se puede manifestar que los niños sí logran desarrollar estas habilidades siendo capaces de resolver problemas de su contexto e interactuar con sus pares.

### **Tercera**

Con esta investigación, se busca que las docentes de educación inicial, reflexionen acerca de su práctica docente y refuercen sus conocimientos acerca del uso del juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales y mejorar el clima de su aula.

### **Cuarta**

Es necesario tomar en cuenta y considerar la importancia de proponer programas de juegos simbólicos que permitan a la docente enriquecer su práctica diaria con el fin de desarrollar habilidades sociales en los niños del nivel inicial.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altamirano y Tinajero, (2013). *Desarrollo normal del niño. Puericultura en la edad Pre-escolar. Universidad central del Ecuador.* Quito. Recuperado de: <http://goo.gl/InHH4W>
- Bendezú, P. y Valverde, P. (2014). *El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 113"Corazón de Jesús" Ventanilla – Callao, 2015.* (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.
- Camacho, M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años.* (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica.* Lima. Perú. San Marcos.
- Chipana, M. (2013). *Efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013.* (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.
- Franco, Y (2014). Tesis de Investigación. Población y Muestra. Tamayo y Tamayo. [Mensaje en un Blog] Venezuela. Recuperado de: <http://goo.gl/Y0xWJM>
- Gutiérrez, C. (2008). *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas del parvulario del colegio Montessori British School.* (Tesis de maestría). Universidad de la Sabana. Bogotá. Recuperado de: <http://goo.gl/UfuHWR>
- Hernández, S., Fernández, C., Baptista L. (2010). *Metodología de la Investigación.* (5°ed). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Maihuire y Romero(2011). *Diferencias entre el juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I "Módulo Santa Luzmila y 363 San Francisco de Asís" del distrito de Comas.* (Tesis de Pregrado). Universidad César Vallejo. Lima.

Mendoza, R (2007). *Las habilidades sociales de los alumnos* (Tesis de Maestría). Universidad de Piura.

Montes de Oca, y Vega (2012). *Habilidades Sociales en preescolares tímidos*. Facultad de psicología, Universidad Autónoma de México. México. Recuperado de: <https://goo.gl/iPYKfW>

Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del jardín de niños "Alfredo Pinillos Goicochea"*. (Tesis de maestría). Universidad EAP de Trujillo. Perú. Recuperado de: <http://goo.gl/CLKsxT>

Palacios, J. (1999). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Pirámide.

Pérez, R. y Paniora, K. (2012). *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E San Benito - Carabayllo - 2012*. (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.

Puga, L. (2008) *Relaciones interpersonales en un grupo de niños que reciben, castigo físico y emocional* (Tesis de Maestría) Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de: <goo.gl/jl7lB1>

Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil "Ejército #3" Ubicado en la ciudad de Quito*. Propuesta Alternativa. Ecuador. Recuperado de: <http://goo.gl/BM9DxE>

Torres, J. (2008). *Efectos de un programa basado en el juego y juguete como mediadores lúdicos en la trasmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. Madrid. Recuperado de: <http://goo.gl/V4MekU>

## **ANEXO**

**ANEXO N° 01**  
**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:

Logro= 3

Proceso= 2

Inicio= 1

**1. DESCENTRACIÓN**

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 2. SUSTITUCIÓN

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 3. INTEGRACIÓN

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 4. PLANIFICACIÓN

N°	ÍTEMS	1	2	3
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:

Logro= 3

Proceso= 2

Inicio= 1

#### 1. HABILIDADES DE AUTOESTIMA

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 2. HABILIDADES DE AUTONOMÍA

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 3. RELACIONES SOCIALES

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## 4. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

N°	ÍTEMS	1	2	3
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.			

## ANEXO N° 02

### RÚBRICA

#### MIDE: JUEGO SIMBÓLICO

DIMENSIONES	ÍTEM	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
DESCENTRACIÓN	Reconoce el objeto.	Observa, y le da el uso correcto.	Observa, e intenta dar el uso correcto.	No sabe el uso del objeto.
	Utiliza el juguete elegido.	Se acerca y coge el juguete directamente.	Primero observa y luego utiliza el juguete.	No utiliza el juguete.
	Conoce el uso del objeto.	Manipula de modo correcto el objeto.	Manipula el objeto.	No manipula el objeto, sólo observa.
	Juega representando la realidad.	Representa la realidad a través de lo que observa en su vida cotidiana.	Observa y luego intenta representar la realidad.	No representa la realidad.
	Asume y desarrolla roles diversos.	Asume roles reales durante el juego.	Asume roles por momentos durante el juego.	No asume roles durante el juego.
SUSTITUCIÓN	Reconoce el objeto.	Observa, y le da el uso correcto	Observa, e intenta dar el uso correcto.	No sabe el uso del objeto.
	Sustituye intencionalmente el objeto real.	Transforma el objeto real, para darle otro uso.	Imita lo que hace su compañero(a).	No transforma el objeto real.
	Utiliza el objeto sustituido.	Utiliza el objeto que ya transformó.	Imita lo que hace su compañero(a).	No utiliza el objeto.
	Realiza representaciones mentales.	Realiza un juego a través de la transformación de objetos o de su persona.	Interviene en el juego de otros, a través de la imitación.	No realiza representaciones mentales.
	Asume y desarrolla roles ficticios.	Simula ser un personaje irreal durante el juego.	Pregunta que personaje puede ser.	No asume ni desarrolla roles ficticios.
	Demuestra iniciativa en el juego.	Realiza un juego sin que nadie le ordene.	Espera que su amigo(a) tome la iniciativa.	Espera ver a varios niños(as) jugando, para luego hacerlo.



INTEGRACIÓN	Elige el material que va a usar.	Se acerca y coge el objeto directamente.	Primero observa y luego utiliza el objeto.	No utiliza el objeto.
	Secuencia acciones de la vida cotidiana.	Secuencia acciones correctamente.	Le cuesta secuenciar acciones.	No secuencia acciones de manera correcta.
	Muestra interés a la hora de realizar el juego.	Participa por sí mismo y se interesa en el juego.	Espera que le digan si quiere participar en el juego.	Expresa distracción y desinterés en el juego.
	Disfruta el juego.	Expresa alegría cuando juega.	Está serio(a) pero sigue jugando.	Expresa desinterés en el juego.
PLANIFICACIÓN	Elige a lo que va a jugar.	Menciona el juego que eligió.	Espera que alguien le diga.	No elige, sólo participa.
	Elige el objeto a usar.	Coge el objeto de manera directa.	Observa y luego coge el objeto.	Espera que le den el objeto.
	Elige a sus compañeros de juego.	Menciona los nombres de sus compañeros que van a participar.	Tiene dudas sobre a quién elegir.	No elige, sólo observa.
	Elabora un plan para el juego.	Crea una historia real o de ficción para el juego, eligiendo personajes.	Muestra dificultad para crear una historia, pero lo intenta.	No elabora ningún plan, sólo observa y escucha.
	Plantea ideas antes de realizar el juego.	Aporta ideas que se realizarán durante el juego.	Repite lo que dicen los demás.	No aporta ideas sólo escucha.

## RÚBRICA

### MIDE: HABILIDADES SOCIALES

DIMENSIONES	ÍTEM	LOGRO(3)	PROCESO(2)	INICIO(1)
	-Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	Saluda con una sonrisa.	Saluda con seriedad.	No saluda, sólo mira.
	-Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.	Se integra en el juego rápidamente.	Pregunta si puede jugar.	No se acerca a jugar con el grupo de niños.

AUTOESTIMA	-Es solidario con su compañero.	Comparte con los demás.	Comparte sólo con sus amigos.	No comparte.
	-Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.	Se retira, ante la mala conducta de los demás, e intenta estar en otro lugar.	Observa la mala conducta y se queja con la docente.	Responde a la mala conducta, de igual forma.
	-Expresa comentarios positivos de sí mismo.	Cuenta sobre sus logros y habilidades.	Sólo cuenta cuando le preguntan.	Sólo responde sí o no, cuando le preguntan.
	-Sonríe cuando recibe un cumplido.	Expresa su alegría con una sonrisa.	Expresa su alegría con una mirada.	No expresa interés.
AUTONOMÍA	- Recoge los materiales que utilizó en el juego.	Recoge sin ayuda los materiales.	Pide ayuda a su amigo(a).	Pide ayuda a los compañeros q están a su alrededor.
	-Guarda los materiales de clase.	Guarda sin ayuda los materiales.	Pide ayuda a su amigo(a).	Pide ayuda a los compañeros q están a su alrededor.
	-Realiza nudos para asegurar las cosas.	Cierra y abre las bolsas o cajas por sí solo.	Cierra y abre las bolsas o cajas con la ayuda de un amigo.	Pide ayuda a la maestra para cerrar o abrir las bolsas o cajas.
	-Ata los cordones de sus zapatos.	Se ata las zapatillas o zapatos por sí solo.	Se ata las zapatillas o zapatos a medias.	Pide ayuda a la maestra para atarse las zapatillas o zapatos.
	-Participa en las actividades.	Participa por iniciativa propia.	Espera ver a otros para luego participar.	Espera q le digan, para q participe.
	-Cuida las cosas.	Cuida cada material q utiliza.	Cuida algunos materiales.	No cuida los materiales.
	-Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	Cumple las normas o reglas establecidas.	Cumple las normas o reglas establecidas	No cumple las reglas.

RELACIONES SOCIALES			sólo cuando se le recuerda.	
	-Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado.	Cumple las normas o reglas establecidas.	Cumple las normas o reglas establecidas sólo cuando se le recuerda.	No cumple las reglas.
	-Pide disculpas o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	Pide disculpas por sí solo, cuando actúa mal.	Pide disculpas cuando le dicen, que actuó mal.	Le cuesta pedir disculpas, cuando actúa mal.
	-Pide ayuda o favor cuando lo necesita.	Pide ayuda a algún compañero(a) de buena manera.	Pide ayuda sólo a su amigo(a).	Pide ayuda de mala manera.
	-Explica cuando ha ganado en un juego.	Explica de manera detallada.	Sólo sonríe.	Sólo observa.
	-Explica cuando ha perdido en un juego.	Explica de manera asertiva.	Se pone triste.	Explica a través del llanto
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	-Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	Responde de manera educada o agradable.	Responde brevemente.	No responde, sólo mira.
	-Mantiene una conversación durante un tiempo determinado.	Conversa con sus compañeros.	Conversa sólo con sus amigos(as).	No conversa mucho.
	-Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	Pregunta sobre algo que es de su interés.	Envía a un compañero a preguntar.	No muestra interés en preguntar.
	-Respeto los turnos de palabra en una conversación.	Respeto cuando hablan los demás.	Respeto sólo cuando hablan sus amigos(as).	Habla en cualquier momento.
	-Apoya las iniciativas de los otros en el juego.	Apoya las iniciativas de cualquiera de sus compañeros.	Apoya sólo las iniciativas de sus amigos(as)	No apoya las iniciativas de los demás
	-Se despide adecuadamente al terminar una conversación.	Se despide de manera educada o agradable.	Se despide de modo breve.	Se retira sin despedirse.

ANEXO N° 03

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN - JUEGO SIMBÓLICO

CONFIABILIDAD DE ALFA DE CROMBRACH

ALFA DE CROMBACH																					
Total Sujetos=	15										MAGNITUD: MUY ALTA										
Var-Total=	45.64	Suma de Varianzas= 4.11										$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right] = 0.95784$									
Preguntas=	20																				
Media=	2.87	2.93	2.87	2.93	2.73	2.93	2.6	2.6	2.6	2.86667	2.93333	3	2.73333	2.8	2.86667	2.8	2.86667	2.8	2.53333	2.46667	
Varianza=	0.12	0.07	0.12	0.07	0.21	0.07	0.4	0.4	0.4	0.12	0.07	0	0.21	0.17	0.12	0.17	0.12	0.17	0.55	0.55	
Cuenta =	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
Sujeto	Pgta01	Pgta02	Pgta03	Pgta04	Pgta05	Pgta06	Pgta07	Pgta08	Pgta09	Pgta10	Pgta11	Pgta12	Pgta13	Pgta14	Pgta15	Pgta16	Pgta17	Pgta18	Pgta19	Pgta20	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	
9	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	1	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	1	
12	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
15	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	



## ANEXO N° 04



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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Descentración</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Sustitución</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Integración</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Planificación</b>								
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 Pducupe Botello    DNI: 08886016

Especialidad del validador: Metodólogo

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente de dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>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.



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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Autoestima</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Autonomía</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Relaciones Sociales</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación</b>								
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): ES suficiente

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr/ Mg): Carilens Ruess Botella      DNI: 08886416

Especialidad del validador: Psicólogo

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>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.**



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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Descentración</b>								
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.	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN: Sustitución</b>								
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.	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN: Integración</b>								
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.	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN: Planificación</b>								
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.	/		/		/		

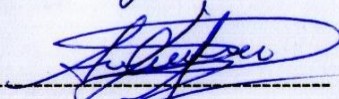
Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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* .....

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

*16* de *Mayo* del 20*16*  




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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Autoestima</b>								
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.	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN: Autonomía</b>								
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.	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN: Relaciones Sociales</b>								
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.	/		/		/		<i>manifiesta sus emociones</i>
<b>DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación</b>								
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): 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: Andrea González Ferrer      DNI: 40245551

Especialidad del validador: psicóloga en Psicología Educativa

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>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 Mayo del 20...16  
  
**Firma del Experto Informante.**



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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Descentración</b>							
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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Sustitución</b>	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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Integración</b>	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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Planificación</b>	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 .....

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**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 Julio .. del 2016..



**Firma del Experto Informante.**



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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Autoestima</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Autonomía</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Relaciones Sociales</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación</b>								
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): \_\_\_\_\_

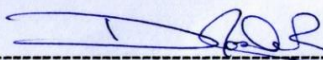
Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ ✓ ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Doris Elizabeth Antonez Padilla      DNI: 08588466

Especialidad del validador: Mg. Docencia y Gestión Educativa

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

... 16 de Junio 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**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Descentración</b>							
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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Sustitución</b>	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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Integración</b>	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.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Planificación</b>	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** [X]            **Aplicable después de corregir** [ ]            **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: MUÑANA GUADALUPE MARIA CONCEPCION            DNI: 09013597

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

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**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 <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN: Autoestima</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Autonomía</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Relaciones Sociales</b>								
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.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN: Lenguaje y comunicación</b>								
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. Dr/ Mg: HUAMAN GUADALUPE MARIA CONCEPCION      DNI: 09013597

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

25 de 05 del 2016

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**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

\_\_\_\_\_  
*Maria Concepcion Huaman*  
**Firma del Experto Informante.**

## ANEXO N° 05

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°323, PUENTE PIEDRA – 2016.

AUTORA: Bertila Magali Verano Gutiérrez

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES									
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>PE.1. ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?</p> <p>PE.2. ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.</p> <p>Objetivos específicos: OE.1. Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016. OE.2. Determinar la relación que existe</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>- Existe una relación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>- Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.</p> <p>- Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.</p> <p>- Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.</p>	Variable 1: Juego Simbólico									
			Dimensión	Indicadores	Items	Nivel – Rango por dimensiones	Nivel – Rango por variable					
			Descentración	Reconoce, conoce, juega, roles.	Utiliza, asume	1, 2, 3, 4, 5.	Inicio=1	20 - 33	Proceso=2	34 - 47	Logro=3	48 - 61
			Sustitución	Reconoce, utiliza, roles.	sustituye, realiza, asume	6, 7, 8, 9, 10.	Inicio=1	5 - 8	Proceso=2	9 - 12	Logro=3	13 - 16
			Integración	Demuestra, secuencia muestra interés,	elige, acciones, disfruta.	11, 12, 13, 14, 15.	13 - 16					
			Planificación	Elije, ideas.	elabora, plantea	16, 17, 18, 19, 20.						

educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

PE.3. ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

PE.4. ¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016?

entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autonomía en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

OE.3. Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

OE.4. Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

-Existe una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en niños de 5 años de la institución educativa n°323, Puente Piedra – 2016.

#### Variable 2: Habilidades Sociales

Dimensión	Indicadores	Ítems	Nivel – Rango por dimensiones	Nivel – Rango por variable
				Inicio=1
Autoestima	Saluda, percibe, comparte, demuestra asertividad, se valora como persona, Expresa sus emociones.	1, 2, 3, 4, 5, 6	Inicio=1 6 - 10 Proceso=2	24 - 40 Proceso=2 41 - 57 Logro=3 58 - 73
Autonomía	Recoge cosas; Guarda; Realiza; Participa; Demuestra responsabilidad.	7, 8, 9, 10, 11, 12.	Proceso=2 Logro=3 16 - 20	11 - 15
Relaciones Sociales	-Sigue reglas; Cumple normas establecidas; Se disculpa por sí solo; Pide ayuda; Explica.	13, 14, 15, 16, 17, 18.		
Lenguaje y Comunicación.	Responde adecuadamente; Mantiene una conversación; Formula preguntas; Respeta turnos; Apoya a los demás; Se despide adecuadamente.	19, 20, 21, 22, 23, 24.		

