



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS
Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305
JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KAROL DANITZA QUISPE QUISPE

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

**JULIACA – PERÚ
2024**



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KAROL DANITZA QUISPE QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

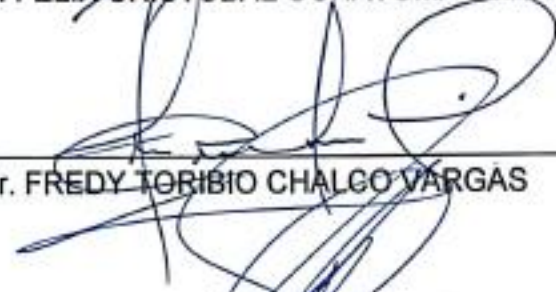
PRESIDENTE

:


Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO


PRIMER MIEMBRO

:


Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

:


Dr. JESUS MAMANI MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 124-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 05 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 16319-2024 presentado por el (la) Bachiller: **KAROL DANITZA QUISPE QUISPE** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. MIEMBRO :	Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
2DO MIEMBRO :	Dr. Hugo Neptali Caverro Aybar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 15 de noviembre a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Jesus Mamani Mamani.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)

Asesor de tesis (1).

Interesado (1)

C.c.

Arch.





RESOLUCIÓN N° 112-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 30 de setiembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-13856 de fecha 24 de setiembre de 2024, del Bach. **QUISPE QUISPE KAROL DANITZA**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 a 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. **QUISPE QUISPE KAROL DANITZA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024**, conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del ASESOR Dr. **JESÚS MAMANI MAMANI**, Estando, la opinión favorable del comité de investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al Dr. **JESUS MAMANI MAMANI**,

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.


SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024


Dr. Freddy Chelón Wilkis
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 007-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-2522, presentado por el señor (a) **KAROL DANITZA QUISPE QUISPE** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01,02) el PROVEIDO N° 007-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°007-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **KAROL DANITZA QUISPE QUISPE** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024**, Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el Integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Agullar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 007-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24861, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a): **KAROL DANITZA QUISPE QUISPE**, para optar el titulado profesional de Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe; con el tema titulado: **JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO.- RECONOCER como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Jesus Mamaní Mamaní**.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	11%
2	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Título de la Tesis	
JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	KAROL DANITZA QUISPE QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75929669
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-2354-0183
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589

Datos de Investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Longitud oeste: -16.408910733069206, Latitud sur: -71.53758543923885</p>  <p>URL: https://maps.app.goo.gl/pB9VUJhV75Xky4Ck7</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Enero 2023 – junio 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	

UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CERÓN PALACIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CERÓN PALACIOS
DIRECCIÓN
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
PERU - ESTADOS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo KAROL DANITZA QUISPE QUISPE, identificado con DNI Nro. 75929669, en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024

Asesorado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 25 de noviembre del 2024



Firma del Asesor
(obligatoria)



Firma del Estudiante
(obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mi padre quien ha sido el más grande pilar, a quien siempre ha sido un ejemplo de fortaleza increíble, su amor incondicional, apoyo constante, al que a siempre me a guiado en todo momento, dedico este trabajo.

A mi hermano, compañero de vida y cómplice en momentos difíciles, su amor y apoyo han sido fundamental en mi camino, su cariño y respeto me han ayudado a superar muchos obstáculos. Esta dedicatoria también es para ti hermano.

A mi hijo, quien trae alegrías a mi vida, quien me da estabilidad emocional, a quien salvo mi vida.

A la memoria de mi hija angelical, quien, aunque no está físicamente presente, siempre la llevare en mi corazón, su amor incondicional, sus noches de desvelos junto a mí fueron fundamentales para este trabajo. Aunque su ausencia es sentida, su memoria sigue siendo una fuente de inspiración para mí.

Así mismo dedico este trabajo a las personas que han estado conmigo.



AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer a papá dios por los regalos que nos da, tales como la vida y el privilegio de ver a mi familia crecer, el privilegio de tener una buena educación, el simple privilegio de poder respirar, amar, querer.

Segundo Agradezco a mi padre, hermano, por apoyarme y permitirme cumplir con responsabilidad en el desarrollo de este trabajo, por darme la fuerza suficiente para seguir continuando con mis sueños.

Gracias por creer en mí.



ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE	iii
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANÁLISIS DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. JUSTIFICACIÓN	6
1.5. HIPÓTESIS	8
1.5.1. Hipótesis general	8
1.5.2. Hipótesis específica	8



1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.10

2.1.1. A nivel internacional.....10

2.1.2. A nivel nacional12

2.1.3. A nivel regional14

2.2. BASES TEÓRICAS.....16

2.2.1. Variable 1: Juego simbólico16

2.2.1.1. Definición16

2.2.1.2. Tipos de juego simbólico de acuerdo a la edad.....17

2.2.1.3. Dimensiones18

2.2.2. Variable 2: Habilidades sociales21

2.2.2.1. Conceptualización21

2.2.2.2. Etapas.....21

2.2.2.3. Dimensiones22

2.3. MARCO CONCEPTUAL24

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE26

3.2. DISEÑO27



3.3. TIPO	28
3.4. ALCANCE	28
3.5. MÉTODOS.....	28
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
3.6.1. La población	28
3.6.2. Muestra	29
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	30
3.7.1. Técnicas	30
3.7.2. Instrumento.....	30
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	30
3.8.1. Validación.....	30
3.8.2. Confiabilidad.....	31
3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	33
3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	34

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.....	35
4.1.1. Variable 1: Juego simbólico	35
4.1.2. Variable 2: Habilidades sociales	46
4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES.....	54
4.2.1. Prueba de normalidad.	54



4.2.2. Contrastación de las hipótesis	55
4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	63
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	68
REFERENCIAS	70
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	78
Anexo 2: instrumentos de recolección de información	79
Anexo 3: Validación de los instrumentos.....	83
Anexo 4: Documentos de autorización por parte de la I.E. para la recolección de la información por medio de los instrumentos.	89
Anexo 5: Evidencias fotográficas de recolección de la información.....	91



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de variables.....	9
Tabla 2 Población de estudio	29
Tabla 3 Muestra de estudio	29
Tabla 4 Validación de instrumentos por juicio de expertos	31
Tabla 5 Confiabilidad de los instrumentos	32
Tabla 6 <i>Descripción de los resultados de la variable 1 juego simbólico</i>	35
Tabla 7 <i>Descripción de resultados de la dimensión de descentración de la variable 1 juego simbólico</i>	38
Tabla 8 <i>Descripción de resultados de la dimensión de sustitución de la variable 1 juego simbólico</i>	40
Tabla 9 <i>Descripción de resultados de la dimensión de integración de la variable 1 juego simbólico</i>	42
Tabla 10 <i>Descripción de resultados de la dimensión de planificación de la variable 1 juego simbólico</i>	44
Tabla 11 <i>Descripción de los resultados de la variable 2 habilidades sociales</i> ..	46
Tabla 12 <i>Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autoestima de la variable 2 habilidades sociales</i>	48
Tabla 13 <i>Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autonomía de la variable 2 habilidades sociales</i>	50
Tabla 14 <i>Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de lenguaje y comunicación de la variable 2 habilidades sociales</i>	52
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad</i>	54



Tabla 16 Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales.....	55
Tabla 17 Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima	57
Tabla 18 Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía.....	59
Tabla 19 Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación.....	61



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Descripción de los resultados de la variable 1 juego simbólico36

Figura 2. Descripción de resultados de la dimensión de descentración de la variable 1 juego simbólico.....38

Figura 3. Descripción de resultados de la dimensión de sustitución de la variable 1 juego simbólico40

Figura 4. Descripción de resultados de la dimensión de integración de la variable 1 juego simbólico42

Figura 5. Descripción de resultados de la dimensión de planificación de la variable 1 juego simbólico.....44

Figura 6. Descripción de los resultados de la variable 2 habilidades sociales 46

Figura 7. Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autoestima de la variable 2 habilidades sociales.....48

Figura 8. Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autonomía de la variable 2 habilidades sociales50

Figura 9. Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de lenguaje y comunicación de la variable 2 habilidades sociales52



RESUMEN

El estudio tiene como objetivo general determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. Metodológicamente se fundamenta por tener una ruta cuantitativa con un diseño correlacional transversal y de acuerdo al propósito es de tipo básica, el alcance es descriptivo-correlacional. La muestra fue seleccionada por un muestreo no probabilístico intencional donde es 59 discentes de 4 años. Los instrumentos de recolección para ambas variables es la ficha de observación, que gozan de valides por juicio de experto con un criterio de calificación de *Existe suficiencia* y una confiabilidad por medio de Alfa de Cronbach (0,957 y 0,959). Los resultados descriptivos obtenidos de la variable juego simbólico reflejan que la mayoría de los participantes, un 53,1% (31 de 59), se situaron en la categoría Nunca, un 28.1% de los niños (17 de 59) ubicándose en la categoría Algunas veces y el 18.8% de los participantes (11 de 59) en la categoría Siempre. Con respecto a la variable de habilidades sociales se tiene que el 53.1% de los niños observados (31 de 59) se ubicaron en la categoría Nunca, el 21.9% (13 de 59). La conclusión es que se determinó que existe una relación significativa y positiva entre juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. Esto se argumenta en ($Rho = 0,829$ y un $Sig. 0.000 < 0.05$) este resultado implica que, a mayor participación en actividades de juego simbólico, mayores son las habilidades sociales observadas en los discentes.

Palabra clave: Juego simbólico, habilidades sociales, primera infancia, estrategia didáctica.



ABSTRACT

The general objective of the study is to determine the relationship between symbolic play and social skills in 4-year-old boys and girls in early childhood education at the early childhood education institution N°305 Juliaca 2024. Methodologically, it is based on having a quantitative route with a cross-sectional correlational design and according to the purpose it is of a basic type, the scope is descriptive-correlational. The sample was selected by an intentional non-probabilistic sampling where it is 59 students of 4 years old. The collection instruments for both variables is the observation form, which enjoy validity by expert judgment with a qualification criterion of There is sufficiency and reliability through Cronbach's Alpha (0.957 and 0.959). The descriptive results obtained from the symbolic play variable reflect that the majority of the participants, 53.1% (31 of 59), were in the Never category, 28.1% of the children (17 of 59) were in the Sometimes category, and 18.8% of the participants (11 of 59) were in the Always category. Regarding the social skills variable, 53.1% of the children observed (31 of 59) were in the Never category, 21.9% (13 of 59). The conclusion is that it was determined that there is a significant and positive relationship between symbolic play and social skills in 4-year-old boys and girls of early childhood education at the initial educational institution N°305 Juliaca 2024. This is argued in ($Rho = 0.829$ and a Sig. $0.000 < 0.05$) this result implies that, the greater the participation in symbolic play activities, the greater the social skills observed in the students.

Keyword: Symbolic play, social skills, early childhood, teaching strategy.



INTRODUCCIÓN

Este estudio tiene como objetivo principal evidenciar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales, explorando cómo el juego imaginativo se convierte en un recurso fundamental para la adquisición y el fortalecimiento de habilidades sociales esenciales. A lo largo de la investigación, se destacará el papel preponderante de esta forma de juego en el crecimiento y desarrollo integral de los discentes, proporcionando un análisis detallado de cómo el juego simbólico puede influir en la capacidad de los niños para interactuar y comunicarse satisfactoriamente con los demás. Además, se examinarán y debatirán estrategias efectivas orientadas a fomentar y consolidar el juego simbólico, así como el desarrollo de competencias sociales tanto en contextos educativos como familiares, ofreciendo una visión integral de su potencial impacto en los entornos de aprendizaje y en el hogar.

La estructura del estudio se organiza en varios capítulos, cada uno de los cuales aborda aspectos esenciales del proceso investigativo. En el Capítulo I, titulado "Planteamiento del problema", se llevará a cabo un análisis de la problemática que abarca diferentes niveles, desde una dimensión internacional hasta una perspectiva nacional y local, permitiendo una comprensión amplia y contextualizada del tema. El Capítulo II se centra en el Marco Teórico, delineando de manera clara los antecedentes de la investigación que guiarán el estudio. En el Capítulo III, denominado "Metodología de la Investigación", se examinarán técnicas y métodos relevantes que respaldan el enfoque de la investigación, proporcionando una base teórica sólida y actualizada sobre el juego simbólico y las habilidades sociales. Finalmente, el Capítulo IV, titulado



"Resultados y Discusión", describe procedimientos aplicados a lo largo del proceso investigativo. Esta estructura permitirá una comprensión integral de los elementos que sustentan el análisis y las conclusiones de la investigación.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANÁLISIS DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el ámbito internacional, se ha demostrado la importancia del desarrollo de habilidades sociales en la etapa del nivel inicial como un pilar esencial para el bienestar general de los niños. Según Delgado y Balseca (2021), los discentes de 5 años suelen presentar dificultades en sus habilidades sociales, reflejadas en problemas para mantener conversaciones fluidas y para interactuar de manera adecuada con sus pares. Esta deficiencia indica la necesidad de fortalecer dichas habilidades para un mejor desarrollo integral. Asimismo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2019) destaca que las habilidades sociales son fundamentales no solo para la interacción interpersonal, sino también para la salud y el bienestar general de los niños, influyendo positivamente en su comportamiento y rendimiento. en diversas áreas de la vida.

A nivel nacional, estudios por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) revelan que, en instituciones educativas de nivel inicial en Perú, los niños y niñas enfrentan desafíos significativos para interactuar con sus compañeros. Se observan comportamientos como la falta de atención hacia los demás,



dificultad para seguir instrucciones, y problemas para compartir y esperar su turno durante actividades grupales y recreativas. Estos niños también suelen presentar problemas cognitivos relacionados, como inseguridad, dependencia y baja autoestima, aspectos que limitan su capacidad para socializar y aprender en el aula.

Un factor crítico que contribuye a esta situación es la creciente presión que enfrentan los niños para aprender a leer y escribir a edades tempranas, impulsada por expectativas sociales y familiares. En Perú, los padres tienden a priorizar el aprendizaje académico sobre el juego, considerando erróneamente que el juego simbólico es una pérdida de tiempo. Como resultado, los docentes, presionados por estas expectativas, han reducido el tiempo dedicado al juego simbólico en las aulas, limitando así una herramienta fundamental para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Esta tendencia se ve agravada por la globalización y la sobrecarga de actividades extracurriculares, que dejan a los niños sin tiempo para jugar libremente, afectando su creatividad, imaginación y capacidad para relacionarse con los demás.

A nivel institucional, en la Institución Educativa Inicial N° 305 de Juliaca, se ha observado que los niños de 4 años presentan dificultades significativas para establecer relaciones adecuadas, como lo indicaba Cuenta (2020) en estudios similares. Los niños muestran conductas de timidez, falta de iniciativa para entablar conversaciones y temor a expresar sus sentimientos, lo que evidencia una falta de autonomía y seguridad en sí mismos. Estas dificultades limitan su capacidad para integrarse plenamente en el entorno educativo y afectarán su bienestar emocional y social.



Diagnóstico: La falta de habilidades sociales en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 305 de Juliaca se ha visto exacerbada por la disminución del juego simbólico en las aulas. Esta situación es el resultado de presiones externas para priorizar el aprendizaje académico sobre el desarrollo social, lo que ha llevado a una reducción del tiempo destinado a actividades lúdicas que facilitan la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Pronóstico: Si este problema persiste, es probable que los niños continúen desarrollando conductas de inseguridad, timidez y falta de autonomía, lo que podría impactar negativamente en su desarrollo a largo plazo. La falta de habilidades sociales adecuadas podría traducirse en dificultades en la resolución de conflictos, baja autoestima y problemas para adaptarse a entornos escolares más exigentes en el futuro, afectando su desempeño académico y bienestar emocional.

Control del Pronóstico: Para mitigar este problema, es crucial que las instituciones educativas, junto con los padres de familia y autoridades educativas, promuevan la integración del juego simbólico como parte fundamental del currículo de educación inicial. Esto implicaría sensibilizar a los padres sobre la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, capacitar a los docentes para que utilicen estrategias pedagógicas centradas en el juego y crear un entorno educativo que valore tanto el desarrollo académico como el social y emocional. Asimismo, las políticas educativas deben priorizar la creación de espacios adecuados para el juego en las aulas, permitiendo que los niños desarrollen su creatividad, autonomía y habilidades sociales de manera natural y efectiva.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el vínculo entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024?
- ¿Cuál es la concordancia entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024?
- ¿Cuál es la asociación entre juego simbólico y el lenguaje y comunicación en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024?



1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer el vínculo entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024.
- Determinar la concordancia entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.
- Establecer la asociación entre el juego simbólico y lenguaje y comunicación en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca, 2024.



1.4. JUSTIFICACIÓN

Teóricamente la investigación responde a la pregunta de ¿Por qué?, en ese sentido se argumenta que el juego simbólico es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que representa la forma más completa en la que los niños de educación inicial exploran y asimilan su realidad social, cultural y emocional. Este tipo de juego les permite representar situaciones de la vida cotidiana, desarrollar la empatía y comprender normas sociales básicas. En la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, el juego simbólico es esencial para el desarrollo de la inteligencia y la creatividad, al facilitar la expresión de pensamientos y emociones a través de la imaginación. Además, según Vygotsky, el juego simbólico es un medio para que los discentes de primera infancia aprendan de forma regular sus emociones y desarrollen habilidades de resolución de problemas en un contexto social. De este modo, la investigación se justifica en términos teóricos porque explora y evidencia cómo el juego simbólico se convierte en un medio para la adquisición de habilidades sociales en los niños de 4 años, un aspecto vital para su bienestar integral y para la construcción de relaciones. interpersonales efectivas a largo plazo. A partir de los resultados que se presentan se fortalecerá el campo de la literatura en lineamiento a las dos variables de estudio.

En términos **prácticos** la investigación responde a la interrogante de ¿Para qué? en ese sentido la investigación argumenta que tiene como propósito práctico destacar la importancia del juego simbólico en la educación inicial, específicamente en discentes de 4 años, para fomentar el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. Los hallazgos ayudarán a identificar las formas en que



el juego simbólico puede ser reintroducido y promovido en el entorno educativo como una herramienta pedagógica esencial. La investigación busca sensibilizar a docentes y padres sobre la relevancia del juego simbólico y su impacto positivo en la socialización de los niños, abogando por una educación que no solo priorice el aprendizaje académico, sino que también promueva el desarrollo socioemocional. De este modo, se aspira a generar un cambio en las prácticas educativas y en la percepción de los padres respecto al juego, entendiendo que este no es una pérdida de tiempo, sino un recurso crucial para preparar a los niños para los desafíos futuros en la vida escolar y social.

Metodológicamente la investigación responde a la pregunta de ¿Cómo? en ese sentido se argumenta que el estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño correlacional para explorar la relación existente entre el juego simbólico y las habilidades sociales en discentes de 4 años. Este enfoque permitirá medir, a través de instrumentos estandarizados, la frecuencia e intensidad de las actividades de juego simbólico y evaluar las habilidades sociales de los participantes, para determinar si existe una medición significativa entre ambas variables. Los datos se recogerán mediante observaciones directas en el aula y la aplicación de escalas de evaluación del comportamiento social y del juego simbólico. El análisis estadístico permitirá identificar patrones y relaciones que evidencian el impacto del juego simbólico en el desarrollo social, proporcionando resultados concretos y confiables que puedan ser utilizados para justificar la implementación de programas educativos que integran el juego como una herramienta pedagógica.



1.5. HIPÓTESIS.

1.5.1. Hipótesis general

Existe una relación significativa y positiva entre juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024

1.5.2. Hipótesis específica

- Existe vínculo significativo y positivo entre el juego simbólico y habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024.
- Existe concordancia significativa y positiva entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.
- Existe asociación significativa y positiva entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024.



1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

Tabla 1

Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
V1: Juego simbólico	Descentración	▪ Reconoce el objeto con diversos juguetes.	Nunca (1) Algunas veces (2) Siempre (3)
		▪ Utiliza el juguete elegido, en diversas situaciones.	
		▪ Conoce el uso del objeto, para representar algo diferente.	
		▪ Juega representando la realidad.	
		▪ Asume roles y desarrolla.	
	Sustitución	▪ Sustituye intencionalmente el objeto real.	
		▪ Realiza representaciones mentales.	
		▪ Asume y desarrolla roles ficticios.	
	Integración	▪ Demuestra iniciativa en el juego.	
		▪ Elige el material que va a utilizar.	
		▪ Secuencia acciones de la vida cotidiana.	
		▪ Muestra interés a la hora de realizar el juego.	
	Planificación	▪ Elige lo que va a jugar.	
		▪ Elige el objeto que va a usar.	
		▪ Elige a sus compañeros de juegos.	
		▪ Elabora un plan para el juego.	
V2: Habilidades sociales	Habilidades de autoestima	▪ Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros.	Nunca (1) En ocasiones (2) Siempre (3)
		▪ Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego.	
		▪ Es solidario con sus compañeros.	
		▪ Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables.	
		▪ Expresa comentarios positivos de sí mismo.	
	Habilidades de autonomía	▪ Recoge los materiales que utilizo en el juego.	
		▪ Guarda los materiales en clase.	
		▪ Participa en las actividades.	
	Habilidades de lenguaje y comunicación	▪ Cuida las cosas.	
		▪ Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	
		▪ Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	
		▪ Apoya las iniciativas de otros en el juego.	
			▪ Se despide adecuadamente al terminar una conversación.

Nota: elaboración propia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. A nivel internacional

Laguna (2023) investigó el impacto del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de educación inicial. A través de un enfoque cuantitativo y diseño correlacional-descriptivo, se incluyó a 20 niños y 2 docentes, seleccionados mediante muestras no probabilísticas. Los resultados revelaron que las actividades de juego simbólico fomentaron significativamente la interacción y cooperación, confirmando la eficacia de estas dinámicas para fortalecer las habilidades sociales en edades tempranas.

En línea con estos hallazgos, Ramos (2020) diseñó un programa recreativo para potenciar las habilidades sociales en niños de 2 a 3 años. Utilizando un enfoque preexperimental y descriptivo transversal, evaluó a 24 niños mediante pretest y posttest. Los resultados reflejaron mejoras notables en la autoconfianza y socialización; la baja autoconfianza disminuyó del 38% al 13%, y los niveles de socialización aumentaron, evidenciando el valor del juego como herramienta de desarrollo interpersonal, corroborando así la efectividad del juego simbólico en la infancia.



De manera complementaria, Preciado y Lema (2021) exploran la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en niños de preparatoria. Empleando un diseño descriptivo con enfoque hipotético-deductivo, encontraron que el 50% de los niños demostraron creatividad espontánea durante las actividades, mientras que el 100% de los docentes reconocieron los beneficios del juego simbólico, aunque con conocimiento limitado sobre su aplicación. Estos resultados sugieren que las dinámicas lúdicas no solo fortalecen las habilidades sociales, sino que también impulsan el pensamiento creativo.

Asimismo, Cocha (2023) investigó el uso del juego simbólico como estrategia educativa en niños de nivel inicial. Su estudio, con enfoque cuantitativo y diseño experimental correlacional, incluyó a 29 niños. Los hallazgos mostraron que el 62% mejoró su creatividad, mientras que un 28% lo hizo ocasionalmente, destacando que estas actividades facilitan la comprensión de contenidos educativos, especialmente en matemáticas, reforzando así la importancia del juego simbólico como herramienta didáctica.

Finalmente, Bustamante et al. (2020) analizaron los efectos de la pedagogía teatral en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de básica con y sin necesidades educativas especiales en una escuela de Los Ángeles, Chile. Utilizando un diseño cualitativo y descriptivo transversal, incluyeron a 14 estudiantes. Los resultados obtenidos de grupos focales evidenciaron mejoras conductuales y de convivencia, observando un aumento en la seguridad y comunicación, lo que promovió una dinámica social positiva en el aula. Estos estudios, en conjunto, subrayan la relevancia de las



actividades lúdicas y expresivas para el desarrollo integral de habilidades sociales, cognitivas y emocionales en niños.

2.1.2. A nivel nacional

López (2023) investigó cómo los juegos simbólicos contribuyen al mejoramiento de las habilidades sociales en niños de 5 años en una institución educativa inicial de Chincha. Aplicando una metodología preexperimental, se trabajó con una muestra de 20 niños seleccionados mediante muestreo no probabilístico, de una población de 44 estudiantes. Los resultados, obtenidos a través de pruebas pretest y posttest, mostraron que inicialmente el 80% de los niños se encontraban en un nivel de proceso, disminuyendo este porcentaje tras la intervención, y alcanzando el 60% el nivel de logro esperado. Se concluyó que los juegos simbólicos favorecieron el desarrollo de habilidades sociales en los niños estudiados.

En consonancia con estos resultados, Palpa (2022) buscó establecer la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la IE N°7039 en Chorrillos. Con una metodología correlacional transversal y diseño no experimental, se trabajó con una muestra de 30 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Los resultados, obtenidos mediante el coeficiente Rho de Spearman ($r=0.646$), indicaron una relación positiva y significativa, confirmando que el juego simbólico influye de manera moderadamente alta en el desarrollo de habilidades sociales.

De forma complementaria, Varamendi (2022) analizó la influencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N° 432-67 Qatus Urqo, Ayacucho. Utilizando enfoques inductivo-



deductivo y diseño preexperimental, trabajó con 18 niños mediante muestreo no aleatorio. Los resultados, basados en análisis inferenciales con las pruebas U de Mann-Whitney y Wilcoxon, mostraron que la implementación del juego simbólico mejoró significativamente la interacción social, respaldando la eficacia de estas actividades lúdicas en el entorno educativo.

De igual modo, Córdova (2021) exploró el impacto de los juegos simbólicos en las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la IE N°1289 Caserío La Loma Andina. Empleando una metodología aplicada y diseño preexperimental, evaluó a 22 niños mediante muestreo no probabilístico. Los resultados indicaron un aumento del 33% al 56% en el nivel alto de habilidades sociales tras el postest, además de una reducción en los niveles regulares y bajos, confirmando la efectividad de los juegos simbólicos en el fortalecimiento de estas competencias.

Finalmente, Hurtado (2020) investigó las diferencias en los niveles de habilidades sociales entre aulas en niños de 4 años de la IE 2051, Carabayllo. Con un enfoque cuantitativo, descriptivo-comparativo y transversal, trabajó con 70 niños seleccionados mediante muestreo no aleatorio. Aplicando la prueba H de Kruskal-Wallis ($p=0.008$), se identifican diferencias significativas en las habilidades sociales entre las aulas, destacando un 85% de nivel alto en "Pequeños Constructores", en contraste con otros grupos. Estos estudios, en conjunto, subrayan la importancia de las dinámicas lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales, mostrando resultados positivos en diversos contextos educativos.



2.1.3. A nivel regional

Cuenta (2022) investigó la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Miguel Grau, Juliaca. Utilizando un enfoque cuantitativo y diseño correlacional, seleccionó una muestra de 20 niños mediante muestreo no probabilístico. Los resultados, obtenidos a través del coeficiente Rho de Spearman ($r=0.63751$), indicaron una relación positiva significativa ($p=0.01032$), confirmando que el juego simbólico fortalece las habilidades sociales, demostrando su eficacia en el desarrollo de competencias interpersonales.

De manera similar, Santa María (2022) buscó explicar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la IE N° 278 del Barrio Mañazo, Puno. Con un diseño no experimental y una muestra de 15 niños, sus resultados, basados en el análisis de Rho de Spearman ($r=0.810$, $p=0.005$), mostraron una limitación directa significativa, concluyendo que el juego simbólico contribuye positivamente al desarrollo social, corroborando las conclusiones de estudios previos en este ámbito.

Por otro lado, Quispe (2023) amplió el enfoque al investigar la relación entre actividades lúdicas y habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio Adventista Puno. A través de una metodología correlacional no experimental, los resultados sugirieron que el impacto de las actividades lúdicas varía según el contexto educativo, destacando la necesidad de promover entornos que faciliten el desarrollo de estas habilidades desde edades tempranas, evidenciando la influencia del entorno en la efectividad de las actividades lúdicas.



En una línea similar, Turpo (2023) exploró la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI N° 150, Potoni. Con un diseño descriptivo no experimental y un análisis basado en la prueba de chi cuadrado ($\chi^2=16.536$, $p<0.05$), se obtiene una relación directa significativa, concluyendo que el juego cooperativo es una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades sociales, destacando la importancia de la colaboración y la interacción grupal.

Finalmente, Mamani (2020) evaluó la eficacia del juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°1, Puno. Con un diseño cuasiexperimental y pruebas pre y post, sus resultados, validados mediante la prueba de Wilcoxon ($p=0.000$), indicaron mejoras significativas en habilidades como simpatía, solidaridad y relaciones asertivas en el grupo experimental. Este estudio refuerza la idea de que las actividades lúdicas específicas, como el juego de roles, tienen un impacto positivo en el desarrollo social de los niños, subrayando la versatilidad de los enfoques lúdicos en la educación infantil.



2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Variable 1: Juego simbólico

2.2.1.1. Definición

El juego simbólico es una actividad lúdica esencial en la infancia, caracterizada por la representación y recreación de situaciones de la vida real a través de la imaginación. Según Saunders (2005), este tipo de juego actúa como un ejercicio preparatorio que ayuda a los niños a desarrollar habilidades y conocimientos útiles para la vida cotidiana, mediante la creación de representaciones mentales que fortalecen su capacidad para desenvolverse en diversas situaciones.

Pérez (1992) amplía esta idea al describir el juego simbólico como una actividad placentera que permite a los niños prepararse para enfrentar desafíos diarios con optimismo y confianza. En la misma línea, Guerra (2010) resalta que, a través de la imitación y la representación de roles, los niños fortalecen su autoconfianza y comprensión del entorno social. Este tipo de juego les facilita el ensayo de comportamientos y habilidades en un entorno seguro y controlado.

Diversos autores han señalado la flexibilidad y creatividad del juego simbólico. Thio de Pol et al. (2007) afirman que se trata de una actividad libre en la que el niño puede establecer y modificar reglas, lo que fomenta la imaginación y el desarrollo de capacidades cognitivas. De igual manera, Abad y Ruiz de Velasco (2011) describen el juego simbólico como una experiencia transformadora que permite a los niños interpretar y apropiarse del mundo físico, estimulando su creatividad y aprendizaje significativo.



Desde una perspectiva más amplia, Benítez (2009) destaca que el juego simbólico es inherente a todos los niños, aunque puede variar según las influencias culturales, y señala que su esencia no se limita a la infancia, sino que tiene implicaciones a lo largo de la vida. García (2019) y Raznoszczyk (2017) también subrayan su papel fundamental en los procesos de simbolización, esenciales para el desarrollo cognitivo, y destacan la importancia de seguir explorando sus beneficios dentro del contexto educativo.

En definitiva, el juego simbólico es una herramienta crucial para el desarrollo infantil, ya que permite a los niños explorar, comprender y adaptarse a su entorno de forma creativa. A través de esta actividad, los niños no solo practican habilidades motoras y sociales, sino que también desarrollan su capacidad para simbolizar y resolver problemas, lo que les prepara para enfrentar los desafíos del mundo real.

2.2.1.2. Tipos de juego simbólico de acuerdo a la edad

El juego simbólico, una actividad clave en el desarrollo infantil, presenta variaciones significativas según la edad, lo que refleja el avance en las capacidades cognitivas y sociales de los niños. De acuerdo con Ribes (2011), se distinguen dos tipos principales de juego simbólico:

Juego Simbólico Paralelo (2 a 4 años): En esta etapa, los niños juegan cerca de otros, pero sin interactuar directamente. Aunque comparten el espacio de juego, cada uno está inmerso en su propia actividad. Los roles asumidos suelen ser básicos y repetitivos, como "mamá" o "papá", y las acciones carecen de una secuencia lógica, predominando el placer inmediato



por la actividad sin una intencionalidad clara. Este tipo de juego refleja las primeras formas de simbolización, donde el niño empieza a representar y explorar roles simples.

Juego Simbólico Compartido (4 a 6 años): A medida que los niños crecen, el juego simbólico se vuelve más interactivo y coordinado. En esta etapa, los participantes comparten la misma ficción, aceptando y enriqueciendo el simbolismo que propone el otro. Los roles se diversifican y se observa una mayor estructura y coherencia en las secuencias de acciones. Además, aparece una intencionalidad clara, ya que el juego se organiza en torno a objetivos y motivaciones compartidas. Esto indica un desarrollo en las habilidades sociales y de comunicación, así como en la capacidad de negociar y cooperar en la creación de narrativas conjuntas.

2.2.1.3. Dimensiones

Las dimensiones del juego simbólico reflejan las distintas habilidades y procesos cognitivos que los niños desarrollan a medida que avanzan en su capacidad de jugar de manera simbólica. La elección de estas dimensiones se fundamenta en autores como Guerra (2016), quien resalta la importancia de cada una en la evolución del juego infantil, mostrando cómo el desarrollo simbólico progresa desde acciones simples hasta estructuras más complejas y organizadas.

Descentración: Esta dimensión se refiere a la capacidad del niño para alejar sus acciones simbólicas de sí mismo y extenderlas hacia otros objetos o personas. Bofarull (2014) describe la descentración como la primera etapa del juego simbólico, donde las acciones iniciales son autocentradas y no



tienen un propósito definido más allá de la acción misma, como "hacer que bebe" de una taza vacía. Guerra (2016) explica que, alrededor de los doce meses, las están dirigidas por el propio niño acciones, pero gradualmente se extienden a otros participantes, quienes al inicio son tratados como pasivos y, con el tiempo, se convierten en elementos activos dentro del juego.

Sustitución: Esta dimensión es central en el juego simbólico, ya que implica la capacidad de los niños para reemplazar objetos reales por otros con diferentes significados. Calle (2014) señala que la sustitución permite a los niños asignar nuevos significados a los objetos, utilizándolos independientemente de su función original, lo que constituye el núcleo de la actividad simbólica. Guerra (2016) complementa esta idea al explicar que los niños sustituyen hechos reales por ficticios y objetos presentes por ausentes, demostrando el poder de su imaginación en la creación de escenarios alternativos.

Integración: La integración se refiere a la complejidad creciente en las estructuras del juego. Según Bofarull (2014), esta dimensión aparece cuando el niño es capaz de aplicar esquemas simbólicos a Múltiples objetos o agentes, lo que representa un paso hacia juegos más elaborados. Guerra (2016) menciona que esta progresión va desde acciones simples hasta combinaciones más complejas, permitiendo que los niños integren diferentes elementos y secuencias en sus juegos, reflejando una mayor comprensión de la coordinación de roles y acciones dentro de un contexto simbólico.



Planificación: La planificación se considera una etapa avanzada del juego simbólico, en la que los niños demuestran un mayor grado de madurez en su capacidad para organizar y estructurar el juego. Guerra (2016) explica que los niños mayores son capaces de discernir y planificar sus actividades de juego, mostrando una clara intención y estructura en sus acciones. Bofarull (2014) señala que, a partir de los dos años, los niños empiezan a tomar decisiones sobre a qué jugar, iniciando así una forma más autónoma de participar en actividades simbólicas. Calle (2014) resalta que la planificación implica la capacidad de anticiparse a las situaciones de juego, seleccionando materiales y dotando al juego de coherencia, lo cual requiere manipular mentalmente los símbolos y establecer un marco para la actividad.



2.2.2. Variable 2: Habilidades sociales

2.2.2.1. Conceptualización

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que facilitan la interacción efectiva y adecuada en contextos interpersonales. Caballo (2005) las define como la capacidad de expresar sentimientos, deseos y opiniones respetando las conductas de los demás, lo que ayuda a resolver problemas inmediatos y prevenir conflictos futuros. De manera similar, Garaigordobil y Peña (2024) destacan que estas habilidades permiten la expresión de derechos propios sin menoscabar los ajenos, promoviendo relaciones equilibradas y satisfactorias.

Villanueva (2003) añade que las habilidades sociales incluyen hábitos conductuales, pensamientos y emociones que favorecen la comunicación eficaz y la consecución de objetivos personales. Además, resalta que su desarrollo incrementa el bienestar y mejora la calidad de vida, dado que gran parte de las satisfacciones personales dependen de la calidad de las relaciones interpersonales.

En síntesis, las habilidades sociales son fundamentales para una interacción armoniosa, ya que permiten a las personas comunicarse de manera respetuosa y efectiva, adaptándose a diversas situaciones y contribuyendo al bienestar personal y social.

2.2.2.2. Etapas

El desarrollo de las habilidades sociales pasa por diferentes etapas que reflejan el grado de conciencia y competencia del individuo. Según Crespi y Muñoz (2011), el proceso inicia con la fase de **conscientemente**



inhábil, en la que la persona no es consciente de que carece de ciertas habilidades. Luego, en la etapa **de inconscientemente inhábil**, el individuo reconoce su falta de destrezas sociales, lo que impulsa el deseo de mejorar. A medida que progresa, llega a ser **conscientemente hábil**, donde ha desarrollado las habilidades, pero aún necesita aplicarlas de forma deliberada. Finalmente, se alcanza la fase de **inconscientemente hábil**, en la que las habilidades sociales se han internalizado y se usan de manera automática y natural. Este proceso gradual permite que las personas mejoren su capacidad de interactuar exitosamente en contextos sociales diversos.

2.2.2.3. Dimensiones

La elección de las dimensiones de las habilidades sociales, como la autoestima, la autonomía y el lenguaje y la comunicación, se fundamenta en la necesidad de comprender los aspectos esenciales que facilitan una interacción social efectiva. Estas dimensiones son destacadas por varios autores que subrayan su importancia en el desarrollo integral del individuo.

La dimensión de autoestima es crucial para el bienestar emocional y las relaciones interpersonales. Rojas (2007) la define como la capacidad de percibir la realidad de uno mismo de manera auténtica, permitiendo aceptar tanto fortalezas como debilidades. Lancina (2010) enfatiza que una persona con buena autoestima tiende a mantener relaciones agradables con quienes le rodean, mientras que Naranjo (2007) destaca que la autoestima es un factor determinante para el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje.



La dimensión de autonomía se refiere a la capacidad de actuar y tomar decisiones de forma independiente, un aspecto esencial para el desarrollo social. Piaget (1968) describe la autonomía como un proceso de educación social que enseña a los niños a superar el egocentrismo, promoviendo conductas sociales y morales que contribuyen al bienestar colectivo. Por su parte, Kant (1997) señala la "autonomía de la voluntad" como la capacidad del ser humano para decidir libremente en virtud de sus propias reglas y principios, destacando su conexión con la moralidad y el respeto.

Finalmente, **la dimensión del lenguaje y la comunicación** son fundamentales para la expresión y la interacción social. López (2014) explica que la comunicación se inicia desde los primeros años de vida, avanzando desde una etapa prelingüística hasta una fase lingüística más desarrollada que permite al niño comunicarse de manera efectiva. Verano (2017) complementa esta idea al señalar que el lenguaje se enriquece a través de experiencias y vivencias, facilitando una expresión más precisa y coherente que favorece la socialización y el respeto por las normas de convivencia.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Autoestimación: Beauregard et al. (2005) definen la autoestima como la percepción positiva que una persona tiene de sí misma, la cual forma parte esencial de su personalidad, identidad y adaptación social. Es un sentimiento favorable que refleja el valor propio y contribuye al bienestar emocional.

2.3.2. Autonomía: Picardo (1984) describe la autonomía como la capacidad de autogobierno, permitiendo a las personas determinar su propia conducta y actuar con libertad. Esta capacidad es clave para el desarrollo personal y social, ya que fomenta la independencia y el autocontrol.

2.3.3. Comunicación: Chiavenato (2006) define la comunicación como el intercambio de información entre personas, un proceso fundamental para transmitir mensajes y facilitar el entendimiento mutuo. La comunicación eficaz es esencial para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables.

2.3.4. Descentración: Sánchez (1983) menciona que el descenso implica la coordinación de diferentes puntos de vista o aspectos de una situación, lo que facilita una comprensión más amplia y objetiva, esencial para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

2.3.5. Habilidades Sociales: Vaello (2005) define las habilidades sociales como un conjunto de capacidades que permiten emitir conductas efectivas en situaciones interpersonales, logrando respuestas positivas de los demás.



- 2.3.6. Integración:** La integración se refiere a la coordinación de actividades diversas para lograr un funcionamiento armonioso, involucrando la colaboración y la sincronización en el comportamiento social.
- 2.3.7. Juego:** Toro (2013) describe el juego como una actividad libre que se desarrolla dentro de límites definidos, con reglas aceptadas de manera voluntaria. Es una acción que tiene su propósito en sí misma, generando alegría y permitiendo a las personas experimentar una realidad diferente.
- 2.3.8. Juego Simbólico:** Montañez (2022) define el juego simbólico como aquel en el que los niños interpretan roles y utilizan objetos simbólicamente, desarrollando su imaginación para crear historias y escenarios. Gallardo (2018) subraya que este tipo de juego permite a los niños comprender la realidad, expresar emociones y asumir roles, transformando la realidad a través de la fantasía.
- 2.3.9. Jugar:** Muñoz (2008) sostiene que jugar es la forma en que los niños utilizan su mente para explorar el mundo, combinando pensamiento, fantasía y lenguaje, lo que les permite aprender y desarrollar sus habilidades.
- 2.3.10. Planificación:** La planificación es el proceso de establecer metas y procedimientos para alcanzar un objetivo específico, esencial para organizar actividades y lograr un funcionamiento coherente en distintos contextos.
- 2.3.11. Sustitución:** La sustitución implica el uso de objetos reales como si fueran otros, reflejando la imaginación y la capacidad creativa de los niños para transformar su entorno durante el juego simbólico.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE

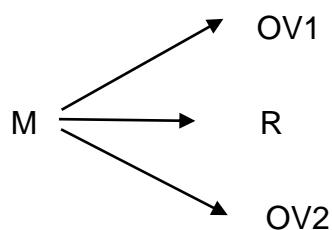
Cuantitativo: según lo conceptualizan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), es un paradigma de investigación basado en la recolección y el análisis de datos numéricos con el propósito de validar hipótesis. Este enfoque destaca por su rigor sistemático y su objetividad, características que lo convierten en una herramienta fundamental para quienes buscan alcanzar resultados exactos y confiables. A través de procedimientos de medición rigurosos y herramientas estadísticas avanzadas, el enfoque cuantitativo permite identificar patrones de comportamiento y verificar teorías científicas, lo que aporta un nivel de precisión notable en la cuantificación de los fenómenos estudiados.

Al centrarse en el uso de datos numéricos, el enfoque cuantitativo establece un camino claro hacia la objetividad, donde cada fase del proceso investigativo –desde la recolección de datos hasta el análisis de los resultados– se fundamenta en métodos que reducen el margen de error y aseguran la confiabilidad de los hallazgos. De esta manera, los investigadores

pueden no solo observar y medir las variables de estudio, sino también extraer conclusiones respaldadas por un análisis estadístico robusto que permita la generalización de los resultados a una población mayor. En esencia, el enfoque cuantitativo se convierte en un pilar de la investigación científica al proporcionar las bases necesarias para el análisis preciso y la validación de teorías, contribuyendo así al avance del conocimiento científico en diversas áreas.

3.2. DISEÑO

Correlacional transversal: se fundamenta en Hernández-Sampieri et al. (2014) que definen el diseño de investigación no experimental correlacional transversal como aquel en el que no se manipulan deliberadamente las variables independientes para observar sus efectos en otras variables. En este tipo de estudios, el investigador se limita a observar y registrar los fenómenos tal como ocurren en su entorno natural, sin intervenir en ellos. En consecuencia, el presente trabajo se ajusta a un diseño no experimental, dado que no implica la manipulación de variables; el investigador se centrará en la observación directa de la realidad a través de una guía de observación estructurada.



Donde:

M = Muestra

R = Relación



OV1 = Observación de la variable 1.

OV2 = Observación de la variable 2.

3.3. TIPO

Básica: De acuerdo al propósito es básica, se fundamenta en las palabras de Ñaupas et al. (2018) describen la investigación básica como aquella motivada por la curiosidad científica, sin objetivos comerciales, cuyo propósito es generar conocimientos fundamentales que sirvan de base para estudios aplicados y tecnológicos, siendo esencial para el avance de la ciencia.

3.4. ALCANCE

Descriptivo - Correlacional: Esta elección se fundamenta en Rios (2017) considera que mide la relación que pueda existir entre dos o más variables. Su primer paso es la descripción de casa variable. No determinan causas, pero aportan posibles indicios de causalidad.

3.5. MÉTODOS.

Científico: es el conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplea para plantear un problema; en consecuencia, propone una hipótesis que mediante los pasos científicos serán verificados (Arias, 2012).

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.6.1. La población

Tamayo (1997) define la población como el conjunto completo de elementos que conforman el fenómeno a estudiar, caracterizados por compartir una propiedad específica que es objeto de análisis, generando así los datos para la investigación. En el contexto de esta investigación, la

población está compuesta por 216 niños y niñas de 4 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 305 de Juliaca, en el año 2024, donde se explorará la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

Tabla 2

Población de estudio

<i>N°</i>	<i>Secciones</i>	<i>Cantidad de estudiantes</i>
1	4 años A	29
2	4 años B	30
3	4 años C	30
4	4 años D	30
5	4 años E	30
6	4 años F	30
<i>Total</i>	<i>Seis secciones</i>	<i>179</i>

Nota: elaboración propia.

3.6.2. Muestra

El concepto de la muestra se fundamenta en Hernández-Sampieri (2014) donde menciona que distinguen entre dos tipos de muestra: probabilística y no probabilística. Para esta investigación se ha optado por una muestra probabilística, ya que se calcula un tamaño muestral representativo que refleja las características de la población de manera precisa, permitiendo generalizar los resultados obtenidos.

Diseño muestral: No probabilístico intencional, porque no se empleó ninguna fórmula estadística para seleccionar la muestra de estudio; todo lo contrario, se realizó una muestra no probabilístico intencional, que consiste en que el investigador seleccione la muestra a su propio criterio sin utilizar ninguna regla matemática o estadística (Carrasco, 2008).

Tabla 3

Muestra de estudio

<i>N°</i>	<i>Secciones</i>	<i>Cantidad de estudiantes</i>
1	4 años A	29
2	4 años B	30
<i>Total</i>	<i>dos secciones</i>	<i>59</i>

Nota: elaboración propia.



3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.7.1. Técnicas

Observación: esta selección de la técnica se fundamenta en lo que sostiene Hernández-Sampieri et al. (2014) donde describen la observación como una técnica que permite registrar de forma sistemática y precisa las conductas y expresiones de las personas.

3.7.2. Instrumento.

Guía de observación: El instrumento utilizado para la recolección de datos será una guía de observación diseñada para evaluar desempeños, estableciendo escalas con rangos amplios. Esta herramienta permitirá registrar de manera detallada las actividades observadas, utilizando una escala de Likert con tres niveles de respuesta para categorizar las conductas y actitudes detectadas (Hernández-Sampieri et al., 2014).

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

3.8.1. Validación

Consiste en que el instrumento esta diseñado para medir lo que se supone que debe medir y obtener los resultados precisos y confiables (Medina et al., 2023).

La validación de los instrumentos se realizará mediante juicio de expertos en el área de educación e investigación.

Tabla 4*Validación de instrumentos por juicio de expertos*

Expertos	Pertinencia (1)	Relevancia (2)	Claridad (3)	Resultado
Mgtr. Eugenia Zeballos Zapana	✓	✓	✓	Evidencia suficiencia
Dr. León Severo Sucapuca Chinoapaza	✓	✓	✓	Evidencia suficiencia
Mgtr. Kattya Melgar Condori	✓	✓	✓	Evidencia suficiencia

Fuente: En base a la ficha de validación de instrumentos presentado en los anexos.

3.8.2. Confiabilidad

Corbetta (2007) sostiene que la confiabilidad de un instrumento radica en su capacidad para generar resultados consistentes y reproducibles cada vez que se aplica, siempre que las condiciones sean las mismas. Desde esta perspectiva, la confiabilidad se convierte en un aspecto fundamental para garantizar que los datos obtenidos a través de un instrumento sean precisos y puedan ser replicados en futuras aplicaciones. Esta consistencia resulta clave, pues un instrumento confiable no solo contribuye a la precisión de los hallazgos, sino que además permite la comparación de resultados en distintas ocasiones y contextos similares, otorgando mayor credibilidad a la investigación.

En el contexto de la presente investigación, la evaluación de la confiabilidad se realizó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, un estadístico ampliamente utilizado en investigaciones cuantitativas para medir la consistencia interna de los instrumentos. Este coeficiente se aplicó a una muestra análoga a la utilizada en la investigación principal, con el fin de asegurar que las características de los participantes y las condiciones de aplicación fueran lo suficientemente homogéneas como para reflejar la

estabilidad del instrumento. Al elegir una muestra similar y aplicar el Alfa de Cronbach, se buscó reforzar la homogeneidad en los resultados obtenidos, asegurando que el instrumento no solo fuera capaz de capturar los datos de manera uniforme, sino que también pudiera mantener dicha consistencia en futuras aplicaciones.

Este riguroso proceso de validación de la confiabilidad no solo respalda los resultados específicos de esta investigación, sino que además contribuye a la robustez del estudio en su conjunto. En última instancia, un instrumento que demuestre altos niveles de confiabilidad según el criterio de Corbetta (2007) no solo refleja un diseño metodológico sólido, sino que además incrementa el valor y la validez de los hallazgos, permitiendo que estos puedan ser considerados tanto confiables como importantes para futuros análisis y aplicaciones.

Tabla 5

Confiabilidad de los instrumentos

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems del instrumento
Juego simbólico	0,957	16
Habilidades sociales	0,959	13

Nota: elaboración propia

Interpretación: La confiabilidad de los instrumentos empleados en esta investigación se evaluó a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.957 para la variable Juego simbólico y de 0.959 para la variable Habilidades sociales. Estos resultados reflejan una alta consistencia interna en ambos instrumentos, lo que demuestra su confiabilidad y adecuación para la recolección de datos. La elevada confiabilidad, evidenciada en los valores cercanos a uno, asegura que las mediciones realizadas son precisas y



estables, lo cual es fundamental para garantizar que los datos obtenidos reflejan con exactitud las características de las variables de estudio. De este modo, se confirma que los instrumentos empleados no solo son idóneos para la presente investigación, sino que también contribuyen a la validez de los hallazgos al minimizar el margen de error y proporcionar una base sólida para el análisis de las variables Juego simbólico y Habilidades. sociales.

3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El procedimiento de recolección de datos en esta investigación, de diseño correlacional no experimental, se llevó a cabo mediante un enfoque de observación directa y sistemática. Durante el desarrollo de las actividades, se registraron de forma detallada las conductas y actitudes de los participantes sin intervenir en el entorno, permitiendo así una captura precisa y objetiva de los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural.

Para este fin, se empleó una guía de observación de estructura, diseñada específicamente para evaluar las variables en estudio. Esta guía incluyó una escala de Likert que permitió clasificar las conductas observadas en diferentes niveles de respuesta, facilitando así una medición clara y consistente de los comportamientos. El uso de la escala de Likert ayudó a cuantificar las observaciones de manera precisa, permitiendo analizar las relaciones entre las variables sin necesidad de manipularlas.

De esta manera, el procedimiento seguido en la recolección de datos se centró en observar y registrar las actividades de manera meticulosa y estandarizada, asegurando que la información recopilada reflejará de manera

fiel las interacciones y comportamientos naturales de los sujetos, coherente con el enfoque no experimental. y correlacional del estudio.

3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

La prueba de hipótesis seleccionada para esta investigación fue la prueba no paramétrica de Rho de Spearman. La elección de esta prueba se fundamenta en la naturaleza de las variables involucradas, las cuales son de tipo cualitativo y se encuentran en una escala de valoración ordinal. Esto significa que los datos no siguen una distribución normal, lo que hace necesario emplear métodos de análisis estadístico que no dependan de suposiciones paramétricas rigurosas.

Además, esta elección se refuerza con los resultados de la prueba de normalidad, que confirma la adecuación del uso de una prueba no paramétrica. De esta manera, el uso de Rho de Spearman permite realizar un análisis riguroso y coherente con las características de los datos, garantizando que la interpretación de los resultados sea precisa y significativa dentro del contexto de la investigación.

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

r_s = Coeficiente de correlación por rangos de Spearman

d = Diferencia entre los rangos (X menos Y)

n = Número de datos

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. Variable 1: Juego simbólico

Tabla 6

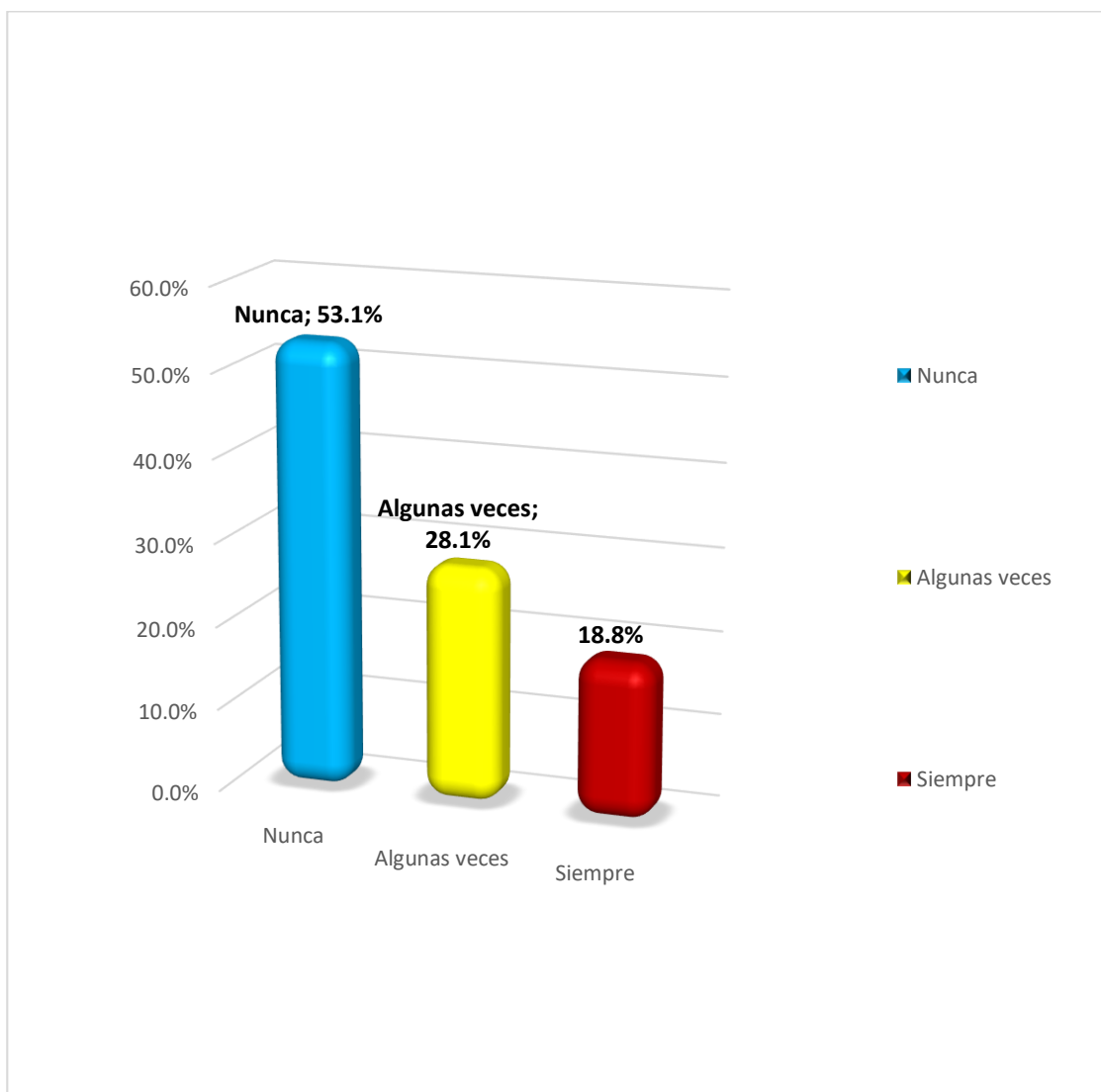
Descripción de los resultados de la variable 1 juego simbólico

Escala de valoración			
Cualitativa	Cuantitativa	Frec.	%
Nunca	1	31	53.1%
Algunas veces	2	17	28.1%
Siempre	3	11	18.8%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 1.

Descripción de los resultados de la variable 1 juego simbólico



Nota: Elaboración propia

Descripción: Los resultados obtenidos mediante la técnica de observación en torno a la variable **juego simbólico** en niños de 4 años revelan patrones significativos en el desarrollo de habilidades simbólicas. La mayoría de los participantes, un 53,1% (31 de 59), se situaron en la categoría **Nunca**, lo cual sugiere una presencia limitada de conductas asociadas al juego simbólico. Este hallazgo puede estar vinculado a la etapa de desarrollo cognitivo en la que se encuentran, caracterizada por un incipiente nivel de abstracción y simbolización.



Dado que el juego simbólico requiere la capacidad de representar roles y transformar objetos en elementos imaginarios, es probable que la ausencia de esta práctica refleje una fase temprana del proceso de socialización y del desarrollo de habilidades cognitivas complejas, aún no plenamente adquiridas por una mayoría de los niños observados.

En contraste, un 28.1% de los niños (17 de 59) vieron una participación intermitente en juegos de simulación, ubicándose en la categoría **Algunas veces**. Este comportamiento sugiere una fase de transición en la que los niños empiezan a explorar roles simbólicos de manera gradual, aunque sin la regularidad que caracteriza a los niveles más avanzados de simbolización. Finalmente, el 18.8% de los participantes (11 de 59) que se clasificaron en la categoría **Siempre** exhibieron una capacidad sólida y consistente para involucrarse en actividades de juego simbólico, lo cual puede estar asociado con un entorno estimulante o con experiencias previas que han potenciado sus habilidades de representación y simulación. Esta diversidad en los niveles de involucramiento en el juego simbólico refleja las variaciones individuales en el desarrollo cognitivo y social, influenciadas posiblemente por el contexto familiar, la interacción con pares y otros factores que facilitan o limitan el desarrollo de estas capacidades en la primera infancia.

Tabla 7

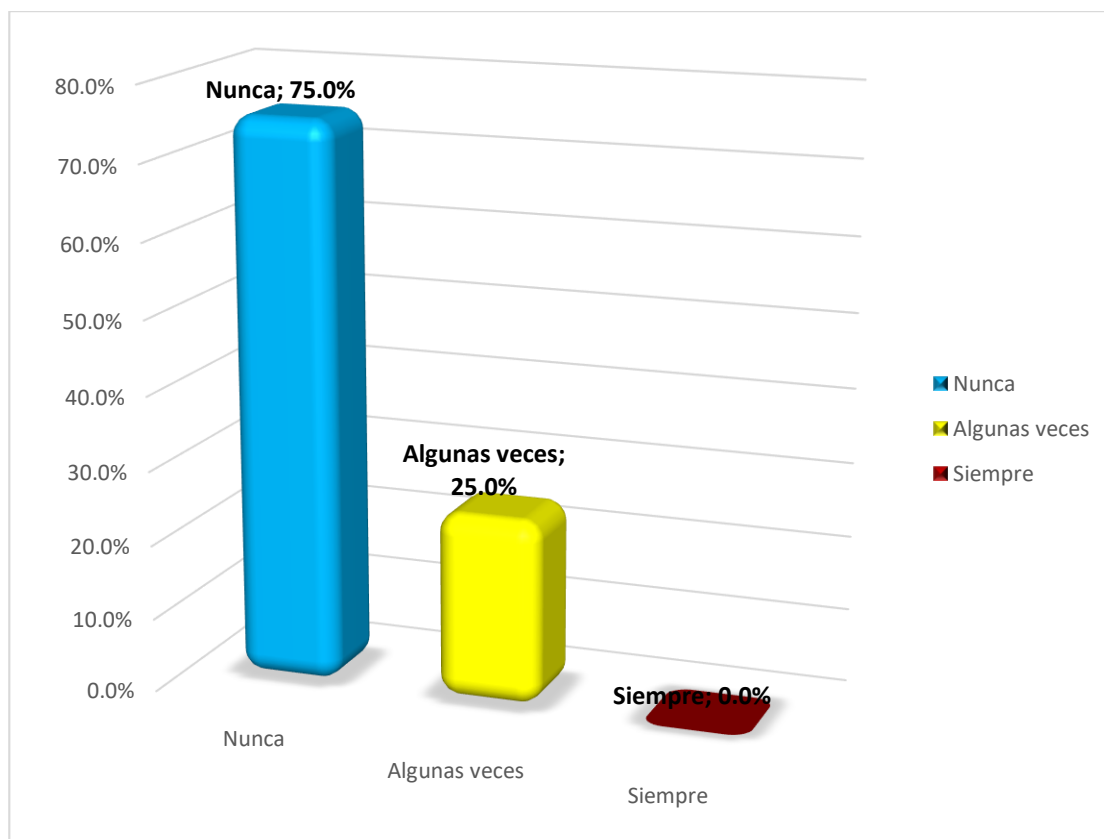
Descripción de resultados de la dimensión de descentración de la variable 1 juego simbólico

Escala de valoración		Frec.	%
Cualitativa	Cuantitativa		
Nunca	1	44	75.0%
Algunas veces	2	15	25.0%
Siempre	3	00	0.0%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 2.

Descripción de resultados de la dimensión de descentración de la variable 1 juego simbólico



Nota: elaboración propia.



Descripción: El análisis de los resultados correspondientes a la dimensión de descenso en la variable juego simbólico refleja que una mayoría significativa, el 75.0% de los niños observados (44 de 59), se ubicó en la categoría **Nunca**, indicando una falta de habilidad para distanciarse de sí mismos al involucrarse en actividades de simulación. Este resultado sugiere que la mayoría de los participantes aún no desarrollan plenamente la capacidad de adoptar perspectivas ajenas a la propia, lo cual es un componente esencial del juego simbólico que les permite representar roles o acciones fuera de su propia experiencia.

Por otro lado, un 25.0% de los niños (15 de 59) se situaron en la categoría **Algunas veces**, lo que indica una fase emergente en la habilidad de descentración, donde comienzan a manifestarse signos de simbolización y representación desde una perspectiva distinta a la propia, aunque de manera esporádica. Es notable que ningún niño se ubicó en la categoría **Siempre**, lo cual enfatiza que, en este grupo, la capacidad de descenso en el contexto del juego simbólico está en desarrollo inicial y no alcanza niveles consistentes. Este perfil de resultados sugiere la presencia de limitaciones en la evolución de habilidades de abstracción, probablemente influenciadas por factores contextuales, cognitivos o socioemocionales propios de esta etapa temprana de la infancia.

Tabla 8

Descripción de resultados de la dimensión de sustitución de la variable 1 juego simbólico

Escala de valoración		Frec.	%
Cualitativa	Cuantitativa		
Nunca	1	38	65.6%
Algunas veces	2	17	28.1%
Siempre	3	04	6.3%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 3.

Descripción de resultados de la dimensión de sustitución de la variable 1 juego simbólico



Nota: elaboración propia



Descripción: En la dimensión de sustitución de la variable juego simbólico, los resultados muestran que el 65.6% de los niños observados (38 de 59) se encuentran en la categoría **Nunca**, lo cual indica una ausencia significativa en la capacidad de reemplazar un objeto por otro en sus actividades lúdicas, lo que limita su habilidad para abstraer y asignar nuevos significados a los objetos en el contexto del juego. Este hallazgo sugiere una etapa temprana en el desarrollo de la habilidad simbólica, donde la mayoría de los niños aún no exploran la sustitución como medio para representar elementos ficticios.

Por otra parte, un 28.1% de los participantes (17 de 59) demostraron esta habilidad **Algunas veces**, indicando un progreso emergente hacia la simbolización a través de la sustitución, aunque aún de forma inconsistente. Solamente el 6.3% de los niños (4 de 59) se ubicaron en la categoría **Siempre**, reflejando una capacidad desarrollada para utilizar objetos simbólicamente de manera continua y espontánea. Estos resultados destacan una disparidad en el desarrollo de la habilidad de sustitución entre los niños observados, lo que podría estar influenciado por el entorno de juego y las oportunidades de interacción lúdica en sus experiencias cotidianas.

Tabla 9

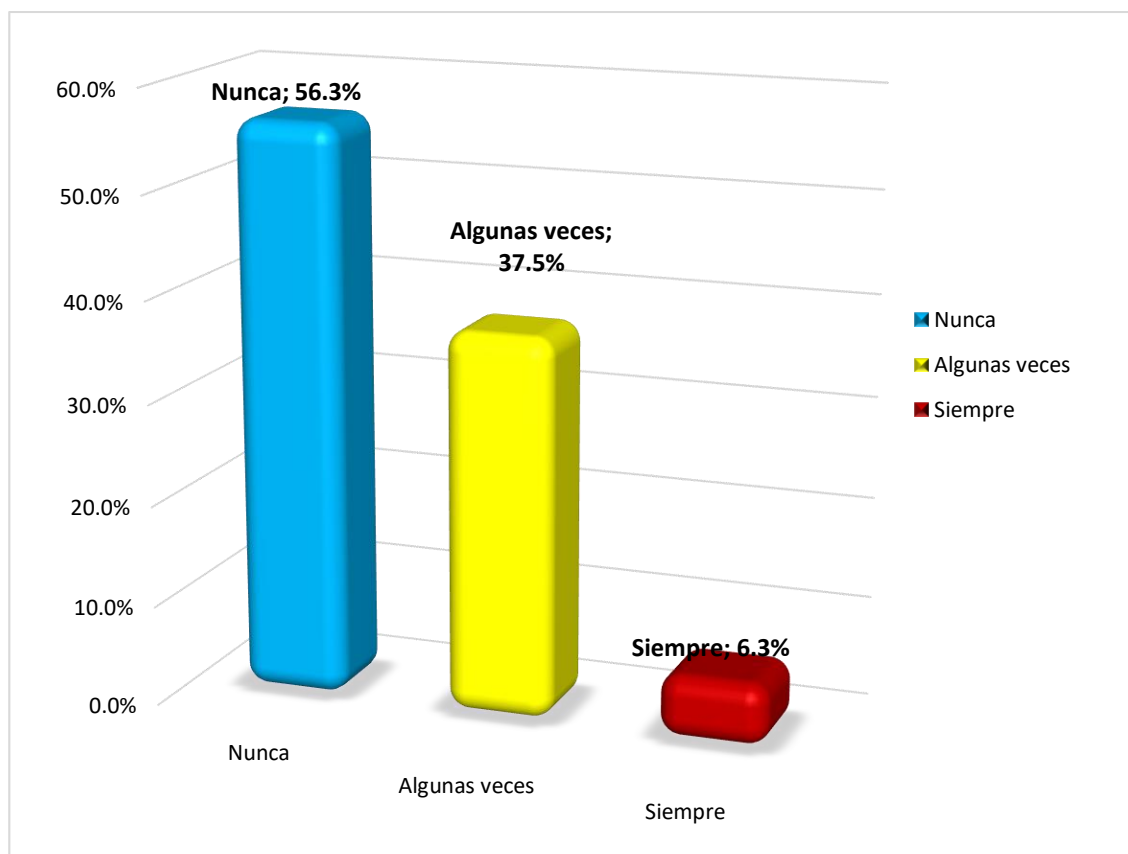
Descripción de resultados de la dimensión de integración de la variable 1 juego simbólico

Escala de valoración		Frec.	%
Cualitativa	Cuantitativa		
Nunca	1	33	56.3%
Algunas veces	2	22	37.5%
Siempre	3	04	6.3%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 4.

Descripción de resultados de la dimensión de integración de la variable 1 juego simbólico



Nota: elaboración propia.



Descripción: En la dimensión de integración de la variable juego simbólico, los datos reflejan que el 56.3% de los niños observados (33 de 59) fueron clasificados en la categoría **Nunca**, lo que sugiere una capacidad limitada para coordinar y combinar diferentes elementos. o roles dentro de sus juegos, característica fundamental en el desarrollo de juegos más estructurados y complejos. Esta prevalencia indica que más de la mitad de los niños aún no muestran habilidades avanzadas para integrar diversos componentes en una narrativa simbólica coherente.

Por otro lado, un 37.5% de los participantes (22 de 59) manifiestan la habilidad de integración **Algunas veces**, lo cual podría indicar una fase de transición en la que los niños comienzan a explorar la combinación de elementos en el juego, aunque sin una constancia de que demuestre dominio completo. Solo el 6.3% (4 de 59) se ubicaron en la categoría **Siempre**, reflejando un nivel de integración más desarrollado y continuo. Estos resultados sugieren que la capacidad de integración en el juego simbólico aún está en proceso de evolución en este grupo, probablemente influenciada por el nivel de interacción social y las oportunidades de práctica en un entorno estimulante.

Tabla 10

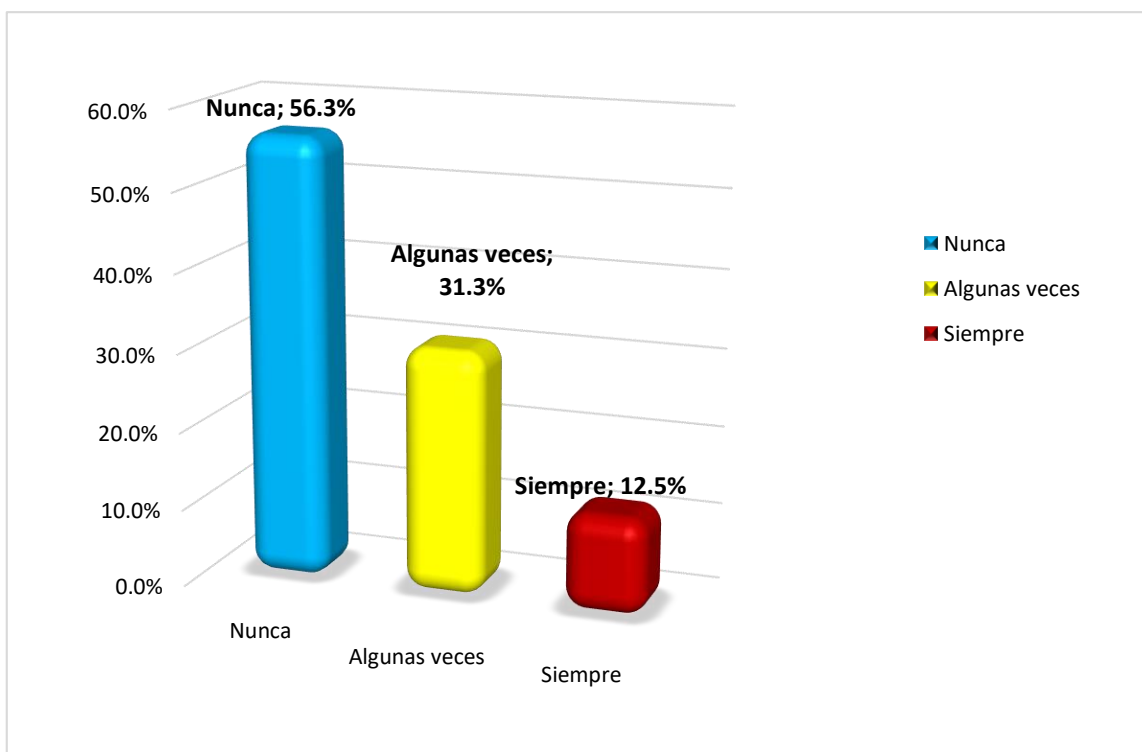
Descripción de resultados de la dimensión de planificación de la variable 1 juego simbólico

Escala de valoración		Frec.	%
Cualitativa	Cuantitativa		
Nunca	1	33	56.3%
Algunas veces	2	18	31.3%
Siempre	3	08	12,5%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 5.

Descripción de resultados de la dimensión de planificación de la variable 1 juego simbólico



Nota: elaboración propia.



Descripción: En la dimensión de planificación de la variable juego simbólico, se observa que el 56.3% de los niños (33 de 59) se encuentran en la categoría **Nunca**, indicando una ausencia notable de habilidades para anticipar y estructurar sus actividades de juego. de forma organizada. Esto sugiere que la mayoría de los niños aún no desarrollan la capacidad de establecer secuencias o metas en sus juegos, lo cual es característico de un nivel más avanzado de simbolización y organización cognitiva.

Un 31.3% (18 de 59) de los participantes fueron clasificados en la categoría **Algunas veces**, lo cual refleja una capacidad emergente para la planificación, aunque aún inconsistente. Solo el 12.5% de los niños (8 de 59) se ubicaron en la categoría **Siempre**, mostrando una habilidad consolidada para planificar y estructurar sus actividades lúdicas de manera regular. Estos resultados evidencian que la capacidad de planificación en el juego simbólico se encuentra en desarrollo en este grupo, posiblemente influenciada por el nivel de maduración cognitiva y las oportunidades de juego en contextos que estimulan esta habilidad.

4.1.2. Variable 2: Habilidades sociales

Tabla 11

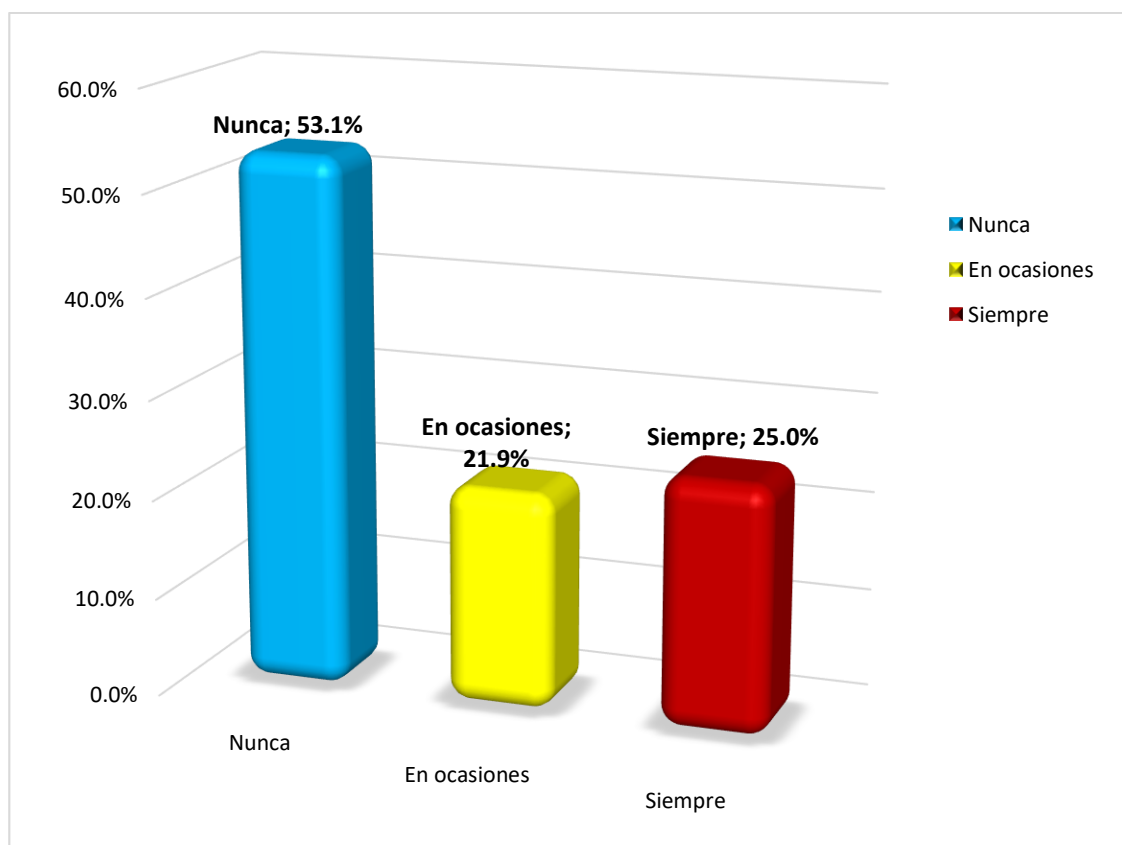
Descripción de los resultados de la variable 2 habilidades sociales

Escala de valoración			
Cualitativa	Cuantitativa	Frec.	%
Nunca	1	31	53.1%
En ocasiones	2	13	21.9%
Siempre	3	15	25.0%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 6.

Descripción de los resultados de la variable 2 habilidades sociales



Nota: elaboración propia.



Descripción: En la variable **habilidades sociales**, los resultados muestran que el 53.1% de los niños observados (31 de 59) se ubicaron en la categoría **Nunca**, lo cual sugiere una deficiencia notable en la manifestación de conductas sociales consistentes, tales como la capacidad de interactuar de manera efectiva con otros. Este resultado indica que más de la mitad de los participantes no presentan un desarrollo consolidado en habilidades sociales, lo cual puede estar relacionado con limitaciones en el entorno de socialización o con factores individuales propios de esta etapa de desarrollo.

Por otro lado, el 21.9% (13 de 59) de los niños mostraron estas habilidades **En ocasiones**, lo que sugiere una aparición intermitente de comportamientos sociales, posiblemente dependiente de factores situacionales o del estímulo del entorno. Finalmente, un 25.0% (15 de 59) se clasificó en la categoría **Siempre**, lo cual indica que una cuarta parte de los niños demuestra una habilidad social estable y constante, reflejando un nivel de socialización y de interacciones maduras que pueden estar asociados con un entorno socialmente estimulante o con experiencias previas en el ámbito social.

Tabla 12

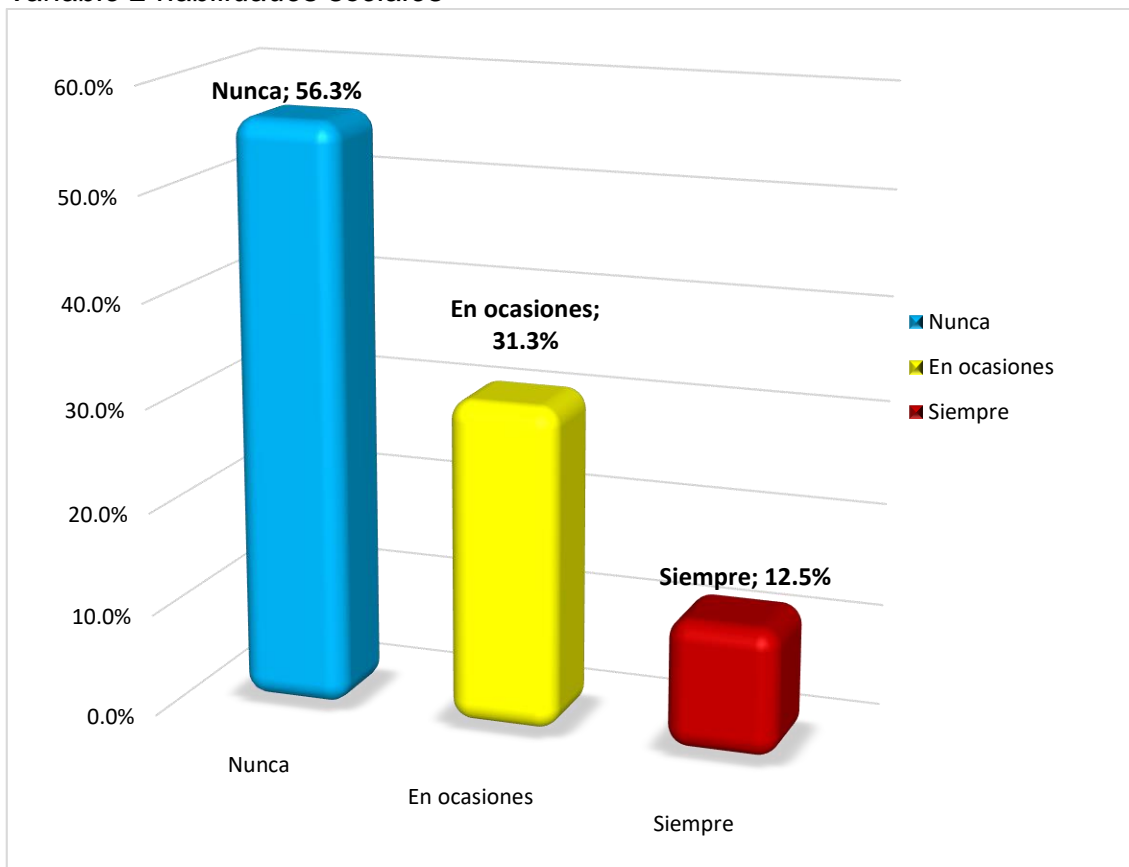
Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autoestima de la variable 2 habilidades sociales

Escala de valoración		Frec.	%
Cualitativa	Cuantitativa		
Nunca	1	33	56.3%
En ocasiones	2	18	31.3%
Siempre	3	08	12.5%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 7.

Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autoestima de la variable 2 habilidades sociales



Nota: elaboración propia.



Descripción: En la dimensión de autoestima dentro de la variable habilidades sociales, los resultados muestran que el 56.3% de los niños (33 de 59) se encuentran en la categoría **Nunca**, lo que indica una carencia notable en la manifestación de una autoestima consolidada. Esta falta de confianza y valoración personal sugiere que más de la mitad de los participantes no exhiben comportamientos asociados a una autoestima estable, lo cual puede repercutir en su desarrollo social y emocional.

Por otro lado, el 31.3% de los niños (18 de 59) demostraron estas habilidades **En ocasiones**, lo que señala una autoestima emergente pero aún inconsistente. Solo el 12.5% (8 de 59) se ubicaron en la categoría **Siempre**, reflejando un nivel de autoestima sólido y persistente. Estos resultados sugieren que la capacidad de los niños para desarrollar una autoestima positiva está en una fase temprana, posiblemente influenciada por factores como el entorno familiar y las experiencias de socialización, los cuales son fundamentales para fortalecer el autoconcepto y la confianza en esta etapa.

Tabla 13

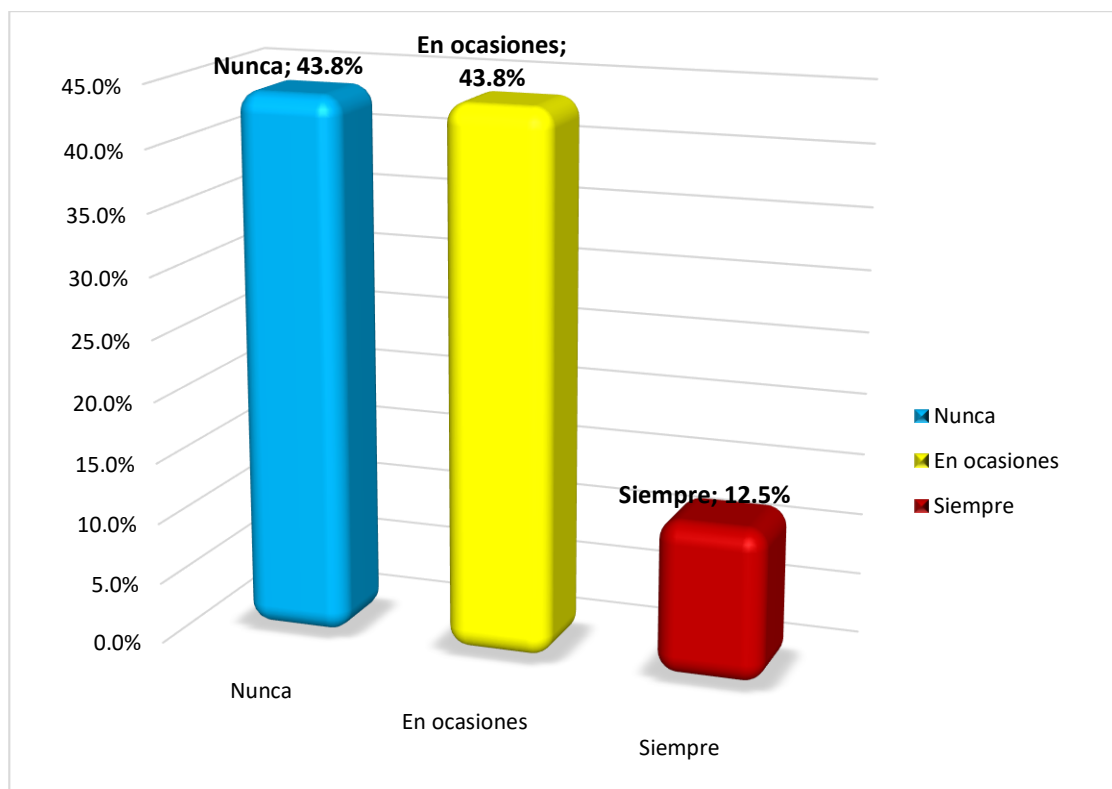
Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autonomía de la variable 2 habilidades sociales

Escala de valoración			
Cualitativa	Cuantitativa	Frec.	%
Nunca	1	26	43.8%
En ocasiones	2	26	43.8%
Siempre	3	07	12.5%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 8.

Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de autonomía de la variable 2 habilidades sociales



Nota: elaboración propia



Descripción: En la dimensión de autonomía de la variable habilidades sociales, los datos muestran una distribución equilibrada entre las categorías **Nunca** y **En ocasiones**, con un 43.8% de los niños (26 de 59) en cada una de estas clasificaciones. Esto sugiere que, mientras algunos niños aún no desarrollan una autonomía consistente, otros empiezan a mostrar signos de independencia de manera intermitente, aunque sin consolidarse plenamente.

Por otro lado, solo el 12.5% (7 de 59) de los niños fueron clasificados en la categoría **Siempre**, reflejando una manifestación constante de conductas autónomas, lo cual indica un nivel de independencia avanzado en una minoría del grupo. Estos resultados sugieren que la habilidad de actuar de manera independiente está en una fase de desarrollo inicial en la mayoría de los niños, posiblemente influenciada por factores ambientales y experiencias tempranas de socialización que refuerzan o limitan el ejercicio de la autonomía en esta etapa.

Tabla 14

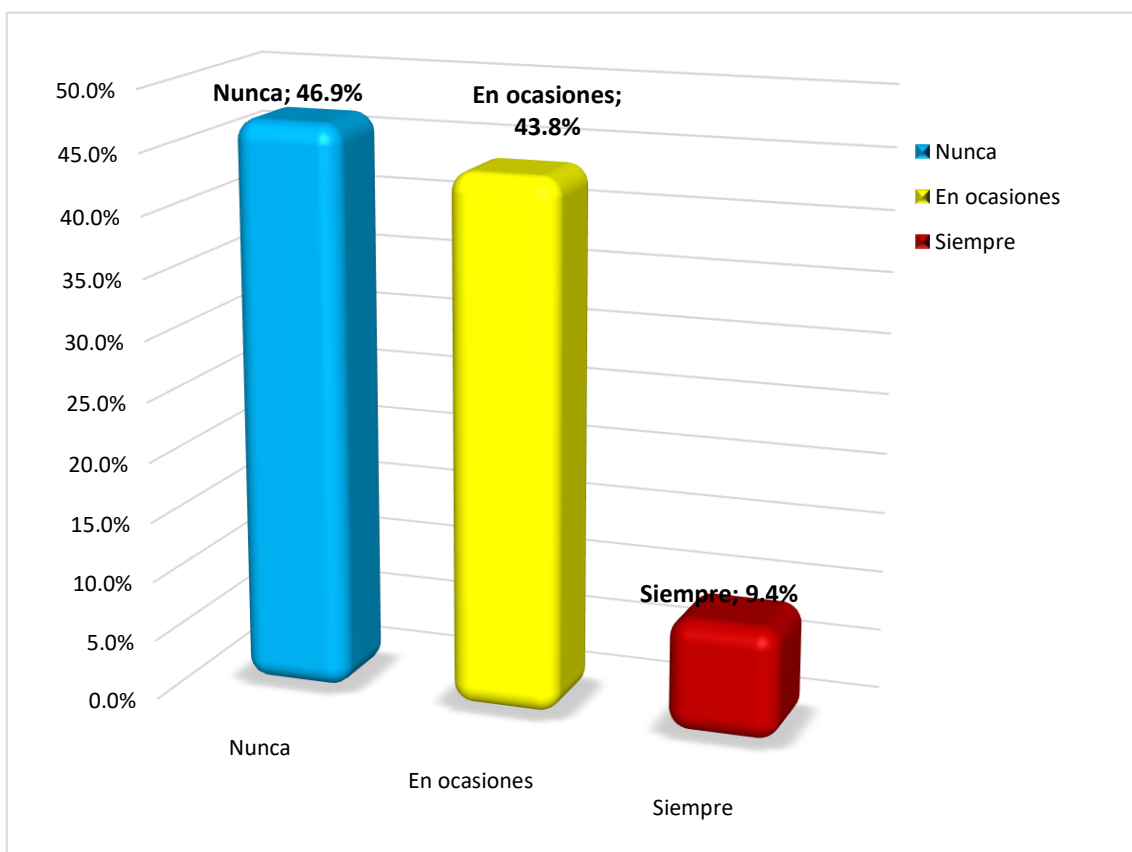
Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de lenguaje y comunicación de la variable 2 habilidades sociales

Escala de valoración			
Cualitativa	Cuantitativa	Frec.	%
Nunca	1	28	46.9%
En ocasiones	2	25	43.8%
Siempre	3	06	9.4%
Total		59	100%

Nota: elaboración propia

Figura 9.

Descripción de los resultados de la dimensión de habilidades de lenguaje y comunicación de la variable 2 habilidades sociales



Nota: elaboración propia



Descripción: En la dimensión de lenguaje y comunicación de la variable habilidades sociales, se observa que el 46.9% de los niños (28 de 59) se encuentran en la categoría **Nunca**, lo que indica una limitación significativa en la manifestación de habilidades de comunicación efectiva. Este resultado sugiere que casi la mitad de los participantes no han desarrollado consistentemente las capacidades necesarias para expresar ideas y sentimientos de manera fluida y comprensible en interacciones sociales.

Por otra parte, el 43.8% de los niños (25 de 59) demostraron habilidades de comunicación **En ocasiones**, lo cual refleja una capacidad emergente para interactuar verbalmente, aunque aún de forma irregular. Solo un 9.4% de los niños (6 de 59) se ubicaron en la categoría **Siempre**, indicando un nivel sólido de competencia comunicativa en una minoría del grupo. Estos resultados evidencian una fase de desarrollo inicial en el uso del lenguaje y la comunicación, posiblemente influenciada por la exposición y el estímulo en su entorno inmediato, factores clave para el fortalecimiento de estas habilidades en la primera infancia.

4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

4.2.1. Prueba de normalidad.

La prueba de normalidad es un análisis estadístico clave para determinar si los datos siguen una distribución gaussiana, lo cual es fundamental para elegir entre pruebas paramétricas o no paramétricas (Luzuriaga et al., 2023). En esta investigación, con una muestra de 59 estudiantes, se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, recomendada para muestras superiores a 50 participantes, permitiendo así una evaluación precisa de la distribución de los datos.

Tabla 15

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencia digital	0.189	59	0.000
Desempeño docente	0.225	59	0.000

Nota: elaboración propia

El análisis de los resultados derivados de la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov revela que cada una de las variables investigadas posee un nivel de significancia de 0.000, claramente por debajo del umbral crítico de 0.05. Este hallazgo indica que los datos no se distribuyen de forma normal. En términos específicos, la variable "juego simbólico" presentó un estadístico de 0.189, mientras que "habilidades sociales" alcanzó un valor de 0.225; ambos resultados fueron calculados con 59 grados de libertad, correspondientes al tamaño total de la muestra estudiada. Dado que todas las significancias son menores a 0.05 ($p < 0.05$), se confirma que los datos no siguen una distribución gaussiana. Consecuentemente, para los análisis estadísticos subsiguientes se emplearán pruebas no paramétricas, siendo el coeficiente de evaluación de Spearman el método más adecuado para evaluar la interrelación entre las variables.

4.2.2. Contrastación de las hipótesis

Ha: El juego simbólico tiene una relación significativa y positiva con las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024

Ho: El juego simbólico no tiene una relación significativa y positiva con las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024.

Tabla 16

Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales

	Juego simbólico	Habilidades sociales
Rho	Sig. (bilateral)	0,000
Spearman	Coeficiente de correlación	0,829
	N	59

Nota: procesado mediante el software IBM SPSS Statistics 27.

Interpretación: Los resultados inferenciales, obtenidos mediante la prueba de evaluación de Spearman, revelan una relación significativa y positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de educación inicial de la Institución Educativa N°305 Juliaca, 2024. Dado que el nivel de significancia obtenido (Sig. 0.000 < 0.05) es inferior al umbral crítico, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha), lo que confirma la existencia de una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables.



El coeficiente de calificación de Spearman de 0.829 indica una relación positiva alta, lo cual implica que, a mayor participación en actividades de juego simbólico, mayores son las habilidades sociales observadas en los niños. Este hallazgo sugiere que el desarrollo de juegos simbólicos podría favorecer significativamente el fortalecimiento de las habilidades sociales, demostrando el papel fundamental del juego en la promoción de interacciones sociales y el desarrollo integral en la primera infancia.

Prueba de hipótesis específica 01

Ha: El juego simbólico tiene un vínculo significativo y positivo con las habilidades de autoestima en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.

Ho: El juego simbólico no tiene un vínculo significativo y positivo con las habilidades de autoestima en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.

Tabla 17

Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima

	Juego simbólico	Habilidades de autoestima
Rho	Sig. (bilateral)	0,000
Spearman	Coeficiente de correlación	0,829
	N	59

Nota: procesado mediante el software IBM SPSS Statistics 27.

Interpretación: Los resultados obtenidos de la prueba específica sobre la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en niños de educación inicial evidencian una asociación significativa y positiva entre ambas variables. Con un nivel de significancia de 0.000, menor al umbral crítico de 0.05, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Esto confirma la existencia de un vínculo estadísticamente significativo entre la práctica del juego simbólico y el desarrollo de habilidades de autoestima en los niños.



El coeficiente de Spearman, que alcanzó un valor de 0.829, señala una relación positiva alta, lo que indica que a mayor participación en actividades de juego simbólico, se observa un aumento paralelo en las habilidades de autoestima. Este hallazgo destaca el papel fundamental que el juego simbólico puede desempeñar en el fortalecimiento de la autoestima infantil, subrayando su relevancia dentro del desarrollo emocional y social durante la etapa inicial de la educación. Así, el estudio reafirma la importancia de incorporar el juego simbólico en el entorno educativo, al ser un recurso que contribuye significativamente al bienestar emocional y a la construcción de una autoimagen positiva en los primeros años de vida.

Prueba de hipótesis específica 02

Ha: El juego simbólico tiene una concordancia significativa y positiva con las habilidades de autonomía en los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.

Ho: El juego simbólico no tiene una concordancia significativa y positiva con las habilidades de autonomía en los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024.

Tabla 18

Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía

	Juego simbólico	Habilidades de autonomía
Rho	Sig. (bilateral)	0,000
Spearman	Coeficiente de correlación	0,837
	N	59

Nota: procesado mediante el software IBM SPSS Statistics 27.

Interpretación: Los resultados de la prueba específica que analiza la relación entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños de educación inicial revelan una asociación significativa y positiva entre ambas variables. El nivel de significancia obtenido (0.000) es menor que el umbral crítico de 0.05, lo que permite rechazar la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alterna (Ha), confirmando así la existencia de una asociación estadísticamente significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la autonomía en los niños.



El coeficiente de Spearman, que alcanza un valor de 0,837, refleja una relación positiva alta entre estas dos variables, sugiriendo que a medida que aumenta la participación en actividades de juego simbólico, también se observa un incremento en las habilidades de autonomía de los niños. Este hallazgo subraya el papel esencial del juego simbólico en fomentar la independencia y la capacidad de tomar decisiones de manera autónoma desde la primera infancia. Además, destaca la importancia de este tipo de juego en el proceso de socialización y en el desarrollo personal de los niños durante sus primeros años de educación, reafirmando su valor como recurso educativo en la formación de individuos autónomos y seguros en sus decisiones.

Prueba de hipótesis específica 03

Ha: El juego simbólico tiene una asociación significativa y positiva con el lenguaje y comunicación en los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 305 Juliaca 2024.

Ho: El juego simbólico no tiene una asociación significativa y positiva con el lenguaje y comunicación en los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 305 Juliaca 2024.

Tabla 19

Resultado inferencial de la relación entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación

	Juego simbólico	Lenguaje y comunicación
Rho	Sig. (bilateral)	0,000
Spearman	Coeficiente de correlación	0,813
	N	59

Nota: procesado mediante el software IBM SPSS Statistics 27.

Interpretación: Los resultados de la prueba específica que analiza la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y la comunicación en niños de educación inicial evidencian una asociación significativa y positiva entre ambas variables. El nivel de significancia obtenido, con un valor de 0.000, es menor que el umbral crítico de 0.05, lo que permite rechazar la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alterna (Ha). Este resultado confirma que existe una relación



estadísticamente significativa entre la práctica del juego simbólico y las habilidades de lenguaje y comunicación en los niños.

El coeficiente de Spearman, con un valor de 0.813, señala una relación positiva alta, indicando que a mayor participación en actividades de juego simbólico, se observa un aumento en las habilidades de lenguaje y comunicación. Este hallazgo resalta el impacto que el juego simbólico tiene en el desarrollo comunicativo de los niños en edad preescolar, al favorecer su capacidad de expresión verbal y su habilidad para interactuar socialmente. Estos aspectos son fundamentales no solo para el aprendizaje, sino también para el proceso de socialización en el entorno escolar, pues permiten a los niños establecer vínculos con sus compañeros y expresarse de manera efectiva en su entorno. En este sentido, el juego simbólico se presenta como una herramienta educativa de gran valor, promoviendo el desarrollo integral de las habilidades comunicativas y sociales necesarias en los primeros años de educación.



4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados inferenciales obtenidos en esta investigación demuestran una relación positiva y significativa entre el juego simbólico y diversas dimensiones de las habilidades sociales, tales como la autoestima, la autonomía y el lenguaje y comunicación en niños de educación inicial. El coeficiente de Spearman, con valores elevados en cada dimensión, subraya la importancia del juego simbólico en el desarrollo integral infantil, lo cual está en consonancia con estudios previos.

Por ejemplo, el coeficiente de Spearman de 0.829 para la relación entre juego simbólico y habilidades sociales en general coincide con los hallazgos de Laguna (2023), quien también observó que el juego simbólico facilita la interacción y cooperación entre niños en un contexto educativo similar. Sin embargo, la magnitud del coeficiente en esta investigación es levemente superior, lo que podría sugerir un impacto aún más sólido en habilidades sociales en nuestro contexto particular, posiblemente debido a factores ambientales o metodológicos específicos que han potenciado el desarrollo social de los participantes.

En el caso de la relación entre el juego simbólico y la autoestima, con un coeficiente de Spearman también de 0.829, nuestros resultados se asemejan a los de Ramos (2020), quien encontró que las actividades recreativas y simbólicas aumentan la autoconfianza en niños pequeños. Mientras que Ramos utilizó un enfoque preexperimental y observó una reducción en la baja autoconfianza, el presente estudio, con un diseño correlacional, confirma que el juego simbólico contribuye de manera significativa al desarrollo de una autoestima positiva en los niños. Esto sugiere que las actividades de juego



simbólico, además de promover habilidades interpersonales, pueden fortalecer la autopercepción y la seguridad en sí mismos de los niños, un aspecto clave para el desarrollo social temprano.

Asimismo, los resultados de la relación entre el juego simbólico y la autonomía (coeficiente de Spearman de 0.837) refuerzan las conclusiones de investigaciones como las de Bustamante et al. (2020) y Córdova (2021). Mientras que Bustamante logró mejoras en la seguridad y autonomía mediante la pedagogía teatral, el presente estudio revela que el juego simbólico es igualmente eficaz para fomentar la independencia y el autogobierno en los niños. Comparado con el estudio de Córdova, que mostró incrementos en el nivel alto de habilidades sociales tras un postest, nuestros resultados refuerzan la idea de que el juego simbólico no solo impacta en la autonomía, sino también en la capacidad de tomar decisiones de forma autónoma en el entorno educativo.

El coeficiente de Spearman de 0.813 para la relación entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación es consistente con el trabajo de Santa María (2022), quien también encontró una relación positiva alta en el desarrollo de habilidades comunicativas mediante el juego simbólico. Santa María observará una asociación significativa en un grupo de niños con edades similares, lo cual respalda la conclusión de que el juego simbólico fomenta una mayor expresión verbal y habilidades de interacción social. Sin embargo, el presente estudio extiende estos hallazgos al contexto de un diseño correlacional, indicando que la práctica frecuente de juego simbólico puede estar directamente asociada con un incremento en las capacidades de comunicación de los niños.



Finalmente, estudios como los de Mamani (2020) y Turpo (2023), que analizaron diferentes modalidades de juego, también encontraron que actividades lúdicas específicas fomentan habilidades sociales clave, como la simpatía, la solidaridad y la interacción grupal. Aunque estos estudios no emplearon el juego simbólico como tal, sus hallazgos coinciden con los resultados obtenidos aquí, sugiriendo que el juego en sus diversas formas puede ser una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia. Sin embargo, el enfoque en el juego simbólico en el presente estudio ha demostrado una relación particularmente alta y consistente en cada dimensión analizada, lo que refuerza su importancia específica en el contexto educativo inicial.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se determinó que existe una relación significativa y positiva entre juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. Esto se argumenta en ($Rho = 0,829$ y un Sig. $0.000 < 0.05$) este resultado implica que, a mayor participación en actividades de juego simbólico, mayores son las habilidades sociales observadas en los discentes.

SEGUNDA. Se conoció que existe un vínculo significativo y positivo entre el juego simbólico y habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. Esto se argumenta en ($Rho = 0,829$ y un Sig. $0.000 < 0.05$) este resultado sugiere que a medida que aumenta la participación en el juego simbólico, también se observa una mejora en las habilidades de autoestima de los discentes.

TERCERA. Se determinó que existe una concordancia significativa y positiva entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024. Esto se argumenta en ($Rho = 0,837$ y un Sig. $0.000 < 0.05$) este resultado sugiere que una mayor participación en el juego simbólico, mayor es el desarrollo de las habilidades de autonomía en los discentes.

CUARTA. Se estableció que existe asociación significativa entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación en niños y niñas de 4 años de educación inicial



de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. Esto se argumenta en ($Rho = 0,813$ y un Sig. $0.000 < 0.05$) este resultado sugiere que un mayor involucramiento en el juego simbólico, se observa un incremento en las habilidades de lenguaje y comunicación en los discentes.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. A las docentes de la Institución Educativa Inicial N°305 Juliaca implementar de manera constante actividades de juego simbólico en la planificación diaria, promoviendo espacios donde los niños y niñas puedan interactuar y cooperar en actividades lúdicas. Estas actividades deben ser variadas y orientadas a fomentar la socialización, ya que está demostrado que el juego simbólico fortalece significativamente las habilidades sociales en los discentes.

SEGUNDA. A la directora de la Institución Educativa Inicial N°305 Juliaca que promueva capacitaciones y talleres dirigidos al personal docente sobre el uso del juego simbólico como herramienta pedagógica para mejorar la autoestima en los niños. Estas capacitaciones deben proporcionar estrategias específicas para integrar el juego simbólico de manera estructurada, a fin de potenciar el desarrollo emocional y la autoconfianza de los estudiantes.

TERCERA. A los especialistas del nivel inicial de la UGEL San Román fomentar y supervisar la implementación del juego simbólico en las instituciones educativas iniciales de su jurisdicción. Es importante que se establezcan lineamientos y orientaciones para que el juego simbólico sea utilizado como una herramienta clave en el desarrollo de la autonomía infantil, promoviendo que los niños adquieran habilidades para la toma de decisiones y la independencia personal desde temprana edad.



CUARTA. A los encargados de la formulación de políticas educativas, tanto a nivel regional como nacional, considerar la inclusión del juego simbólico en el currículo de educación inicial, reconociendo su valor en el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas en los niños. Esto implica diseñar políticas que incentivan el uso de metodologías lúdicas en el aula, respaldadas por investigaciones que demuestran su efectividad en la mejora de las habilidades de lenguaje y comunicación, facilitando así una mejor preparación para la socialización y el aprendizaje en etapas posteriores.



REFERENCIAS

Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Aula de Infantil, 65, 30-33.

Obtenido de <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

Acosta, R., & Hernández, J. (2004). *La Autoestima en la educación*. Revista Limite,

1(11), 82-95. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/836/83601104.pdf>

Benítez, M. (2009). Innovación y experiencias educativas. *El Juego como Herramienta*

Educativa. Andalucía. Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/.../MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bofarull, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2°*

ciclo de E.I. Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>

Bustamante, J., Miranda, J., & Sánchez, S. (2020). *Pedagogía teatral en el desarrollo*

de habilidades sociales de los estudiantes de primero y segundo año básico con y sin necesidades educativas especiales de una escuela con dependencia municipal de alta vulnerabilidad. Los Ángeles: Repositorio Institucional Universidad de Concepción. Obtenido de <http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/680/1/Bustamante%20Miranda%20Sanchez.pdf>

Bustamante, N., & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del*

pensamiento creativo de niños del nivel preparatoria. Machala: Repositorio Académico Universidad Técnica de Machala. Obtenido de



<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>

Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI Editores, VI, 92-100.

Calle, D. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II" - Callao, 2014*. Trujillo: Repositorio Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SD_J.pdf?sequence=1

Cocha, A. (2023). *El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, unidad educativa "Naciones Unidas", cantón Pelileo, provincia de Tungurahua*. Riobamba: Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10782/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0007-2023.pdf>

Cordoba, A. (2020). *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, distrito Frias, provincia de Ayabaca-Piura 2020*. Piura: Repositorio Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24827/JUEGOS_SIMBOLICOS_CORDOVA_MONTALBAN_AURORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y



Garaigordobil, M. (1995). *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. Fundación Dialnet, 25, 91-105. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>

Garaigordobil, M., & Peña, A. (2014). *Intervención en las habilidades sociales: Efectos en la inteligencia emocional y conducta social*. Psicología Conductual, 22(3), 551-567. Obtenido de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2019/08/09.Garaigordobil_22-3oa.pdf

Garcia, S. (2019). *El desarrollo del símbolo en el juego de la primera infancia: Un debate clásico aún vigente*. Buenos Aires: Repositorio Universidad de Buenos Aires. Obtenido de <https://www.aacademica.org/000-111/732.pdf>

Guaman, J. (2019). *El juego simbólico como estrategia didáctica para mejorar la convivencia en el aula de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez de la Parroquia Malacatos, Cantón y Provincia de Loja, periodo 2018-2019*. Loja: Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22081/1/JESENIA%20GUAMAN.pdf>

Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. Ciudad de México: Revista digital Eudinnova. Obtenido de www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf

Hurtado, K. (2020). *Habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa 2051, Carabayllo - 2020*. Lima: Repositorio Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52103/Hurtado_BKJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y



Kant, I. (1997). *La autonomía moral en Kant*. (J. Mardomingo, Ed.) Madrid:

Universidad Complutense. Obtenido de

<https://docta.ucm.es/entities/publication/5d4b24af-53ee-49db-af0a-e3772484e0ef>

Lagua, G. (2023). El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales

básicas en niños de educación inicial. Ambato: Repositorio Universidad

Técnica de Ambato. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/39003/1/LAGUA%20PINTO%20GENESIS%20LIZBETH-tesis-signed-signed-signed.pdf>

Lopez, L. (2014). *Comunicación: Bajo un enfoque organizacional*. (L. Arevalo, Ed.)

Lima: Biblioteca Nacional del Perú. Obtenido de

<https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/11458/5404/3/Archivo%20principal.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Rutas del aprendizaje versión 2020*. Lima: Biblioteca

Nacional. Obtenido de <https://recursos.perueduca.pe/rutas/primaria.php>

Naranjo, M. (2007). *Autoestima: Un factor relevante en la vida de la persona y tema*

esencial del proceso educativo. Actualidades Investigativas de Educacion,

7(3), 1-27. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44770311.pdf>

OCDE. (2019). *Panorama de la educación 2019: Indicadores de la OCDE*. Paris:

Publicaciones de la OCDE. Obtenido de <https://doi.org/10.1787/f8d7880d-en>

Palpa, E. (2022). *Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5*

años de la I. E. N°7039 - Chorrillos. Lima: Repositorio Académico Universidad

Cesar Vallejo. Obtenido de



https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81979/Palpa_V EE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, M. J. (1992). *Animismo, juego simbólico y fabulación en el lenguaje infantil:(análisis de su expresividad)*. Lenguaje y texto, II, 109-137. Obtenido de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/7887/LYT_2_1992_art_9.pdf

Piaget, J., & Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós.

Ramos, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019-febrero 2020*. Quito: Repositorio Académico Universidad Central de Ecuador. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3383e03d-74c0-4a37-ad8f-1eae7d255152/content>

Raznoszczyk, C., Laplacette, A., Vernengo, P., Duhalde, C., & Huerin, V. (2017). *Estilos maternos y procesos de simbolización en interacciones lúdicas madre-niño preescolar*. *Secretaria de Investigaciones - UBA, XXIV*, 301-307. Obtenido de https://www.psi.uba.ar/publicaciones/anuario/trabajos_completos/24/raznoszczyk.pdf

Ribes, E. (2011). *El concepto de competencia: su pertinencia en el desarrollo psicológico y la educación*. *Revista de Pedagogía*, 63(1), 33-45. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28902>

Ruiz, M. (2020). *La Autoestima*. San Juan Bautista: Repositorio Universidad Científica del Perú. Obtenido de <http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1284/RUIZ%20AHUANAR>



[I%20MIGUEL%20-](#)

[%20TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Sanchez, M., & Morales, M. (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte, 61-81. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n26/2145-9444-zop-26-00061.pdf>

Saunders, C. (2005). ICD-9-CM (Vol. II). Nueva York: Pkg Edition.

Thio de Pol, C., Fuste, S., Martin, L., Polou, S., & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje*. Universidad de la Rioja, 127-164. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2377771>

Tripero, A. (2011). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. E-Innova BUCM. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>

Velasco, R. (2015). *Tipos de Habilidades Sociales*. Veracruz: Repositorio Universidad Veracruzana.

Veramendi, G. (2024). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho - 2022*. Ayacucho: Repositorio Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Obtenido de https://repositorio.unsch.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/UNSCH/6362/TESIS%20EI73_Ver.pdf?sequence=1&isAllowed=y



Verano, B. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra 2016*. Lima: Repositorio Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1075/Verano_GBM.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Villanueva, E. (2013). *Inteligencia emocional y conceptos afines: Autoestima sana y Habilidades sociales. Congreso de Inteligencia Emocional y Bienestar - Zaragoza 2013*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Obtenido de <https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/IE,%20AE,%20HS.%206p.pdf>



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024	HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación significativa y positiva entre juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024	1 Juego simbólico	TIPO: Básica Nivel: Descriptivo-Correlacional DISEÑO: Transversal correlacional
PROBLEMAS ESPECIFICOS • ¿Cuál es el vínculo entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024? • ¿Cuál es la concordancia entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024? • ¿Cuál es la asociación entre juego simbólico y el lenguaje y comunicación en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS • Conocer el vínculo entre el juego simbólico y las habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. • Determinar la concordancia entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024. • Establecer la asociación entre el juego simbólico y lenguaje y comunicación en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca, 2024.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS • Existe vínculo significativo y positivo entre el juego simbólico y habilidades de autoestima en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024. • Existe concordancia significativa y positiva entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 305 Juliaca 2024. • Existe asociación significativa y positiva entre el juego simbólico y el lenguaje y comunicación en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°305 Juliaca 2024.	2 Habilidades sociales	POBLACIÓN: Discentes de 4 años de la I.E.I. N° 305 MUESTRA: Muestreo no probabilístico. Muestra = 59 discentes TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha de observación Contrastación de hipótesis: Coeficiencia de correlación Rho Spearman.



Sustitución				
06	Sustituye intencionalmente el objeto real			
07	Realiza representaciones mentales			
08	Asume y desarrolla roles ficticios			
Integración				
09	Demuestra iniciativa en el juego			
10	Elige el material que va a usar			
11	Secuencia acciones de la vida cotidiana			
12	Muestra interés a la hora de realizar el juego			
planificación				
13	Elige lo que va a jugar			
14	Elige el objeto que va a usar			
15	Elige a sus compañeros de juego			
16	Elabora un plan para el juego			



FICHA DE OBSERVACION PARA LA VARIABLE 2:

HABILIDADES SOCIALES

I. INFORMACION DEMOGRAFICA

Marque con una X el número que corresponda a su respuesta.

3. Sexo

Masculino ()

Femenino ()

4. Edad

3 años ()

4 años ()

5 años ()

Nombre del evaluador:

II. INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE 2 DE LA INVESTIGACIÓN: HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 305 JULIACA, 2024.

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber el nivel de desarrollo del juego simbólico y las habilidades sociales en el que se encuentra el niño (a). Marca con una X en la columna:

Nunca	En ocasiones	Siempre
1	2	3

Variable (2) Habilidades sociales				
Autoestima				
1	Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros			
2	Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego			
3	Es solidario con sus compañeros			
4	Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás			
5	Expresa comentarios positivos de sí mismo			
Autonomía				
6	Recoge los materiales que utilizo en el juego			



7	Guarda los materiales de clase			
8	Participa en las actividades			
9	Cuida las cosas			
	Lenguaje y comunicación			
10	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
11	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo			
12	Respeto los turnos de palabra en una conversación			
13	Apoya las iniciativas de otros en el juego			

Anexo 3: Validación de los instrumentos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 1:	Juegos simbólicos
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable del juego simbólico en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Mgtr. Katty Melgar Condori	42680178	JR. Ramón Castilla N° 661
GRADO: Magister en Educación	CELULAR: 980742385	CORREO /EMAIL Kameco-1@hotmail.com

Lic. Katty Melgar Condori
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 1:	Juegos simbólicos
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable del juego simbólico en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Dr. Leysi Severo, sukapuca chinapuca	01216459	Dr. Patricia codon 3/6 uvs - Amilpa Jorge Chantz
GRADO: Doctor en Educación	CELULAR:	CORREO /EMAIL
	988988536	suwapuca45@hotmail.com



Procelly
Dr. L. Saúlito Guzmán Chaves
JEFE DEL ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
INGEL - SAN ROMÁN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 1:	Juegos simbólicos
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable del juego simbólico en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Eugenia Zeballos Zapana	02145952	Jr. Amauta N° 195
GRADO: Magister en Educación.	CELULAR:	CORREO /EMAIL
	945 45 42 44	mg-zeballos_2@hotmail.com


 Mag. Eugenia Zeballos Zapana
 DIRECTORA (e)

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 2:	Habilidades sociales
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable las habilidades sociales en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Mgtr. Katty Melgar Condori	42680178	JR. Ramón Castilla N° 661
GRADO: Magister en Educación	CELULAR:	CORREO /EMAIL
	980742385	Kameco-1@hotmail.com

Lic. Katty Melgar Condori
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 2:	Habilidades sociales
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable las habilidades sociales en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Dr. Leon Severo, Suqapuca chindapuca	01286459	Dr. Porina codes 3/6 ur. S. Am. P. Jorge Chantz
GRADO: Doctor en Educación.	CELULAR:	CORREO /EMAIL
	988988536	suqapuca45@hotmail.com



Porina
Dr. L. Severo Suqapuca Chindapuca
JEFE DEL ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
UGEL - SAN ROMÁN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:	JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°305 JULIACA 2024
Instrumento:	Ficha de observación
Variable 2:	Habilidades sociales
Objetivo del instrumento:	Recopilar información acerca de la variable las habilidades sociales en los discentes de 4 años

Nº de ítems	Indicadores de validación						Sugerencia
	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	DNI	DIRECCIÓN
Eugenia Zeballos Zapana	02145952	Jr. Amauta N° 195
GRADO: Magister en Educación.	CELULAR:	CORREO /EMAIL
	945 45 42 44	mg-zeballos_2@hotmail.com


Mag. Eugenia Zeballos Zapana
DIRECTORA (e)

Anexo 4: Documentos de autorización por parte de la I.E. para la recolección de la información por medio de los instrumentos.

SOLICITO: Permiso para realizar proyecto de investigación.

SEÑOR: DUEÑAS RAMIREZ, FREDY CLAREL
DR. DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nro. 305

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - PUNO
UGEL - SAN ROMÁN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
305 - PIÉROLA - JULIACA
TARIJA
30 MAY 2024
N° Expte. Folio: 01
Hora: 11:07 Firma:

Yo, KAROL DANITZA QUISPE QUISPE, Identificada con DNI N° 75929669, con Domicilio jr. Riva Agüero – urbanización Collasuyo, Distrito de San Miguel. Ante Ud. respetuosamente me presento Y expongo:
Que habiendo culminado la carrera profesional de EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BNILINGUE en la universidad ANDINA "NESTOR CACERES VELASQUEZ". Solicito a Ud. permiso para realizar mi proyecto de investigación en su institución educativa inicial Nro.305. sobre **JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL**. Para optar el título en licenciada en educación inicial intercultural bilingüe.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud por ser justicia.

Juliaca, 29 de mayo del 2024

Nombre
DNI N°
75929669

La senorita Karol Danitza Quispe Quispe, tiene autorización para realizar observación en los aulas de 4 años en la hora de Juego libre, en los sectores previa coordinación con cada docente de aula.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE:

Lic. Fredy Clarel Dueñas Ramirez

Director de la Institución Educativa Inicial N° 305 – Juliaca.

HACE CONSTAR:

Que la **Bach. KAROL DANITZA QUISPE QUISPE**, identificada con **DNI N° 75929669**, BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE de la FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ.

SE EXPIDE:

Que ha culminado satisfactoriamente su aplicación de instrumento titulada: **JUEGO SIMBOLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA**. Ejecutando la aplicación de instrumento con estudiantes de 4 años en los meses de junio, julio, agosto, del presente año 2024, el cual se desarrollo de manera satisfactoria en nuestra Institución Educativa Inicial ubicada en la ciudad de Juliaca, Provincia de San Román de la Región de Puno.

Se expide la CONSTANCIA para los fines que crea conveniente.

Juliaca, 26 de agosto del 2024.





Anexo 5: Sesiones de aprendizaje para la recolección de información

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DENOMINACIÓN:		Explorando Roles a Través del Juego	
II. DATOS INFORMATIVOS:			
a. Institución educativa:		I.E.I. N°305 - Juliaca	
b. Grado y sección:		4 años	
c. Ejecutora:		Karol Danitza Quispe Quispe	
d. Duración:		90 minutos	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales iniciales mediante la participación en actividades de juego simbólico, asumiendo diferentes roles y demostrando comportamientos de colaboración y empatía.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula	Colaboración y trabajo en equipo	Entrevista
	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.		
	Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA			
<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Presentación: La docente se presenta e introduce la actividad del día explicando que juntos explorarán “el mundo de los roles” donde jugarán a ser diferentes personas de la comunidad.</p> <p>Motivación: Se muestra una caja sorpresa que contiene diversos disfraces y accesorios (sombreros, delantales, etc.). La docente despierta el interés y la curiosidad de los niños animándolos a descubrir qué personajes pueden interpretar.</p>  <p>Recojo de Saberes Previos: La docente pregunta a los niños si alguna vez han jugado a “ser alguien más” y qué roles o personajes les gustaría interpretar.</p>	<p>-Cajas de sorpresa</p> <p>-Equipo de sonido</p> <p>-Data</p> <p>- Imágenes en siluetas</p> <p>-Libros Ilustrados</p>	30 min.
Desarrollo	<p>Exploración Guiada: La docente organiza a los niños en pequeños grupos y les asigna roles específicos (por ejemplo, doctor, bombero, profesor, etc.) invitándolos a imitar las acciones que estos personajes realizan.</p>  <p>Juego Libre: Los niños exploran los roles libremente, interactuando con sus compañeros en el contexto del personaje asignado. El docente observa la interacción y cómo se relacionan entre ellos, tomando notas en la ficha de observación.</p>		30 min.
Cierre	<p>Socialización: Cada grupo comparte su experiencia, comentando qué rol interpretaron y cómo se sintieron al interactuar con otros niños en estos personajes.</p> <p>Evaluación: Observación mediante una ficha de observación para registrar comportamientos de interacción, colaboración y empatía durante el juego.</p>	-Fichas de aplicación	30 min.

V. EVALUACIÓN PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS

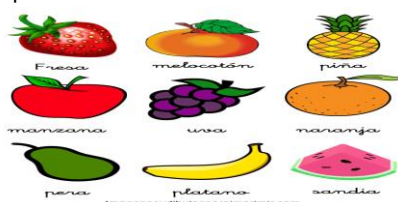

EVALUACIÓN	
- TECNICA	Observación
- INSTRUMENTO	Ficha de Observación



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DENOMINACIÓN:		El Mercado de los Pequeños Comerciantes	
II. DATOS INFORMATIVOS:			
e. Institución educativa:		I.E.I. N°305 - Juliaca	
f. Grado y sección:		4 años	
g. Ejecutora:		Karol Danitza Quispe Quispe	
h. Duración:		90 minutos	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Fomentar el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión verbal a través del juego simbólico en un entorno de mercado.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula	Colaboración y trabajo en equipo	Entrevista
	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Presentación: La docente explica que los niños simularán un mercado donde cada uno tendrá un papel importante para intercambiar productos.</p> <p>Motivación: Se muestra frutas y verduras de juguete, y se invita a los niños a participar en el “mercado de los pequeños comerciantes” donde serán vendedores o compradores.</p>  <p>Recojo de Saberes Previos: Pregunta a los niños si alguna vez han visitado un mercado y qué actividades se realizan allí. Se comenta sobre la importancia de expresarse claramente para vender o comprar productos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cajas de sorpresa -Equipo de sonido -Data - Imágenes en siluetas -Libros Ilustrados 	30 min.
Desarrollo	<p>Asignación de Roles: La docente divide a los niños en dos grupos, unos serán los vendedores y otros los compradores. Se les explica cómo deben comunicarse para negociar los productos de manera respetuosa.</p>  <p>Simulación del Mercado: Los niños interactúan, pidiendo y ofreciendo productos, utilizando lenguaje de cortesía y demostrando habilidades de comunicación. La docente observa y registra en la ficha de observación cómo se expresan y reaccionan ante las respuestas de sus compañeros.</p>		30 min.
Cierre	<p>Reflexión en Grupo: Los niños comentan cómo fue la experiencia de ser vendedores o compradores y cómo se sintieron al expresarse para hacer sus transacciones.</p> <p>Evaluación: Observación con ficha de observación enfocada en el lenguaje y la comunicación, así como en la cooperación entre compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Fichas de aplicación 	30 min.

V. EVALUACIÓN PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS



EVALUACIÓN	
- TECNICA	Observación
- INSTRUMENTO	Ficha de Observación



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DENOMINACIÓN:		Construyendo Juntos	
II. DATOS INFORMATIVOS:			
i. Institución educativa:		I.E.I. N°305 - Juliaca	
j. Grado y sección:		4 años	
k. Ejecutora:		Karol Danitza Quispe Quispe	
l. Duración:		90 minutos	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Promover la colaboración y el trabajo en equipo mediante actividades de juego simbólico en la construcción de un "proyecto" común.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	Colaboración y trabajo en equipo	Entrevista
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Presentación: La docente explica que hoy serán “constructores” y deberán trabajar juntos para construir una “ciudad de juguete” usando bloques y materiales reciclables.</p> <p>Motivación: Se presenta una maqueta de una ciudad pequeña para inspirar a los niños, mostrando cómo pueden construir juntos diferentes estructuras.</p>  <p>Recojo de Saberes Previos: Pregunta a los niños si alguna vez han construido algo en equipo y qué tan importante creen que es colaborar para lograr un objetivo.</p>	<p>-Cajas de sorpresa</p> <p>-Equipo de sonido</p> <p>-Data</p> <p>- Imágenes en siluetas</p> <p>-Libros Ilustrados</p>	30 min.
Desarrollo	<p>Formación de Grupos y Asignación de Roles: La docente organiza a los niños en grupos pequeños, asignándoles roles como “arquitecto”, “constructor” y “decorador”, dándoles diferentes materiales para trabajar.</p>  <p>Construcción de la Ciudad: Los niños trabajan juntos para construir sus estructuras. El docente observa la dinámica del grupo, cómo se comunican, resuelven conflictos y colaboran para cumplir con la tarea.</p>		30 min.
Cierre	<p>Evaluación en Grupo: Cada grupo presenta su construcción y comenta cómo fue colaborar con sus compañeros. Se discute la importancia de trabajar en equipo.</p> <p>Evaluación: Observación centrada en la colaboración y respeto mutuo durante la construcción, anotando comportamientos en la ficha de observación.</p>	-Fichas de aplicación	30 min.

V. EVALUACIÓN PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS


EVALUACIÓN	
- TÉCNICA	Observación
- INSTRUMENTO	Ficha de Observación



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DENOMINACIÓN:		Historias Mágicas	
II. DATOS INFORMATIVOS:			
m. Institución educativa:		I.E.I. N°305 - Juliaca	
n. Grado y sección:		4 años	
o. Ejecutora:		Karol Danitza Quispe Quispe	
p. Duración:		90 minutos	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Fortalecer la imaginación, autonomía y habilidades de planificación a través del juego simbólico, al crear y representar historias en grupo.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula	Colaboración y trabajo en equipo	Entrevista
	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.		
	Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategia	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Presentación: La docente informa que hoy los niños crearán y actuarán una historia como protagonistas. Cada grupo inventará una historia mágica y la presentación al final.</p> <p>Motivación: Muestra disfraces y accesorios variados (coronas, capas, sombreros), incentivando a los niños a imaginar personajes y tramas para sus historias.</p>  <p>Recojo de Saberes Previos: Pregunta si los niños han inventado historias antes y qué tipo de personajes les gustaría interpretar.</p>	<p>-Cajas de sorpresa</p> <p>-Equipo de sonido</p> <p>-Data</p> <p>- Imágenes en siluetas</p> <p>-Libros Ilustrados</p>	30 min.
Desarrollo	<p>Creación de la Historia: Los niños, en grupos, planifican la trama y asignan los roles de cada personaje. La docente los guía para que cada historia tenga un principio, desarrollo y final, promoviendo que tomen decisiones en grupo.</p> <p>Representación de la Historia: Los niños interpretan su historia, utilizando los disfraces y accesorios. El docente observa su autonomía al organizarse y su habilidad para seguir la secuencia planificada de la historia.</p>		30 min.
Cierre	<p>Reflexión en Grupo: Cada grupo comenta cómo se actuó para inventar y presentar la historia y cómo se sintieron interpretando su papel.</p> <p>Evaluación: Observación mediante ficha de observación enfocada en la planificación, autonomía y habilidades de representación durante el juego simbólico.</p>	-Fichas de aplicación	30 min.

V. EVALUACIÓN PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS

EVALUACIÓN	
- TECNICA	Observación
- INSTRUMENTO	Ficha de Observación

Anexo 6: Evidencias fotográficas de recolección de la información







**ANEXO I
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN**

**AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV**

Formato digital

Fecha de entrega: /11/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: KAROL DANITZA QUISPE QUISPE
 Dirección: Jr. Riva Agüero Urb. Collasuyo Mz. E5 LT. 07
 DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 75929669
 Teléfono: 978 172 488 email: karoldanitza@gmail.com
 Nombres y Apellidos: _____
 Dirección: _____
 DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
 Teléfono: _____ email: _____
 Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI
 Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
 Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico
 Título: JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305 JULIACA 2024
 Palabras claves, (3 a 5 términos): Juego simbólico, habilidades sociales, primera infancia,
 ¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?
 1
¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.
² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller X Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



Firma de Autor



huella digital

25 de noviembre del 2024

Fecha