# UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

### PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

# Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial**


**Autora**

**Vega Mandamiento, Pilar Rossen**

**Asesor (ORCID: 0000-0003-0805-1702)**

**Parihuaman Quinde, Geraldina Rebeca**


**Chimbote-Perú**

**2023**

# Índice General

Índice General ..... i

Índice de Tablas ..... ii

Índice de Figuras ..... iii

Palabras Clave ..... iv

Constancia de originalidad ..... v

Título ..... vi

Resumen ..... vii

Abstract ..... viii

Introducción ..... 1

Metodología ..... 16

Resultados ..... 21

Análisis y Discusión ..... 24

Conclusiones ..... 26

Recomendaciones ..... 27

Referencias Bibliográficas. ..... 28

Anexos ..... 33

# Índice de Tablas

Tabla 1, Población Muestral de la investigación ..... 17

Tabla 2, Baremo: Juego simbólico. ..... 18

Tabla 3, Baremo: Habilidades Sociales. ..... 18

Tabla 4, Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: Juego simbólico y habilidades sociales. ..... 19

Tabla 5, Confiabilidad Alfa de Cronbach ..... 19

Tabla 6, Estadístico para procesamientos de los datos ..... 20

Tabla 7, El nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019. ..... 21

Tabla 8, El nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019 ..... 22

Tabla 9, Correlación entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de nivel inicial “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019 ..... 23

# Índice de Figuras

Figura 1: El nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019. ..... 21

Figura 2: El nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019 ..... 22

## Palabras Clave

| | |
|---|---|
| **Tema** | Juego simbólico-Habilidades sociales |
| **Especialidad** | Educación Inicial |

## Keywords

| | |
|---|---|
| **Theme** | Pretend Play-Social Skills |
| **Specialty** | Initial education |

## Línea De Investigación

| Líneas de Investigación | Área | Sub área | Disciplina |
|---|---|---|---|
| Teoría y método educativo | Ciencias sociales | Ciencia de la educación | Educación general (incluye capacidades pedagogía) |

## Constancia de originalidad

USP UNIVERSIDAD SAN PEDRO | VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

# CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

## HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" - Huaura, 2019 "** del (a) estudiante: **VEGA MANDAMIENTO PILAR ROSSEN**, identificado(a) con Código N° **1611200168**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CUpara la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 22 de marzo de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

**Título**

Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019

Symbolic game and social skills in the Initial Educational Institution "Medallita Milagrosa" - Huaura, 2019

# Resumen

Se tuvo como propósito principal del estudio la determinación de la relación entre juego simbólico y la habilidad social en infantes de nivel inicial de la Entidad Educativa “Medallita Milagrosa” de Huaura, 2019. fue de tipo básico el tipo de estudio, no experimental, correlacional, descriptivo y transaccional fue el diseño. Se administró como población muestra a 35 niños de nivel inicial de la Entidad Educativa “Medallita Milagrosa” de Huaura, 2019. La observación fue la técnica y la guía de observación como instrumento para registrar la información recogida. Como también, se utilizó el software SPSS y Excel de última versión. Dentro de los hallazgos se evidencio la existencia de una relación de forma significativa entre juego simbólico y habilidades sociales esto sustentado con Rho de Spearman=0,814 y p-valor = 0,000< 0,050, esto indica que a más juego simbólico también es mejor la habilidad social en los infantes de nivel inicial.

# Abstract

The main purpose of the study was to determine the relationship between symbolic play and social skill in initial level infants of the “Medallita Milagrosa” Educational Entity of Huaura, 2019. The type of study was basic, non-experimental, correlational, descriptive and transactional was the design. The sample population was administered to 35 initial level children from the “Medallita Milagrosa” Educational Entity of Huaura, 2019. Observation was the technique and the observation guide was used as an instrument to record the information collected. The latest version of SPSS and Excel software were also used. Among the findings, the existence of a significant relationship between symbolic play and social skills was evident, supported by Spearman's Rho = 0.814 and p-value = 0.000 < 0.050, this indicates that the more symbolic play the social skill is also better. in initial level infants.

# Introducción

El estudio tomó en consideración las siguientes investigaciones previas:

En Ecuador Mejía (2019) quien pretendió saber cómo las habilidades y el juego simbólico se relacionan de comunicación en Quito. El estudio fue básico, descriptivo como nivel y correlacional de tipo no experimental el diseño, siendo la muestra 28 niños. Como resultado se demostró que el 43% de investigados están en proceso de al realizar el juego denominado simbólico y un 46.43% se ubican en un nivel en proceso respecto a la habilidad comunicativa. Se halló también la existencia de una correlación significativa entre habilidades y el juego simbólico ($r = 0.93$ y $p = 0.003$). Se concluyó además que el aula del nivel inicial debe potenciar los sectores, dentro de los cuales se desarrolla el juego simbólico, esto permitirá que los niños se comuniquen cuando juegan.

Además, Sangucho (2019) planteó como meta determinación de la relación entre el desarrollo cognitivo y el juego simbólico en una entidad de Ecuador, el trabajo presentó enfoque cualitativo y diseño descriptivo, la muestra fue de 90 infantes. Como resultado señaló que el 72% de niños demuestran mayor interés por imitar o representar movimientos, objetos o formas, asimismo un 60% utilizan el juego simbólico para actividades de secuencia y orden e imitación en el trabajo con sus pares y finalmente un 52% utiliza los juegos simbólicos para comunicar o verbalizar durante el juego, de manera espontánea, creativa y productiva. Se concluyó que el juego simbólico es usado por el docente de manera recreativa, sin darle la importancia y sentido que realmente requiere para el fortalecimiento de la habilidad social del niño.

Como también, Muñoz (2018) elaboró actividades basadas en los juegos simbólicos usándolo como recursos para mejorar el lenguaje en una entidad educativa pre escolar de Valladolid, fue una investigación explicativa, fue de enfoque mixto (cuantitativo/cualitativo), no experimental como diseño, se usó una muestra de 70 niños de 5 años (4 aulas); se evidenció que antes de la intervención educativa el desarrollo del lenguaje estaba en un nivel regular (68%) y el bueno como nivel (22%) y sólo el 10% estaba en malo, después de la intervención con la aplicación de

actividades basadas en los juegos simbólicos, para desarrollar el lenguaje alcanzó un nivel bueno (73%), regular (20%) y malo (7%). Finalmente, concluyó que el juego simbólico permite a los niños desempeñarse en diversas actividades y construir un aprendizaje.

También, Saldaña (2019) quien desarrolló su investigación con la finalidad de determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades para la comunicación en una entidad educativa de Chiclayo, la investigación fue descriptiva correlacional, se consideró trabajar con 28 niños y 25 niñas de 5 años, en cuanto a los resultados de los niveles se halló que el jugo simbólico se encuentra en proceso de inicio (46%) y las habilidades de comunicación se encuentran en un nivel regular (51%), los resultados correlacionales indicaron relación alta (0,92) entre las variables desarrolladas llegando a la conclusión de que el juego simbólico es una excelente estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en los niños, por lo tanto, las profesoras tienen la responsabilidad de aplicarlos con mayor frecuencia.

Mientras que, Calle (2018) planteó determinar las incidencias de los juegos simbólicos en lenguaje de los preescolares de 5 años del Callao, para lo cual consideró importante tomar como muestra 190 niños y llevar a cabo una investigación de diseño relacional causal, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental. De acuerdo a los resultados hallados, el juego simbólico incide en un 35% en el desarrollo del lenguaje oral, por lo tanto, es necesario que cuando se planifiquen actividades se considere el juego simbólico como una de las principales opciones a desarrollar, ya que su uso tiene grandes beneficios para los niños.

Además, Justo y Azaño (2018) consideraron importante la determinación de la correlación de los juegos simbólicos y la habilidad social en Juliaca, Perú; la investigación tuvo como muestra a 90 niños del nivel inicial; la investigación fue de enfoque cuantitativa y diseño no experimentación, tipo descriptiva correlacional; para la recolección de datos se utilizó la ficha de observación para ambas variables. Los hallazgos demostraron que hay una relación alta y positiva entre juegos simbólicos y la habilidad social ($r = 0,652$) y significativa ($p = 0.005$) Finalmente, se concluyó que durante el juego simbólico los niños logran aprender porque se divierten e interactúan

poniendo en práctica sus habilidades sociales como: la autonomía, la amistad, la autoeficacia, la comunicación, etc.

Tanto como, Torres (2017) trabajó para la determinación de los niveles de juego simbólico y los pensamientos creativos en preescolares de Arequipa, fue una investigación básica, de nivel descriptiva y diseño correlacional no experimental, la muestra fue de 55 niños a los que se evaluó con una lista de cotejo de 20 ítems; los resultados indican que la mayoría de niños (82%) se encuentran en un nivel intermedio de desarrollo del juego simbólico y en un nivel regular (78%) de pensamiento crítico; halló que existe relación moderada (r=0.546) entre las variables y esta es significativa (p = 0.002); se concluyó que es necesario que los docentes incluyan actividad que permita incrementar el nivel de desarrollo lúdico y que generen mayores aprendizaje para promover habilidades simbólicas.

Finalmente, Verano (2017) investigó para hallar la relación entre los juegos simbólicos y la habilidad social en una entidad educativa de Puente Piedra, el método desarrollado fue hipotético deductivo, el diseño no experimental y el nivel descriptivo correlacional, se trabajó con 15 niños de 5 años, los resultados demostraron que existe relación positiva moderada entre las variables (Rho= 0.542; p-valor=.000< 0.01). Se concluyó que el juego simbólico permite que los niños pongan en práctica habilidades sociales ya que, al interactuar en el juego, fortalecen de forma sana y adecuada la interacción, la empatía y la amistad.

En cuanto el fundamento teórico tenemos a:

Sobre, los juegos simbólicos, desde un punto de vista filosófico, el juego figurativo, también conocido como ficción, imitación o juego de roles, se caracteriza por la actividad intelectual y la sofisticación que se muestra en este tipo de situaciones, por ejemplo: un niño que sostiene una escoba y expresa que hay un caballo, es decir, una niña sosteniendo a su bebé contra su pecho e imitando a una madre lactante, estas situaciones ayudan al niño a distinguir entre situaciones reales o de juego, permitiéndole crear conocimientos más complejos para su desarrollo, no solo para jugar, sino para aprender (Huanca, 2017).

Para Duchi (2016), el juego simbólico es un método a través del cual los niños desarrollan la inventiva, la creatividad, la imaginación e innovación de situaciones, emociones y recrean ámbitos sociales, familiares, culturales, esto enriquece su aprendizaje, sus relaciones con los demás y fomenta la participación, inicialmente individual y posteriormente grupal.

Por otro lado, Español y Pérez (2015) consideran que se trata de la capacidad de simbolizar, recrear situaciones imaginarias y combinarlas con situaciones reales. Su importancia radica en que se desarrolla una amplitud de lenguaje por cada situación recreada, los niños crearán diálogos espontáneamente, algunos serán de su propia experiencia, con sus amigos, familias, etc.

Las teorías acerca del juego simbólico, ta teoría de la derivación por ficción de Claparede señala aspectos importantes en relación a los juegos: la psicomotricidad, la socialización, el aprendizaje y las emociones; todos ellos desarrollados cuando se pone en práctica el juego simbólico. Según el autor, el niño se siente motivado a jugar asumiendo papeles de acuerdo a su interés, por ello imita lo que más le gusta o copia los comportamientos de los adultos que admira, esta sustitución de conducta se denomina derivación por ficción, aquel espacio imaginario que le permite al niño verse adulto, asumiendo roles, representando funciones, etc. (Gallardo, 2018).

El juego para el niño, según Claparede es un refugio en el que se siente libre y capaz de hacer todo, logra vencer obstáculos y salir airoso, representa una actitud abierta a la ficción, que puede modificar como quiera y por ello la simbolización que finalmente le de al juego será lo que determine el protagonismo que se le niega a todo niño. En la vida diaria, el niño siempre estará recibiendo instrucciones respecto a lo que debe o no debe hacer, sin embargo, cuando juega puede ser protagonista de estos eventos o situaciones de su vida cotidiana y su autoestima se afirmará y fortalecerá; por tanto, debe quedar claro que el juego es el alimento y elemento de compensación afectiva que posee el niño. (Montero, 2017)

Así también, la Teoría de la dinámica infantil desarrollada por Buytendijk considera el juego como una actividad para la que hace falta actitud y dinámica infantil,

por eso la gran diferencia cuando juega un adulto y un niño, se requiere de actitud y pertenencia al juego. El autor considera que el juego es innato en el niño, que su personalidad impulsiva, alegre, dinámica, espontánea lo hacen jugar con un objeto, con una persona, en un espacio, etc. pero siempre se sentirá dentro de su propio mundo.

En esta teoría el autor cita cinco aspectos que siempre estarán en el juego: Jugar siempre requerirá de algo (un objeto o recurso); todo juego presenta pasos, procedimientos o secuencias, hay siempre un elemento que sorprende, puede ser mágico o sorpresivo; se sitúa en un espacio imaginario; se desarrolla un desenlace tenso o muy feliz; se comparte con otros. La importancia de esta teoría radica principalmente en que el autor considera que la imaginación e inventiva del niño pueden potencializarse debido a la capacidad de crear que poseen. (Gallardo, 2018)

Los elementos del juego simbólico, según Benitez (2009), el juego es una actividad con múltiples características y juega un papel importante en la educación, ya que a través del juego los niños adquieren roles que asumen de manera específica. Vamos a ver algunas de las características del juego. El juego es el medio por el cual el niño y la niña se comunican con el mundo desde el nacimiento. Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares, porque muestra la ruta a la vida interior de los niños/as a través del juego, expresando simbólicamente sus deseos, fantasías, temores y conflictos.

Es esencial examinar las características del juego simbólico, ya que podremos apreciar sus beneficios en la vida de las personas, buscando promover lugares donde se pueda jugar sin restricciones ni limitaciones, además de tener en cuenta las particularidades, intereses y necesidades de cada niño. El juego simbólico permite que el infante represente varias situaciones que le interesen y pueda satisfacer sus necesidades a través del juego. Muñoz (2018) indica que el juego simbólico nos permite ver aspectos de la vida de los niños y niñas que nos permiten conocerlos mejor, o tal vez a través de sus representaciones podemos notar ciertas irregularidades o manifestaciones que nos den un indicio de que algo está sucediendo.

La importancia de los juegos simbólicos en la edad infantil, l juego simbólico representa un papel fundamental en la vida de un niño ya que ayuda en el desarrollo de diversas áreas como el lenguaje y la resolución de problemas a través de la imitación, que se desarrolla a partir de los 18 meses y se demuestra con el tiempo que los niños pueden usar su imaginación, expresarse a través de objetos creando situaciones y mundos ficticios basados en algunas experiencias pasadas. De acuerdo a la edad del niño, el juego simbólico presenta un proceso de evolución y se considera que los cinco primeros años de vida son los más enriquecedores para el aprendizaje de los niños, a través del juego el niño no sólo juega con el objeto sino también le da funciones, crea un contexto, adhiere situaciones y su imaginación es cada vez más grande y enriquecedora, además inicia el diálogo con los otros y desarrolla sus habilidades sociales espontáneamente (Silva, 2019).

De acuerdo con Salas (2014), el juego simbólico es beneficioso para el proceso de socialización de los niños ya que se da inicio a su participación asumiendo roles ficticios designados al momento de jugar (por ejemplo, si juegan a la granja será un granjero o quizás un visitante, etc.); la familiarización espontánea es sumamente importante para que el niño adquiera seguridad u se sienta a gusto cuando comparta con los demás. Por lo tanto, es la etapa infantil enriquecedora, permite desarrollar la creatividad; por ello la edad pre escolar es la edad de oro, jugar no es simplemente divertirse sin dirección, por el contrario, es divertirse, pero aprendiendo a través del juego simbólico u otro juego que tenga planteado un objetivo y que sea dirigido por la profesora, sin llegar a invadir o perjudicar el juego y las actitudes espontáneas de los niños.

Los juegos simbólicos permiten que los docentes tengan mayores posibilidades de desarrollar actividades con los niños y provocar la construcción de aprendizajes importantes para la vida y por su vida, a través de estas acciones los niños pueden escenificar variadas formas de situaciones o momentos que vive a diario (en familia, con sus amigos, en la escuela, etc.). Los diferentes personajes que el niño identifica en los juegos y en el entorno donde juega lo ayuda a tomar conciencia de su conducta y a reflexionar sobre la conducta de los demás (Donibane, 2018).

Las dimensiones del juego simbólico, de acuerdo con Guerra (2010), existen cuatro dimensiones para el juego simbólico y aparecen según un orden cronológico porque se requiere de madurez cognitiva:

La primera dimensión del juego simbólico fue la integración y se refiere a como el juego se estructura de una manera compleja, pero al mismo tiempo permite la combinación de secuencias a pesar de que puede comenzar con acciones aisladas finalmente logra integrar, asimismo el niño va logrando en forma progresiva el desarrollo de representaciones simbólicas llegando a afirmar sus propias posturas. Encadenar acciones para lograr un fin y coordinarlas con secuencialidad y eficacia (Navarro y Clemente, 2016).

La integración durante el juego, inicialmente les cuesta a los niños, por su grado de egocentrismo, porque debe vencer la sensación de que es único y que se merece todo, debe aprender a compartir y estar preparado a nuevas ideas; sólo así podrá integrar cualquier juego y entender que todos deben divertirse, aunque piensen distinto o hagan las cosas de manera diferente a como él las hace.

Como segunda dimensión se encuentra la sustitución que abarca la relación que existe entre el objeto que se representa y el sujeto (el significante y el significado). Cuando el niño aprende a dar funcionalidad a las cosas poniendo en práctica su imaginación, puede fácilmente sustituir, es decir un objeto puede fácilmente ser utilizado en el juego para representar a otro objeto (un palo de escoba puede representar para el niño, un caballo, una espada, etc.). La sustitución se relaciona con la descontextualización, es decir, con la posibilidad de usar los objetos sin encasillarse en la función original que tienen, sino asumiendo que pueden ejercer otra funcionalidad, asignándoles nuevos significados de acuerdo al interés del niño o de la profesora. Esta dimensión es fundamental, el núcleo del juego simbólico (Augusto y Martínez, 2008)

La descentración es la tercera dimensión, abarca la interacción con los otros participantes del juego. Hay un involucramiento pasivo inicialmente que se produce a través de las acciones simbólicas. Las acciones son dirigidas de forma individual por

un niño o niña, pero conforme pasa el tiempo de juego comienza a ser ejecutada por los demás participantes, poco a poco van asumiendo un papel dinámico y activo dentro del juego. Poe lo tanto, la descentración viene a ser la capacidad de sacar de un estado pasivo a un estado activo, determinada situación y para ello se requiere de conocimiento, observación, relación, coordinación y representación de roles, descentrarse, salirse de uno para hacer un papel como si fuera otro. (Salas, 2014)

Finalmente, se presenta la planificación como cuarta dimensión, trata sobre la capacidad de los niños de anticiparse mentalmente al inicio y final de la situación que representarán o que jugarán, por ello esta dimensión permite conocer el grado de madurez de cada niño, ya que su preocupación será planificar todo, y contar con los objetos, personas y todo aquello que permita que el juego se realice tal como lo han planeado. Por ello, la planificación dentro del juego debe trabajarse en forma conjunta con la profesora, de esta manera se logrará conocer ¿qué es lo que quiere representar el niño y por qué? (Pérez, Paniora, 2013).

La variable 2, las habilidades Sociales, dentro de las conceptuaciones de mayor relevancia acerca de las habilidades sociales, se encuentra aquella en la que se le señala como una inteligencia interpersonal, pero además se indica que es una de las competencias con mayor dificultad ya que se requiere de la interacción, la relación con los demás y es necesario adquirir sub competencias o habilidades previas (Ontoria, 2018). Por su parte, Dongil y Cano (2014) consideran que se trata de un conjunto de destrezas interpersonales que permiten que exista relación con los demás, en forma adecuada y con la capacidad de expresar sentimientos, necesidades, deseos, opiniones y emociones en diversos contextos o momentos sin que se produzca la tensión, la ira, la ansiedad o cualquier otra emoción negativa.

Para Roca (2014) se trata de la aplicación de hábitos que se producen en la conducta, que marcan la personalidad, porque estos hábitos también se manifiestan en los pensamiento y emociones que llevan a las personas a buscar con quien comunicarse hasta que finalmente lograr encontrar a la persona con una comunicación efectiva.

En cuanto a la conceptualización Ontoria (2018) indica que las habilidades sociales, podemos decir que se encuentran dentro de la inteligencia interpersonal. Sería la competencia más difícil de desarrollar, ya que, para desarrollarla, el individuo necesita relacionarse con otros y desarrollar otras competencias previamente adquiridas; Esto implica que sea un conjunto de hábitos en nuestras conductas, habilidades, habilidades, pensamientos y emociones que nos permiten comunicarnos bien con los demás. Además, se menciona que son comportamientos observables tanto emocionales como cognitivos a través de la conducta verbal y no verbal (Muñoz et al., 2011).

Las teorías de las habilidades sociales, si bien es cierto que las competencias cognitivas son importantes para el éxito del aprendizaje, las habilidades sociales son fundamentales en el desarrollo social de los niños y su proceso de interacción dependerá de los recursos que ponga en práctica al relacionarse con los demás. (Ontoria, 2018)

El sujeto aprenderá las habilidades y comportamientos que le permitirán interactuar satisfactoriamente a lo largo del proceso de socialización en la familia, la escuela y los grupos sociales que integre. En la familia, luego ingresa a un grupo social específico, donde comienza la socialización y el niño descubre sus primeros objetos de relación y apego. Durante los dos primeros años de vida del niño, las figuras de apego (generalmente la familia) son cruciales para su conducta de relación interpersonal porque la familia es el contexto principal donde crece y controla su entorno social. La familia también le brinda oportunidades sociales para tal aprendizaje al actuar como filtro y como llave para otros contextos.

Por lo tanto, el niño aprende a comportarse de una manera específica. Por lo tanto, las respuestas del sujeto a una situación interpersonal dependerán de lo que aprendió en sus interacciones previas con el medio social. En última instancia, las conductas y habilidades de interacción social se aprenden de la misma manera que otros tipos de conducta a través de mecanismos de aprendizaje por experiencia directa, observación, aprendizaje verbal o instruccional y feedback interpersonal.

Las Características de las habilidades sociales, de acuerdo con Santos (2012) las características más importantes de las habilidades sociales son: a) Se manifiestan a través de conducta, la cual se va adquiriendo en base a diferentes experiencias y como producto de las relaciones interpersonales, b) Implican una interacción importante y sirven como refuerzos sociales externos e internos (validan la autoestima, la autonomía, la autoconcepción), c) Se determinan por el contexto social en el que se desarrollan, intervienen la cultura, la situación, el contexto y todo aquello que pueda generar una interacción, d) Debido a que se manifiesta a través de la conducta, influyen las creencias, los hábitos, las ideas, las opiniones, las costumbres, etc.

La importancia de las habilidades sociales, el período entre los tres y los cinco años es trascendental para el desarrollo de las habilidades sociales ya que el niño experimenta y registra una amplia gama de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender las normas y prohibiciones y expresar sus derechos. Esto permite que los niños se vean a sí mismos y a los demás de una manera más inclusiva y así adquieran competencias sociales. (Roca, 2014).

En esta etapa, el niño hizo ha pasado de un juego paralelo hacia un juego más interactivo y popular, interactuará con niños con mayor frecuencia. Por lo tanto, un niño necesita desarrollar habilidades para resolver efectivamente los conflictos con pares o puede jugar con niños desconocidos. Estas habilidades predicen los factores para la capacidad de los niños para crear nuevas relaciones amistosas y desarrollar un clima armonioso. (Martínez, 2014).

Desde la perspectiva socio cognitiva, el niño puede comprender la mente de otros a partir de los 3 años, este avance del pensamiento es importante en el desarrollo de habilidades sociales, sobre todo cuando se debe poner en práctica la empatía. La relación entre pares sueles asociarse a expresiones de emoción, por lo tanto, los niños son capaces de identificar sus propios estados de ánimo como el de los demás. (Santos, 2012).

A los 5 años, el niño esté en el esplendor de las interacciones sociales, su ingreso al ámbito pre escolar es para él una forma de desarrollo cognitivo, pero mucho

más relevante a nivel social, el vincularse con otros le da la posibilidad de conocer y manejar sus emociones y al mismo tiempo internalizar, reflexionar respecto a los sentimientos de los demás. (Roca, 2014).

Componentes de las habilidades sociales, los componentes son aquellas características que se producen durante la interacción y que pueden observados directamente: elementos no verbales. La frase "el rostro refleja el alma" se refiere a la expresión facial, ya que esta refleja las diversas emociones que una persona siente en ese momento. Es posible expresar seis emociones distintas, como alegría, sorpresa, tristeza, miedo, ira y asco o desprecio, mediante la combinación de gestos en tres áreas de la cara, que son la frente, las cejas, los ojos, los parpados, la boca y la parte inferior del rostro. Una expresión facial que esté de acuerdo con el mensaje que quiere transmitir es necesaria para una conducta socialmente habilosa.

Las dimensiones de las habilidades sociales, las habilidades sociales tienen cuatro dimensiones, según lo señaló Paula (2010):

La primera dimensión son las habilidades básicas de interacción social, las cuales se relacionan con aspectos como: la mirada, los gestos, la sonrisa, la postura corporal, el habla, la escucha, actitudes como la cordialidad, la empatía, etc. Cuando se evalúan estas actividades se observan las conductas que el niño manifiesta cuando se relaciona con sus pares o con otras personas y la forma en que acepta felicitaciones, valoraciones, gratificaciones, etc.

Como segunda dimensión están las habilidades sociales avanzadas, según Maguiña (2016), permiten las relaciones interpersonales, en un contexto real y con relaciones e interacciones favorables. Algunas de estas habilidades son: dar ayuda a los demás, recibir instrucciones, pedir disculpas, convencer a los demás y expresar sentimientos, conocer los sentimientos de los demás, autorecompensarse, resolver situaciones que generen temor, enfrentarse a la molestia del otro, pero con calma. Se cree que las habilidades sociales son esenciales para el desarrollo infantil porque permiten al niño crecer de manera satisfactoria en la sociedad.

Finalmente se presenta como tercera dimensión, las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, la cual se define como el conocer los sentimientos propios, comprender los sentimientos de los demás, enfrentar emociones negativas y aceptar y ofrecer afecto, resolver el miedo y auto compensarlo (Maguiña, 2016). Estas habilidades son un conjunto de comportamientos que se relacionan con los sentimientos, actitudes y opiniones de manera adecuada a la situación porque son el resultado de un impulso positivo o negativo que se manifiesta de acuerdo a un hecho interno o externo y permiten conocer, expresar y comprender los sentimientos de uno mismo y de los demás, enfrentarse al enojo del otro, expresar afecto, resolver el miedo, autorecompensarse y autoregular las emociones (Ontoria, 2018).

El estudio se justificó por las siguientes razones:

El estudio se realizó porque la investigación fue dar a conocer la problemática relacionada a los juegos simbólicos y las habilidades sociales, debido a que se puede apreciar en las instituciones educativas que los niños cada vez se muestran más ensimismados, poco sociables, prefieren permanecer en ambientes en los que no se desarrollan actividades lúdicas o juegos, por esta razón es necesario conocer la realidad respecto a este problema.

La investigación se desarrolló para detallar la importante porque a partir de las dos variables de estudio y la presentación de las bases teóricas, se podrán conocer sus dimensiones e indicadores, lo que a su vez es de suma importancia para la elaboración del instrumento de evaluación.

El beneficio social del estudio fue para informarse sobre los juegos simbólicos y las habilidades sociales, porque permitirá incrementar los conocimientos acerca de las variables, asimismo lo aprendido será aplicado con los niños de 5 años en la labor diaria que realizo como docente de educación inicial, esto debido que a nivel social el tema toca una realidad que puede observarse todos los días en las instituciones educativas de educación inicial, y es que el desarrollo de habilidades sociales permite que el niño logre su aprendizaje y si este puede desarrollarse a través de los juegos, en este caso el juego simbólico, entonces el beneficio será en su totalidad para el niño,

porque aprenderá divirtiéndose.

El trabajo de investigación propone como aporte científico, la presentación de los resultados de la investigación, los cuales se obtendrán con el trabajo de campo, a través de la aplicación de las guías de observación, lo que permitirá discutir los resultados con otros autores de importancia en la investigación, además se aportará con información amplia y actualizada sobre los juegos simbólicos y las habilidades sociales.

El problema de investigación se describe a continuación:

La presente investigación surge por el interés de conocer la incidencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales, en los niños del nivel inicial, específicamente en la edad de 5 años. La UNESCO (2008) considera que los niños requieren para su crecimiento psíquico, intelectual y social, del desarrollo de juegos simbólicos porque son actividades que le permiten conocer el mundo desde su propia perspectiva y actividad; surge naturalmente y le resulta divertida y placentera porque propone sucesos que le ocurren a diario.

El juego, es una actividad que permite el desarrollo integral del niño y es una estrategia que puede ser fácilmente aplicada sin que los niños se den cuenta (Garner, 2015). Otra de las ventajas del juego simbólico es que permite que la creatividad, imaginación, inventiva y comunicación se desarrollen, promoviendo la socialización entre niños y niñas, además se produce una relación espontánea y dinámica entre los niños, se ponen de manifiesto sentimientos y emociones (Martínez, 2014).

El juego es la actividad principal en el nivel de educación inicial. Entendemos que el origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social, de ahí la importancia del estudio de este tema. Debido a que el juego surge y se desarrolla bajo la influencia de los adultos, los educadores pueden contribuir significativamente al desarrollo del lenguaje mediante el uso del juego simbólico.

En las Instituciones Educativas del nivel inicial “Medallita Milagrosa” de Huaura, los niños no son motivados adecuadamente en cuento al juego ya que el niño

iría adquiriendo conocimientos acerca del medio que los rodea. El juego en el fondo, es motivado el deseo de conocer, experimentar, imitar y estar en constante movimiento y a través de este el niño aprende distintas habilidades donde los docentes se muestran impasibles ante el problema, no le brindan importancia al juego, siendo una actividad innata en los niños y niñas que podría ser dirigida al desarrollo de las habilidades cognitivas. Es así como presente proyecto de investigación buscamos analizar el juego simbólico y las habilidades sociales en la Institución educativa Medallita Milagrosa, en especial en los niños de 5 años.

Formulación del problema de investigación, fue: ¿Cómo es la relación entre juego simbólico y habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019?

A continuación, se realizó la definición de las habilidades de investigación:

El juego simbólico es un método a través del cual los niños desarrollan la inventiva, la creatividad, la imaginación e innovación de situaciones, emociones y recrean ámbitos sociales, familiares, culturales, esto enriquece su aprendizaje, sus relaciones con los demás y fomenta la participación, inicialmente individual y posteriormente grupal (Ducho, 2016).

A las habilidades sociales se les señala como una inteligencia interpersonal, pero además se indica que es una de las competencias con mayor dificultad ya que se requiere de la interacción, la relación con los demás y es necesario adquirir sub competencias o habilidades previas (Ontoria, 2018).

La variable juego simbólico se medirá a través de un guía de observación que está compuesto por cuatro dimensiones: integración (4 ítems), sustitución (4 ítems), descentración (4 ítems) y planificación (4 ítems) lo que hace un total de 16 preguntas, con una escala ordinal de: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3), luego se realizará la baremación: Bajo: [16 a 26], Medio: [27 a 37], alto: [38 a 48]

La variable habilidad social se medirá a través de una guía de observación constituido por 03 dimensiones: Habilidad social básicas (9 ítems), habilidades

sociales avanzadas (9 ítems) y habilidades relacionadas con los sentimientos (6 ítems) lo que hace un total de 24 preguntas; con una escala ordinal de: nunca (1), a veces (2) y siempre (3), luego se realizará la baremación: Bajo: [24 a 40], Medio: [41 a 52], alto: [53 a 68]

La hipótesis de la investigación fue: El juego simbólico se relaciona significativamente con las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

Como objetivo general el estudio, fue: Determinar la relación entre el juego simbólico y habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

Como objetivos precisos, son los siguientes:

Identificar el nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

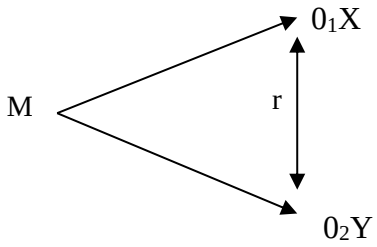
Relacionar el juego simbólico y habilidades sociales en niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

# Metodología

El tipo de estudio fue fundamental (básico) porque proporcionará información y nuevos conocimientos sobre el juego simbólico y las habilidades sociales (Bernal, 2010).

El diseño considerado de la investigación es no experimental, descriptivo simple y transaccional, sobre ello Carrasco (2013) afirma que estos diseños de investigación se utilizan para analizar y conocer las características, propiedades, rasgos y cualidades de un hecho o fenómeno de la realidad en un tiempo determinado. En este estudio, la información de la población muestral se recopiló en un solo momento, luego se describió la frecuencia de los niveles de las variables y finalmente se estableció la relación entre ellas.

El esquema de investigación del estudio se detalla a continuación:




Dónde:

| | |
|---|---|
| M | : Muestra de estudio |
| X | : Juego simbólico |
| Y | : Habilidades sociales |
| $0_1$ y $0_2$ | : Puntuaciones de las variables |
| r | : Correlación |

Además, la población y muestra están conformada por 35 los niños de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, al respecto Hernández, et. al (2014), mencionan la población como un conjunto de todos los casos que cumplen con ciertos criterios. Es el conjunto total de personas, objetos o medidas que tienen algunas características comunes que se pueden observar en un lugar y en un momento determinado.

**Tabla 1**

*Población Muestral de la investigación*

| Genero | Cantidad |
|---|---|
| **Niños** | 18 |
| **Niñas** | 17 |
| **Total** | 35 |

**Fuente:** Nomina de matrícula.

Se utilizó la técnica de observación para recopilar datos, por lo que se distribuyó a la unidad de análisis y a los niños y niñas de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" en Huaura en 2019.

Según Martínez (2010) La acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o características se conoce como técnica de observación.

Casas (2013) describió la ficha de observación como un instrumento compuesto por indicadores que deben observarse y que tiene una escala ordinal y cuya función es proporcionar información sobre el comportamiento del sujeto observado. Esta ficha se utilizó para realizar la recolección de datos.

Dos guías de observación se utilizaron como herramienta para recopilar información en este estudio:

Guía de observación 1: “Juego simbólico”, este instrumento se administró a 35 preescolares de nivel inicial de la entidad Educativa Inicial “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019. La guía de observación de desarrollo de juego simbólico consta de 16 ítems y abarco las 4 dimensiones de juego simbólico, El tiempo aproximado para la aplicación es 15 minutos por preescolar.

El valor es el siguiente: Nunca = 1. A veces = 2. Siempre = 3

Luego se realizará la baremación para consolidar los niveles, como se indica a continuación:

**Tabla 2**

*Baremo: Juego simbólico.*

| Niveles | Intervalo |
|---|---|
| Bajo | [16 a 26] |
| Medio | [27 a 37] |
| alto | [38 a 48] |

Guía de observación 2: "Habilidades Sociales", este instrumento se administró a 35 infantes de nivel inicial de una Entidad Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019. La guía de observación de habilidades sociales consta de 24 ítems y abarco las 03 dimensiones de Habilidades Sociales, y el tiempo aproximado para la aplicación fue 15 minutos por preescolar.

El valor es el siguiente: Nunca = 1. A veces = 2. Siempre = 3

Luego se realizará la baremación para consolidar los niveles, como se indica a continuación:

**Tabla 3**

*Baremo: Habilidades Sociales.*

| Niveles | Intervalo |
|---|---|
| Bajo | [24 a 40] |
| Medio | [41 a 52] |
| Alto | [53 a 68] |

En la presente investigación se validó los instrumentos por juicio de expertos cómo se detalla a continuación:

**Tabla 4**

*Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: Juego simbólico y habilidades sociales.*

| N° | Validador | DNI | Grado | Resultado de aplicabilidad |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Esther G. Zuluaga Trujillo | 42958863 | Magister | Aplicable |
| 2 | Cinthya I. Castillo Asencios | 41912912 | Magister | Aplicable |
| 3 | Luz A. Bailón Huerta | 15860017 | Magister | Aplicable |

Además, se utilizó el instrumento en una muestra piloto de 10 niños de cinco años y se encontró que el Alpha de Cronbach era 0,92 y 0,89, lo que indicaba que el instrumento de recolección de información era confiable y aplicable, como se detalla a continuación:

**Tabla 5,** Confiabilidad Alfa de Cronbach

| Alpha de Cronbach |
|---|
| Guía para observar: "Juego Simbólico" α=0,92 |
| Guía para observar: "Habilidades sociales" α=0,89 |

Procesamiento de la información, en el presente trabajo para procesar los datos se usarán formatos en Excel y luego SPSS en versión 27, para detallar los resultados en tablas y figuras. Sobre esto Bernal (2010) Para interpretar y respaldar los hallazgos de una investigación, se agrupan datos en tablas o figuras.

Análisis de la información, luego de agrupar los datos en tablas y figuras se interpretarán, después para discutir y analizar con los antecedentes citadas en el presente estudio, finalmente se determinará los resultados, esto se detalla a continuación:

**Tabla 6**

*Estadístico para procesamientos de los datos*

| Estadística descriptiva | Estadística inferencial |
|---|---|
| Tabla y figura de frecuencia absoluta y porcentual. | Rho de Spearman |

# Resultados

El estudio se denominó “Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019” El resultado del estudio se organizó en tablas y figuras según los objetivos específicos, y luego se detallaron los resultados generales a continuación:

**Tabla 7,** El nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019.

| Nivel | **N** | **%** |
|---|---|---|
| Bajo | 2 | 5,71 |
| Medio | 25 | 71,43 |
| Alto | 8 | 22,86 |
| Total | 35 | 100,00 |

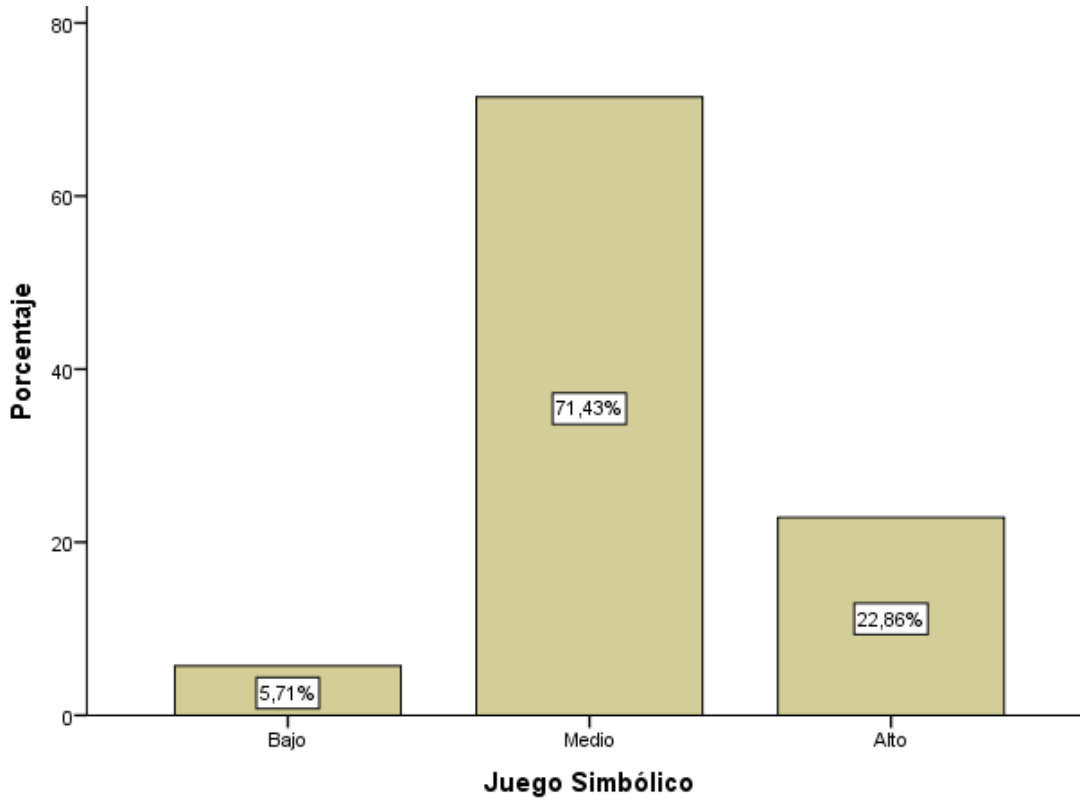



**Figura 1**: El nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019.

Sobre el nivel de los juegos simbólicos en los educandos de nivel inicial. en la tabla 7 y figura 1, se corrobora lo que asevera a continuación: el 5,71% de educandos

observados se encuentran en bajo, como también, el 71,43% en medio y el 22,86% en alto, por lo tanto, la muchos de los preescolares se ubican en medio de los juegos simbólicos, esto quiere decir, de los educandos a veces logra a desarrollar la integración, sustitución, descentralización y planificación esto implicando en la formación integral de los preescolares.

**Tabla 8**

*El nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019*

| Nivel | **N** | **%** |
|---|---|---|
| Bajo | 4 | 11,4 |
| Medio | 25 | 71,4 |
| Alto | 6 | 17,1 |
| Total | 35 | 100,0 |

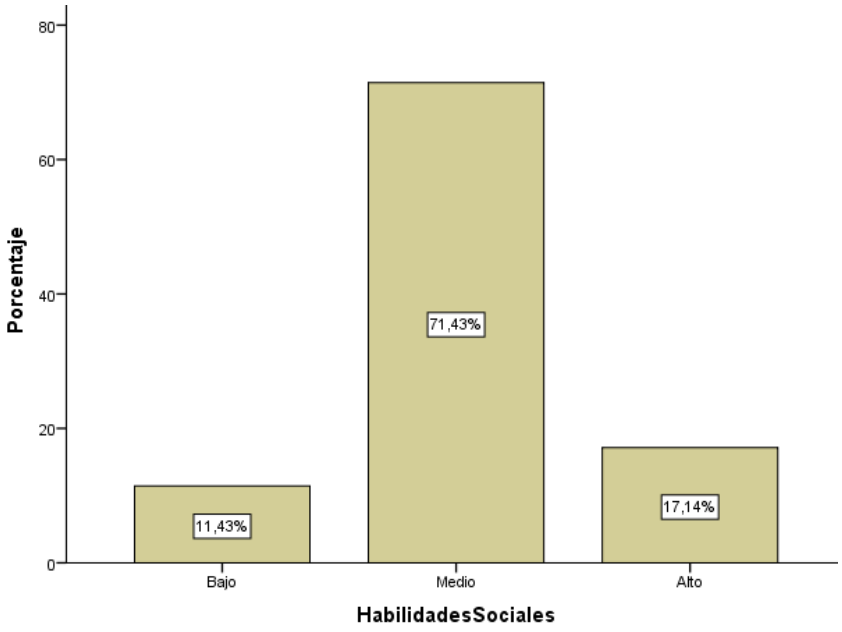



**Figura 2:** El nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019

Sobre el nivel de la habilidad social en los educandos de nivel inicial en la tabla 8 y figura 2, se ubica lo siguiente: se corrobora lo que asevera a continuación: el 11,43% de infantes observados se encuentran en bajo, mientras que el 71,43% en

medio y el 14,14% en nivel alto, entonces, un buen grupo de los preescolares se ubican en nivel medio de las habilidades sociales. Es se suma importancia el desarrollo de la habilidad, como de interacción social, habilidad social avanzada, y habilidad relacionada con la emocione, porque esto conlleva a una educación integral.

También, para probar la hipótesis, se detalla el Rho de Spearman en seguida:

**Tabla 9**

*Correlación entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de nivel inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019*

**Correlaciones**

| | | | Juego simbólico | Habilidades sociales |
|---|---|---|---|---|
| Rho de Spearman | Juego simbólico | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,814** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 35 | 35 |
| | Habilidades sociales | Coeficiente de correlación | ,814** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 35 | 35 |

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

Sobre la correlación entre el juego simbólico y habilidades sociales en educandos de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, en tabla 9 de la presente investigación, se da por aceptada la hipótesis denominada de investigación (Rho. de Spearman.= 0,814 y p-valor.=0,000< 0,05), por lo tanto, se puede afirmar que, a mayor juego simbólico también es mejor las habilidades sociales.

## Análisis y Discusión

El estudio produjo resultados relevantes, que se analizan y discuten a continuación junto con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes:

Al determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en educandos de nivel inicial de la Entidad Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, se corrobora Rho. de Spearman.= 0,814 y p-valor.=0,000< 0,05, por lo tato se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula, entonces, se puede afirmar que, a mayor juego simbólico también es mejor las habilidades sociales, esto coincide con Mejía (2019) entre los resultados demostró que correlación muy significativa entre las variables (r = 0. 93 y p = 0.003), así mismo Saldaña (2019) en cuanto a los resultados sobre las correlacionales indicaron relación alta (0,92) entre las variables desarrolladas llegando a la conclusión de que el juego simbólico es una excelente estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en los niños, por lo tanto, las profesoras tienen la responsabilidad de aplicarlos con mayor frecuencia, como también , Justo y Azaño (2018) los resultados demostraron que hay una relación alta y positiva entre las variables (r = 0,652) y significativa (p = 0.005) Finalmente, se concluyó que durante el juego simbólico los niños logran aprender porque se divierten e interactúan poniendo en práctica sus habilidades sociales como: la autonomía, la amistad, la autoeficacia, la comunicación, etc. Finalmente, Verano (2017) entre los resultados demostraron que existe relación positiva moderada entre las variables (Rho= 0.542; p-valor=.000< 0.01). Se concluyó que el juego simbólico permite que los niños pongan en práctica habilidades sociales ya que, al interactuar en el juego, fortalecen de forma sana y adecuada la interacción, la empatía y la amistad, por lo tanto, basándose sobre lo mencionado en líneas arriba, se exhorta que a mayor juego simbólico también es mejor las habilidades sociales.

Al identificar el nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Entidad Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, se corrobora lo que se asevera a continuación: el 5,71% de infantes observados se encuentran en nivel bajo, mientras que el 71,43% en nivel medio y el 22,86% en alto, en tal sentido, la mayoría de los preescolares infantes se ubican en nivel medio de los juegos simbólicos, esto

coincide con Mejía (2019) entre los resultados demostraron que el 43% de los niños están en proceso de desarrollo del juego simbólico y un 46.43% se encuentran en un nivel de proceso respecto a la habilidad comunicativa, además Sangucho (2019) entre los resultados señalaron que el 72% de los niños demuestran mayor interés por imitar o representar movimientos, objetos o formas, asimismo un 60% utilizan el juego simbólico para actividades de secuencia y orden e imitación en el trabajo con sus pares y finalmente un 52% utiliza los juegos simbólicos para comunicar o verbalizar durante el juego, de manera espontánea, creativa y productiva. Se concluyó que los juegos simbólicos son usados por el docente de forma recreativa, sin darle la importancia y sentido que realmente requiere para fortalecer las habilidades sociales de los niños, entonces, basándose sobre lo mencionado en líneas arriba, se exhorta que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel medio de los juegos simbólicos.

Al identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Entidad Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, se evidencia lo siguiente: se corrobora lo que asevera a continuación: el 11,43% de infantes observados se encuentran en nivel bajo, mientras que el 71,43% en nivel medio y el 14,14% en alto, en tal sentido, la mayoría de los preescolares infantes se ubican en nivel medio de las habilidades sociales, esto coincide con Mejía (2019) entre los resultados demostraron que el 43% de los niños están en proceso de desarrollo del juego simbólico y un 46.43% se encuentran en un nivel de proceso respecto a la habilidad comunicativa, así como también Saldaña (2019) en cuanto a los resultados de los niveles se halló que el jugo simbólico se encuentra en proceso de inicio (46%) y las habilidades de comunicación se encuentran en un nivel regular (51%), por lo tanto, basándose sobre lo mencionado en líneas arriba, se exhorta que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel medio de las habilidades sociales.

# Conclusiones

En seguida, se detalla las conclusiones del trabajo de investigación:

1. Se determina la correlación entre los juegos simbólicos y habilidades sociales en los preescolares de nivel inicial de la Entidad Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019, esto corroborando según la tabla N°9 sobre Rho. de Spearman.=0,814 y p-valor.=0,000<0,05, indicándose que se acepte la hipótesis de investigación y se rechaza la nula, entonces, se confirma la existencia de una relación significativa entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de nivel inicial.

2. Se identificó el nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Entidad Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019, esto corroborando según la tabla N°7 y figura N°1, esto indica que el 5,71% de infantes observados se encuentran en nivel bajo, como también el 71,43% en nivel medio y el 22,86% en alto, por lo tanto, un buen grupo de los preescolares se ubican en nivel medio de los juegos simbólicos.

3. Se identificó el nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Entidad Educativa “Medallita Milagrosa” – Huaura, 2019, esto corroborando según la tabla N°8 y figura N°2, esto indica que el 11,43% de infantes observados se encuentran en nivel bajo, como también que el 71,43% en nivel medio y el 14,14% en alto, por lo tanto, un buen grupo de los preescolares se ubican en nivel medio de las habilidades sociales.

.

# Recomendaciones

A continuación, se detallan las recomendaciones:

- Se recomienda a la escuela Medallita Milagrosa de Huaura, en 2019, debe elaborar un plan de mejora en colaboración con los maestros para mejorar el uso de los juegos simbólicos, ya que tienen una relación significativa en las habilidades sociales de los estudiantes.

- Se recomienda a la comunidad educativa de la I.E. Medallita Milagrosa–Huaura, para difundir los resultados del estudio con el objetivo de generar conciencia y fomentar la mejora del uso de los juegos simbólicos, ya que están estrechamente relacionados con las habilidades sociales de los estudiantes de preescolar.

- Se recomienda que los investigadores y académicos continúen investigando sobre los juegos simbólicos y las habilidades sociales en los niños.

## Referencias Bibliográficas.


Arenas, C. y Arenas, G. (2017). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa.* [Tesis de Grado]. Recuperado de: http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Augusto, J. y Martínez, R. (2008*). La exploración del juego simbólico. Una revisión actual de la investigación*. Rev. de Logopedia, Foniatría y Audiología, 18 (4), pp. 205-212.

Benítez, M. (2009). *Innovación y experiencias educativas. El Juego como Herramienta Educativa*. Rev. Educativa. 2 (7), 23 – 27. Recuperado de: http://www.csi-83 csif.es/ense/revista/pdf

Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Pearson Educación, Colombia.

Caballero, G. (2010) *Metodología de la investigación*. México. Editorial Pearson.

Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos. Perú.

Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Pública Juan Pablo II del Callao.* [Tesis de Grado]. *Recuperado de:* http://repositorio.ue/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf

Casas, G. (2013) *Metodología del proceso de diseño*. Santiago de Chile. Editorial Taller de Investigación TEP.

Donibane, T. (2018) *Propuestas de juegos simbólicos para el desarrollo del lenguaje oral del niño*. Universidad de Zaragoza, España

Duchi, N. (2016). *La recreación infantil y el lenguaje corporal. Ecuador*. [Tesis de Grado]. Recuperado de: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2234

Español, S. y Pérez, D. (2015). Los juegos, los contrastes y las artes. *Rev. Conicet Educativa. España.* 5 (12), 33 - 40. Recuperado de https://www.aacademica.org/silvia.espanol/77.pdf

Fernández, R. (2007) *Características de las habilidades sociales*. Santiago de Chile. Editorial Capsa.

Galego, P. (2012). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego.* Recuperado de http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf

Garner, H. (2015) *Inteligencias Múltiples*. México. Editorial Paidós Educación.

Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recursos educativos. *Rev. Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.* Recuperado de: https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf

Guerra, M. (2010). *El juego simbólico. Rev. digital Eudinnova*. Consultado el 17 de octubre 2014. Recuperado de: www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* Distrito federal – México. Editorial Mc Graw Hill.

Huanca, J. (2017). *Eficacia del programa juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. Adventista Americana.* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Juliaca. Recuperado de: http://repositorio.upeu.edu.pe//UPEU/881/Urbana_Tesis_Bachiller _2017.pdf

Huaraca, T. (2020). *El juego simbólico en el aprendizaje de entorno natural y social en los niños del inicial I en el centro de Desarrollo Infantil Municipal N°1 la Condamine, de la ciudad de Riobamba, Ecuador*. [Tesis de Grado]. Recuperado de: http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8187/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000032.pdf

Justo, F. y Azaño, L. (2018). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red "Vida Nueva" UGEL San Román, Juliaca*. Universidad Peruana La Unión. Recuperado de: https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/641

Martínez, Y. (2014). Habilidades sociales en niños y adolescentes. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf

Martínez, P. (2010) *Instrumentos de recolección de datos*. México. Editorial Diagnóstico.

Mejía, F. (2019) *Juego simbólico y las habilidades educativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084 – Cayalti. Quito, Ecuador*. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794

Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Rev. Pensamiento Matemático*, 7 (1), 75-92.

Muñoz, L. (2018). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social.* Universidad de Valladolid. Recuperado de: http://www.repositorioucv.esp.//23467pdf

Navarro, M. y Clemente, H. (2016). *Teorías del juego. Dimensiones del juego.* México. Editorial Palomar.

Ontoria, M. (2018). *Habilidades Sociales*. Madrid España: Editex.

Paula, M. (2010) *Dimensiones de las habilidades sociales*. Lima – Perú. Editorial Crepúsculo.

Pérez, R. y Paniora, K. (2013). *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E San Benito - Carabayllo*. (Tesis de Postgrado). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/9736

Roca, E. (2014). Cómo mejorar tus Habilidades Sociales. Valencia - España: ACDE

Ediciones.

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

Sáenz, J. (2015). Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. *Rev. Psicología y pedagogía* 12 (2), 13-42. Madrid: UNED. Recuperado de: http://goo.gl/BM9DxE

Saldaña. J. (2019) *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la Institución Educativa 11084-Cayalti, 2019.* Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36794/cada_CFE.pdf

Sangucho, J. (2019). *Juego simbólico cognitivo en niños de 3 y 4 años en el centro infantil "Fuente de Vida en la ciudad de Quito*. Recuperado de: http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22279/1/T-UCE-0010-995.pdf

Silva G. (2019). Guía de información sobre el juego simbólico a la hora del juego libre en los sectores. Minedu. Lima – Perú. Recuperado de: https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519

Taco, R. (2017) *Las actividades recreativas y su incidencia en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela fiscal "Carlos Aguilar"- Quito.* Recuperado de: https://www.bibliotecasdelecuador.com/Record/ir-:123456789-6272/

Torres, M. (2017*). El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la educación particular del nivel inicial "Canguritos" – Arequipa*. https://core.ac.uk/download/pdf/198134123.pdf

Torres, G. (2004) *El juego simbólico. Dimensiones y herramientas*. Lima. Ediciones Infante.

UNESCO (2008) *Integración de habilidades sociales*. Recuperado de:

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162787_spa

Valderrama, S. (2013) M*etodología de la investigación. Objeto de estudio de la ciencia.* México. Editorial Pearson.

Verano, B. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323, Puente Piedra - Perú.* https://repositorio.ucv.edu.pe/20.500.12692/1075

.

# Anexos

## Matriz de operacionalización de variables

a) **Variable 1, Juego simbólico.**

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensión | Indicador | Ítem | Escala de medición |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Juego simbólico | El juego simbólico es un método a través del cual los niños desarrollan la inventiva, la creatividad, la imaginación e innovación de situaciones, emociones y recrean ámbitos sociales, familiares, culturales, esto enriquece su aprendizaje, sus relaciones con los demás y fomenta la participación, inicialmente individual y posteriormente grupal (Ducho, 2016). | La variable juego simbólico se medirá a través de un guía de observación que está compuesto por cuatro dimensiones: integración (4 ítems), sustitución (4 ítems), descentración (4 ítems) y planificación (4 ítems) lo que hace un total de 16 preguntas, con una escala ordinal de: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3), luego se realizará la baremación: Bajo: [16 a 26], Medio: [27 a 37], alto: [38 a 48] | Integración | Realiza secuencias<br>Interpreta combinaciones<br>Reconoce las acciones<br>Realiza interpretación<br>Da significado | 1 - 4 | Ordinal |
| | | | Sustitución | Fomenta la creatividad<br>Sustituye objetos<br>Sustituye objetos ambiguos | 5 - 8 | |
| | | | Descentración | Incluye a sus compañeros en el juego<br>Asume roles<br>Es capaz de escenificar<br>Es capaz de identificar roles | 9 - 12 | |
| | | | Planificación | Organiza el juego<br>Organiza los materiales<br>Comparte y valora<br>Prepara la acción que realizará | 13 -16 | |

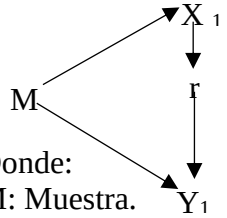
**b) Variable 2, Habilidades sociales**

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensión | Indicador | Ítem | Escala de medición |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Habilidades sociales | A las habilidades sociales se les señala como una inteligencia interpersonal, pero además se indica que es una de las | La variable habilidades sociales se medirá a través de una guía de observación constituido por tres dimensiones: Habilidades | Habilidades básicas de interacción social | Expresión<br>Postura<br>Habla<br>Escucha<br>Actitud<br>Servicio | 1 – 09 | Ordinal |
| | | | Habilidades sociales avanzadas | Normas<br>Compañerismo<br>Cordialidad | 10 – 18 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | competencias con mayor dificultad ya que se requiere de la interacción, la relación con los demás y es necesario adquirir sub competencias o habilidades previas (Ontoria, 2018). | sociales básicas (9 ítems), habilidades sociales avanzadas (9 ítems) y habilidades relacionadas con los sentimientos (6 ítems) lo que hace un total de 24 preguntas; con una escala ordinal de: nunca (1), a veces (2) y siempre (3), luego se realizará la baremación: Bajo: [24 a 40], Medio: [41 a 52], alto: [53 a 68] | Habilidades relacionadas con las emociones | Emociones<br>Respeto<br>Comunicación<br>Empatía<br>Asertividad | 20 – 25 |

**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA**

**TÍTULO:** Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019

| Problema | Variables | Objetivos | Hipótesis | Metodología |
|---|---|---|---|---|
| ¿Cómo es la relación entre juego simbólico y habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019? | **Variable 1:**<br>Juego simbólico<br>**Dimensiones:**<br>- Integración<br>- Sustitución<br>- Descentración<br>- Planificación<br>**Variable 2:**<br>Habilidades Sociales<br>**Dimensiones:**<br>- Habilidades básicas de interacción social<br>- Habilidades sociales avanzadas<br>- Habilidades relacionadas con las emociones | **Objetivo General**<br>Determinar la relación entre el juego simbólico y habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.<br>**Objetivos específicos.**<br>- Identificar el nivel del juego simbólico en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.<br>- Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.<br>- Relacionar el juego simbólico y habilidades sociales en niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019. | El juego simbólico se relaciona significativamente con las habilidades sociales en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019 | **Tipo de Investigación:**<br>Básico<br>**Diseño de Investigación:**<br>No experimental, correlacional descriptivo de corte transaccional.<br>En el estudio se utilizo el siguiente esquema:<br>  <br><br>Donde:<br>M: Muestra.<br>$X_1$: Observación de la variable 1.<br>$Y_1$: Observación de la variable 2.<br>r: Rho de Spearman ($X_1$ $Y_1$)<br>**Población y Muestra:**<br>La muestra está conformada por 35 niños de cinco años de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.<br>**Técnica e Instrumento de recolección de datos:**<br>**Técnica:**<br>Observación<br>**Instrumento:**<br>Guía de observación 1: "Juego Simbólico"<br>Guía de observación 2: "Habilidades Sociales" |

**Guía de observación**

**"Juego simbólico"**

**Datos:**

Nombre: _____Edad: _____

**Información General:**

I.E. _____ Fecha: _____/_____/_____

**Finalidad:**

La finalidad de la guía de observación es registrar el uso del juego simbólico en niños de cinco años de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

**Instrucciones:**

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre el juego simbólico en los educandos niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

**Variable de estudio:** "Jugo Simbólico"

**Escala de valoración**

| Siempre | A veces | Nunca |
|---|---|---|
| 3 | 2 | 1 |

| JUEGO SIMBÓLICO | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **D1** | **Integración** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 1 | Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. | | | |
| 2 | Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo: levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc. | | | |
| 3 | Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. | | | |
| 4 | Realiza la interpretación más completa indicando la finalidad de la acción. | | | |
| **D2** | **Sustitución** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 5 | Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros. | | | |
| 6 | Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. | | | |
| 7 | Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ejemplo: palo como cuchara) | | | |
| 8 | Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta (ejemplo: cuchara con | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | peine) | | | |
| **D3** | **Descentración** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 9 | Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta. | | | |
| 10 | Asume el rol del personaje, sin objeto que lo represente. | | | |
| 11 | Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. | | | |
| 12 | Es capaz de indicar roles y funciones a sus compañeros durante el juego. | | | |
| **D4** | **Planificación** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 13 | El juego que realiza corresponde con la planificación que presenta por adelantado. | | | |
| 14 | Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. | | | |
| 15 | Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. | | | |
| 16 | Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetivos que utilizará durante la escenificación del juego. | | | |

**Tabla**

*Baremo: Juego simbólico.*

| Niveles | Intervalo |
|---|---|
| Bajo | [16 a 26] |
| Medio | [27 a 37] |
| alto | [38 a 48] |

**Guía de observación**

**"Habilidades Sociales"**

**Datos:**

Nombre: _____Edad: _____

**Información General:**

I.E. _____ Fecha: _____/_____/_____

**Finalidad:**

La finalidad de la guía de observación es registrar sobre habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

**Instrucciones:**

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre las habilidades sociales en los educandos niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019, Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

**Variable de estudio:** "Habilidades Sociales"

**Escala de valoración**

| Siempre | A veces | Nunca |
|---|---|---|
| 3 | 2 | 1 |

| | HABILIDADES SOCIALES | | | |
|---|---|---|---|---|
| **D1** | **Habilidades sociales básicas** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 1 | Inicia una conversación con sus pares | | | |
| 2 | Mantiene una conversación. | | | |
| 3 | Formula preguntas ante dudas que se le presente | | | |
| 4 | Dice su nombre y otros datos personales a la maestra | | | |
| 5 | Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa | | | |
| 6 | Da las gracias cuando corresponde | | | |
| 7 | Pide ayuda cuando la necesita | | | |
| 8 | Sigue instrucciones de sus compañeros | | | |
| 9 | Da instrucciones a sus compañeros | | | |
| **D2** | **Habilidades sociales avanzadas** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 10 | Impone su opinión a sus compañeros | | | |
| 11 | Convence a sus compañeros al realizar una acción simbólica. | | | |
| 12 | Ayuda a quien lo necesita | | | |
| 13 | Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | Reconoce y comprende las emociones que experimenta | | | |
| 15 | Permite que los demás conozcan lo que él siente | | | |
| 16 | Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros | | | |
| 17 | Comprende lo que sienten los demás | | | |
| 18 | Intenta comprender el enfado de otra persona | | | |
| **D3** | **Habilidades relacionadas con los sentimientos** | **Siempre** | **A veces** | **Nunca** |
| 19 | Expresa afecto a otros | | | |
| 20 | Reconoce sus miedos | | | |
| 21 | Reconoce sus logros | | | |
| 22 | Reconoce los logros de sus compañeros | | | |
| 23 | Logra resolver situaciones conflictivas | | | |
| 24 | Expresa una actitud positiva frente a un problema | | | |

**Tabla**

*Baremo: Juego simbólico.*

| Niveles | Intervalo |
|---|---|
| Bajo | [24 a 40] |
| Medio | [41 a 52] |
| Alto | [53 a 68] |

.

# Confiabilidad

Confiabilidad de la variable: Juegos Simbólicos

| | N° | ITEMS | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | Suma de ítems |
| ENCUESTADOS | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 18 |
| | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 25 |
| | 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 13 |
| | 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| | 9 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 25 |
| | 10 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 12 |
| | 11 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 12 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 25 |
| | 13 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| | 14 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 15 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 16 |
| | 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 25 |
| | 17 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 18 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| | 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 |
| | 20 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 25 |
| | $Si^2$ | 0.17 | 0.05 | 0.20 | 0.22 | 0.41 | 0.20 | 0.26 | 0.26 | 0.24 | 0.22 | 0.22 | 0.22 | 0.20 | 0.22 | 0.24 | 0.45 | $ST^2$ 27.31 |

$\Sigma Si^2$ : 3.78

| | | |
|---|---|---|
| **K:** | El número de ítems | 16 |
| $\Sigma Si^2$ : | Sumatoria de las Varianzas de los Ítems | 3.78 |
| $S_T^2$ : | La Varianza de la suma de los Ítems | 27.31 |
| $\alpha$ : | Coeficiente de Alfa de Cronbach | **0.92** |

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2}\right]$$

**CONFIABILIDAD DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES**

| ENCUESTADOS Nº | ITEMS 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | Suma de Ítems |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 36 |
| 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 22 |
| 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 24 |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 22 |
| 6 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 25 |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 26 |
| 8 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 9 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 25 |
| 10 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 29 |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 12 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 28 |
| 13 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 20 |
| 14 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 23 |
| 15 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 35 |
| 16 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 28 |
| 17 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 18 |
| 18 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 34 |
| 19 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 | 27 |
| 20 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 25 |
| $Si^2$ | 0.13 | 0.62 | 0.62 | 0.58 | 0.32 | 0.58 | 0.62 | 0.37 | 0.77 | 0.37 | 0.94 | 0.45 | 0.56 | 0.45 | 0.20 | 0.89 | 0.41 | 0.20 | 0.79 | 0.47 | 0.47 | 0.45 | 0.79 | 0.20 | $ST^2$ 84.37 |

$\Sigma Si^2$ : 12.22

| | |
|---|---|
| **K:** El número de ítems | 24 |
| $\Sigma Si^2$ : Sumatoria de las Varianzas de los Ítems | 12.22 |
| $S_T^2$ : La Varianza de la suma de los Ítems | 84.37 |
| $\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach | 0.89 |

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1-\frac{\sum S_i^{\,2}}{S_T^{\,2}}\right]$$

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

# INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

## I. DATOS GENERALES:

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019

**2. INVESTIGADOR:** Vega Mandamiento, Pilar Rossen

**3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

**4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población, constituida por 35 niños y niñas de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019.

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** La población y muestra están conformada por 35 los niños de nivel inicial de la Institución Educativa "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019., matriculados en el año escolar 2019.

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Guía de observación 1: "Juego simbólico".

Guía de observación 2: "Habilidades Sociales".

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Esther G. Zuluaga Trujillo
2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg Psicología Educativa.
3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA**: Maestra de aula.

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| JUEGO SIMBÓLICO | Integración | Realiza secuencias | 1. Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Interpreta combinaciones | 2. Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo: levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Reconoce las acciones | 3. Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Realiza interpretación | 4. Realiza la interpretación más completa indicando la finalidad de la acción. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sustitución | Da significado | 5. Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Fomenta la creatividad | 6. Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Sustituye objetos | 7. Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ejemplo: palo como cuchara) | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sustituye objetos ambiguos | 8. Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta (ejemplo: cuchara con peine) | X | | X | | X | | X | | |
| | Descentración | Incluye a sus compañeros en el juego | 9. Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Asume roles | 10. Asume el rol del personaje, sin objeto que lo represente. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de escenificar | 11. Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de identificar roles | 12. Es capaz de indicar roles y funciones a sus compañeros durante el juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | Planificación | Organiza el juego | 13. El juego que realiza corresponde con la planificación que presenta por adelantado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Organiza los materiales | 14. Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Comparte y valora | 15. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Prepara la acción que realizará | 16. Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetivos que utilizará durante la escenificación del juego. | X | | X | | X | | X | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2019

---

**Mg.** Esther Gloria Zuluaga Trujillo

**DNI:** 42958863

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| HABILIDADES SOCIALES | Habilidades sociales básicas | Expresión | **1.** Inicia una conversación con sus pares | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **2.** Mantiene una conversación. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Postura | **3.** Formula preguntas ante dudas que se le presente | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **4.** Dice su nombre y otros datos personales a la maestra | X | | X | | X | | X | | |
| | | Habla | **5.** Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **6.** Da las gracias cuando corresponde | X | | X | | X | | X | | |
| | | Escucha | **7.** Pide ayuda cuando la necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **8.** Sigue instrucciones de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Actitud | **9.** Da instrucciones a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | Habilidades sociales avanzadas | Servicio | **10.** Impone su opinión a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **11.** Convence a sus compañeros al realizar una acción simbólica. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **12.** Ayuda a quien lo necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **13.** Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal | X | | X | | X | | X | | |
| | | Servicio | **14.** Reconoce y comprende las emociones que experimenta | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **15.** Permite que los demás conozcan lo que él siente | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **16.** Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | compañeros | | | | | | | | | |
| | | | **17.** Comprende lo que sienten los demás | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **18.** Intenta comprender el enfado de otra persona | X | | X | | X | | X | | |
| | Habilidades relacionadas con los sentimientos | Emociones | **19.** Expresa afecto a otros | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **20.** Reconoce sus miedos | X | | X | | X | | X | | |
| | | Respeto | **21.** Reconoce sus logros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Comunicación | **22.** Reconoce los logros de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Empatía | **23.** Logra resolver situaciones conflictivas | X | | X | | X | | X | | |
| | | Asertividad | **24.** Expresa una actitud positiva frente a un problema | X | | X | | X | | X | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.
**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2019

---

**Mg.** Esther Gloria Zuluaga Trujillo

**DNI:** 42958863

**DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** **Mg.** Castillo Asencios Cinthya Ines
2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Magister – **Mención** Mg Psicología Educativa competencias.
3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA**: Maestra de aula

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| JUEGO SIMBÓLICO | Integración | Realiza secuencias | 1. Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Interpreta combinaciones | 2. Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo: levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Reconoce las acciones | 3. Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Realiza interpretación | 4. Realiza la interpretación más completa indicando la finalidad de la acción. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sustitución | Da significado | 5. Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Fomenta la creatividad | 6. Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Sustituye objetos | 7. Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ejemplo: palo como cuchara) | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sustituye objetos ambiguos | 8. Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta (ejemplo: cuchara con peine) | X | | X | | X | | X | | |
| | Descentración | Incluye a sus compañeros en el juego | 9. Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Asume roles | 10. Asume el rol del personaje, sin objeto que lo represente. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de escenificar | 11. Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de identificar roles | 12. Es capaz de indicar roles y funciones a sus compañeros durante el juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | Planificación | Organiza el juego | 13. El juego que realiza corresponde con la planificación que presenta por adelantado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Organiza los materiales | 14. Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Comparte y valora | 15. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Prepara la acción que realizará | 16. Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetivos que utilizará durante la escenificación del juego. | X | | X | | X | | X | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de agosto del 2019

**Mg.** Castillo Asencios Cinthya Ines.

**DNI:** 41912912

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| HABILIDADES SOCIALES | Habilidades sociales básicas | Expresión | **1.** Inicia una conversación con sus pares | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **2.** Mantiene una conversación. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Postura | **3.** Formula preguntas ante dudas que se le presente | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **4.** Dice su nombre y otros datos personales a la maestra | X | | X | | X | | X | | |
| | | Habla | **5.** Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **6.** Da las gracias cuando corresponde | X | | X | | X | | X | | |
| | | Escucha | **7.** Pide ayuda cuando la necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **8.** Sigue instrucciones de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Actitud | **9.** Da instrucciones a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | Habilidades sociales avanzadas | Servicio | **10.** Impone su opinión a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **11.** Convence a sus compañeros al realizar una acción simbólica. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **12.** Ayuda a quien lo necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **13.** Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal | X | | X | | X | | X | | |
| | | Servicio | **14.** Reconoce y comprende las emociones que experimenta | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **15.** Permite que los demás conozcan lo que él siente | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **16.** Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | compañeros | | | | | | | | | | |
| | | | **17.** Comprende lo que sienten los demás | X | | X | | X | | X | | | |
| | | | **18.** Intenta comprender el enfado de otra persona | X | | X | | X | | X | | | |
| | Habilidades relacionadas con los sentimientos | Emociones | **19.** Expresa afecto a otros | X | | X | | X | | X | | | |
| | | | **20.** Reconoce sus miedos | X | | X | | X | | X | | | |
| | | Respeto | **21.** Reconoce sus logros | X | | X | | X | | X | | | |
| | | Comunicación | **22.** Reconoce los logros de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | | |
| | | Empatia | **23.** Logra resolver situaciones conflictivas | X | | X | | X | | X | | | |
| | | Asertividad | **24.** Expresa una actitud positiva frente a un problema | X | | X | | X | | X | | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de agosto del 2019

**Mg.** Castillo Asencios Cinthya Ines.

**DNI:** 41912912

**DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Luz Amanda Bailón Huerta
2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Magister – **Mención**: Mg Psicología Educativa. competencias.

4. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA**: Docente de aula

**III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| JUEGO SIMBÓLICO | Integración | Realiza secuencias | 1. Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Interpreta combinaciones | 2. Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo: levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Reconoce las acciones | 3. Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Realiza interpretación | 4. Realiza la interpretación más completa indicando la finalidad de la acción. | X | | X | | X | | X | | |
| | Sustitución | Da significado | 5. Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Fomenta la creatividad | 6. Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Sustituye objetos | 7. Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ejemplo: palo como cuchara) | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sustituye objetos ambiguos | 8. Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta (ejemplo: cuchara con peine) | X | | X | | X | | X | | |
| | Descentración | Incluye a sus compañeros en el juego | 9. Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Asume roles | 10. Asume el rol del personaje, sin objeto que lo represente. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de escenificar | 11. Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Es capaz de identificar roles | 12. Es capaz de indicar roles y funciones a sus compañeros durante el juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | Planificación | Organiza el juego | 13. El juego que realiza corresponde con la planificación que presenta por adelantado. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Organiza los materiales | 14. Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Comparte y valora | 15. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Prepara la acción que realizará | 16. Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetivos que utilizará durante la escenificación del juego. | X | | X | | X | | X | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2019



**Mg.** Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

**DNI:** 15860017

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

| VARIABLE | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | INDICADORES DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERV. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con las dimensiones | | Tiene coherencia con los indicadores | | |
| | | | | Sí | No | Sí | No | Sí | No | Sí | No | |
| HABILIDADES SOCIALES | Habilidades sociales básicas | Expresión | **1.** Inicia una conversación con sus pares | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **2.** Mantiene una conversación. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Postura | **3.** Formula preguntas ante dudas que se le presente | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **4.** Dice su nombre y otros datos personales a la maestra | X | | X | | X | | X | | |
| | | Habla | **5.** Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **6.** Da las gracias cuando corresponde | X | | X | | X | | X | | |
| | | Escucha | **7.** Pide ayuda cuando la necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **8.** Sigue instrucciones de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Actitud | **9.** Da instrucciones a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | Habilidades sociales avanzadas | Servicio | **10.** Impone su opinión a sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **11.** Convence a sus compañeros al realizar una acción simbólica. | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **12.** Ayuda a quien lo necesita | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **13.** Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal | X | | X | | X | | X | | |
| | | Servicio | **14.** Reconoce y comprende las emociones que experimenta | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **15.** Permite que los demás conozcan lo que él siente | X | | X | | X | | X | | |
| | | Normas | **16.** Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus | X | | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | compañeros | | | | | | | | | |
| | | | **17.** Comprende lo que sienten los demás | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **18.** Intenta comprender el enfado de otra persona | X | | X | | X | | X | | |
| | Habilidades relacionadas con los sentimientos | Emociones | **19.** Expresa afecto a otros | X | | X | | X | | X | | |
| | | | **20.** Reconoce sus miedos | X | | X | | X | | X | | |
| | | Respeto | **21.** Reconoce sus logros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Comunicación | **22.** Reconoce los logros de sus compañeros | X | | X | | X | | X | | |
| | | Empatía | **23.** Logra resolver situaciones conflictivas | X | | X | | X | | X | | |
| | | Asertividad | **24.** Expresa una actitud positiva frente a un problema | X | | X | | X | | X | | |

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2019

**Mg.** Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

**DNI:** 15860017

## BASE DE DATOS

| | Variable 1: JUEGO SIMBOLICO | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 8 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 9 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 12 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 13 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 15 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 17 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 18 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 19 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 20 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 22 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 23 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 24 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 25 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 26 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| 27 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 28 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 29 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 30 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 31 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| 32 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 33 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 34 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 35 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |

| | Variable 2: Habilidades Sociales | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 8 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 9 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 12 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 13 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 15 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 17 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 18 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 19 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 20 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 22 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 23 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 24 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 25 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 26 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 27 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 28 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 29 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 30 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 31 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 32 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 33 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 34 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 35 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |

# Formato de publicación en repositorio

USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**1. Información del Autor**

| Apellidos y Nombres | DNI | Correo Electrónico |
|---|---|---|
| VEGA MANDAMIENTO PILAR ROSSEN | 46615333 | pilarvegamandamiento1@gmail.com |

**2. Tipo de Documento de Investigación**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X | Tesis | | Trabajo de Suficiencia Profesional | | Trabajo Académico | | Trabajo de Investigación |

**3. Grado Académico o Título Profesional** [1]

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Bachiller | X | Título Profesional | | Título Segunda Especialidad | | Maestría | | Doctorado |

**4. Título del Documento de Investigación**

JUEGO SIMBÓLICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "MEDALLITA MILAGROSA" - HUAURA, 2019

**5. Programa Académico**

EDUCACIÓN INICIAL

**6. Tipo de Acceso al Documento**

| | | | |
|---|---|---|---|
| X | Abierto o Público [3] *(info:eu-repo/semantics/openAccess)* | | Acceso restringido [4] *(info:eu-repo/semantics/restrictedAccess)* (*) |

(*) En caso de restringido sustentar motivo

**A. Originalidad del ArchivoDigital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS** [5]

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. [6]

| Lugar | Día | Mes | Año |
|---|---|---|---|
| Chimbote | 16 | 04 | 2024 |

Huella Digital

Firma

***Importante***

1 *Según Resolución de Consejo Directivo N° 033 – 2016 – SUNEDU – CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2*

2 *Ley N° 30035, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006 – 2015 – PCM.*

3 *Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.*

4 *En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004 – 2016 – CONCYTEC – DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital*

5 *Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.*

6 *Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".*

*Nota: – En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley*
*27444, art. 42, núm. 42-6*

**Reporte de similitud**

Juego simbólico y habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial "Medallita Milagrosa" – Huaura, 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD

| 30% | 28% | % | 14% |
|---|---|---|---|
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | repositorio.ucv.edu.pe<br>Fuente de Internet | 6% |
| 2 | docplayer.es<br>Fuente de Internet | 4% |
| 3 | repositorio.uladech.edu.pe<br>Fuente de Internet | 3% |
| 4 | repositorio.uap.edu.pe<br>Fuente de Internet | 2% |
| 5 | hdl.handle.net<br>Fuente de Internet | 2% |
| 6 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo<br>Trabajo del estudiante | 1% |
| 7 | Submitted to Universidad Católica de Santa María<br>Trabajo del estudiante | 1% |
| 8 | 1library.co<br>Fuente de Internet | 1% |

| | | |
|---|---|---|
| 9 | dspace.unl.edu.ec<br>Fuente de Internet | 1 % |
| 10 | www.slideshare.net<br>Fuente de Internet | 1 % |
| 11 | rio.upo.es<br>Fuente de Internet | 1 % |
| 12 | repositorio.ujcm.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 13 | repositorio.unasam.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 14 | www.dspace.uce.edu.ec<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 15 | repositorio.unjfsc.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 16 | Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 17 | repositorio.uct.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 18 | Submitted to Universidad de Málaga - Tii<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 19 | repositorio.unp.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 20 | Submitted to CONACYT | |

| | | |
|---|---|---|
| | Trabajo del estudiante | <1 % |
| 21 | doczz.es<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 22 | es.slideshare.net<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 23 | repositorio.untumbes.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 24 | www.coursehero.com<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 25 | repositorio.unap.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 26 | www.dspace.uce.edu.ec:8080<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 27 | repositorio.utmachala.edu.ec<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 28 | www.mundogar.com<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 29 | Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 30 | Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA<br>Trabajo del estudiante | <1 % |

| | | |
|---|---|---|
| | Fuente de Internet | <1 % |
| 43 | centrodeconocimiento.ccb.org.co<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 44 | licenciadainteractiva.blogspot.com<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 45 | publicaciones.usanpedro.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 46 | www.invedin.org<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 47 | internet.mtas.es<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 48 | repositorio.autonoma.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 49 | repositorio.unh.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 50 | www.monografias.com<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 51 | documentop.com<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 52 | dspace.ucuenca.edu.ec<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 53 | dspace.unitru.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |

| | | |
|---|---|---|
| 54 | journal.gnosiswisdom.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 55 | oxfordjournals.org<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 56 | repositorio.unsch.edu.pe<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 57 | repository.unab.edu.co<br>Fuente de Internet | <1 % |
| 58 | www.theibfr.com<br>Fuente de Internet | <1 % |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Excluir citas | Apagado | Excluir coincidencias | < 6 words |
| Excluir bibliografía | Activo | | |