# UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

*"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"*

## FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

**TESIS**

# "JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 229 DE BUENAVISTA-LIRCAY"

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**


Presentado por:

**HAYDEE QUISPE CHANCAS**

Asesor

**Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE**


Lircay-Angaraes-Huancavelica-Perú

2021

# JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 229 DE BUENAVISTA-LIRCAY


Autor

HAYDEE QUISPE CHANCAS


Presentado para optar título de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe


Asesor

Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE


Lircay

2021

# JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 229 DE BUENAVISTA-LIRCAY

## Juego Simbólico para Mejorar las Habilidades Sociales en los Niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay

**Haydee Quispe Chancas**

**Universidad para el Desarrollo Andino**

**Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales**

**Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe**

**Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú**

### Nota del autor

Haydee Quispe Chancas, con DNI N° 48529687, Mg. Mario Chahuayo Quispe con DNI N° 20089147, con código https://orcid.org/0000-0002-0405-0545, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad para el Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández N° 103,

E-mail: quispechancash@gmail.com

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesor de la tesis titulado **"Juego Simbólico para Mejorar las Habilidades Sociales en los Niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay"**, presentado por Haydee Quispe Chancas, para optar título como Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy por fe dicho trabajo y reúne los requisitos, méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro ***APROBADO.***

**Mg. Mario Chahuayo Quispe**

**UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**

**TESIS**

**JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 229 DE BUENAVISTA-LIRCAY**

**PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**

**APROBADO POR:**

**PRESIDENTE** : _____

**Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga**

**SECRETARIO** : _____

**Mg. Aida Luz Calero Alvarado**

**VOCAL** : _____

**Mg. Agripino Quispe Ramos**

**ASESOR** : _____

**Mg. Mario Chahuayo Quispe**

## DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado a Dios, a mis adorados padres y amigos incondicionales por la ayuda desinteresada brindada en cada obstáculo que en mi vida se presenta.

## AGRADECIMIENTO

A la Universidad para el Desarrollo Andino y a los grandes Maestros de esta casa de estudios quienes sembraron en mi la semilla de hacer de la educación un medio para el buscar la felicidad de niños y jóvenes de nuestra País.

Quiero dar mi más sincero agradecimiento a todos y cada uno de mis colegas por permitirme compartir e intercambiar ideas, experiencias, conocimientos y lo más importante, unir lazos de amistad, mediante esta investigación.

# ÍNDICE

DEDICATORIA ..... vi

AGRADECIMIENTO ..... vii

ÍNDICE ..... viii

ÍNDICE DE TABLAS ..... xii

ÍNDICE DE FIGURA ..... xiv

RESUMEN ..... xv

ABSTRACT ..... xvi

CHINTIY ..... xvii

CAPÍTULO I ..... 1

INTRODUCCIÓN ..... 1

1.1. Situación del problema ..... 2

1.2. Formulación del problema ..... 3

1.2.1. Problema general ..... 3

1.2.2. Problemas específicos ..... 3

1.3. Fundamentación teórica ..... 3

1.4. Fundamentación práctica ..... 3

1.5. Objetivos de la investigación ..... 4

1.5.1. Objetivo general ..... 4

1.5.2. Objetivo específico ..... 4

1.6. Hipótesis de la investigación ..... 4

1.6.1. Hipótesis general ..... 4

1.6.2. Hipótesis específica ..... 4

CAPÍTULO III ..... 6

MARCO TEÓRICO ..... 6

2.1. Marco teórico ..... 6

2.1.1. El juego ..... 6

2.1.1.1. Definición. ..... 6

2.1.1.2. Características del juego. ..... 6

2.2.1.3. Importancia de los juegos en los niños. ..... 7

2.1.2. Juego simbólico ..... 7

2.1.2.1. Elementos del juego simbólico. ..... 8

2.1.2.1.1. Componente motor. ..... 8

2.1.2.1.2. Componente cognitivo ..... 8

2.2.2.2. Importancia del juego simbólico. ..... 8

2.2.2.3. Etapas del juego simbólico. ..... 9

2.2.2.4. Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla. ..... 9

2.2.2.4.1. Juego psicomotor. ..... 10

2.2.2.4.2. Juego cognitivo. ..... 10

2.2.2.4.3. Juego social ..... 10

2.2.2.4.4. Juego afectivo. ..... 11

2.1.3. Habilidades sociales ..... 11

2.1.3.1. Definición. ..... 11

2.1.3.1.1. Importancia de las habilidades sociales. ..... 12

2.1.3.1.2. Teorías sobre habilidades sociales. ..... 12

2.2. Antecedentes de la investigación ..... 16

2.2.1. A nivel internacional ..... 16

2.2.2. A nivel nacional ..... 16

CAPÍTULO III ..... 19

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ..... 19

3.1. Tipo de investigación ..... 19

3.2. Matriz de consistencia ..... 19

3.2.1. Matriz de consistencia ..... 20

3.2.1. Operacionalización de variables ..... 21

3.3. Nivel de investigación ..... 22

3.4. Diseño de la investigación ..... 22

3.5. Población y muestra ..... 23

3.5.1. Descripción de la población ..... 23

3.5.2. Selección de la muestra ..... 23

3.5.3. Muestreo ..... 23

3.6. Recolección de datos ..... 24

3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento ..... 24

3.6.1.1. Aplicación de instrumento de evaluación. ..... 24

3.6.1.2. Tabulación y procedimientos. ..... 24

CAPÍTULO IV ..... 26

ANÁLISIS DE RESULTADOS ..... 26

4.1. Análisis de resultados ..... 26

4.1.1. Confiabilidad del instrumento ..... 26

4.1.2. Análisis de datos estadísticos ..... 29

4.2. Discusión ..... 49

4.3. Contrastación de hipótesis ..... 52

CAPÍTULO V ..... 55

CONCLUSIONES ..... 55

CAPÍTULO VI ..... 56

RECOMENDACIONES ..... 56

BIBLIOGRAFÍA ..... 57

ANEXO ..... 59

Anexo A: Matriz de consistencia ..... 60

Anexo B: Tabulación de datos estadísticos ..... 61

Anexo C: Evidencias fotográficas ..... 64

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Muestra de estudiantes de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay* ..... 23

Tabla 2 *Escalas de valoración para confiabilidad* ..... 26

Tabla 3 *Resumen de procesamiento de casos* ..... 26

Tabla 4 *Estadísticas de fiabilidad* ..... 27

Tabla 5 *Estadísticas de elemento* ..... 27

Tabla 6 *Estadísticas de elemento de resumen* ..... 28

Tabla 7 *Estadísticas de escala* ..... 28

Tabla 8 *Disfruta el juego en el momento* ..... 29

Tabla 9 *Muestra interés a la hora de realizar el juego* ..... 30

Tabla 10 *Secuencia acciones de la vida cotidiana* ..... 31

Tabla 11 *Elije el material que va a usar* ..... 32

Tabla 12 *Demuestra iniciativa en el juego* ..... 33

Tabla 13 *Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue* ..... 34

Tabla 14 *Pide ayuda o favor cuando lo necesita* ..... 35

Tabla 15 *Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado* ..... 36

Tabla 16 *Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza* ..... 37

Tabla 17 *Explica cuando ha ganado en un juego* ..... 38

Tabla 18 *Recoge los materiales que utilizó en el juego* ..... 39

Tabla 19 *Guarda los materiales de clase* ..... 40

Tabla 20 *Realiza nudos para asegurar las cosas* ..... 41

Tabla 21 *Ata los cordones de sus zapatos* ..... 42

Tabla 22 *Participa en las actividades* ..... 43

Tabla 23 *Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás* ..... 44

Tabla 24 *Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego* ..... 45

Tabla 25 *Sonríe cuando recibe un cumplido* ..... 46

Tabla 26 *Es solidario con su compañero*..... 47

Tabla 27 *Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros*..... 48

Tabla 28 *Prueba de muestras relacionadas*..... 53

# ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 *El juego simbólico en los niños* ---------- 7

Figura 2 *Disfruta el juego en el momento* ---------- 29

Figura 3 *Muestra interés a la hora de realizar el juego* ---------- 30

Figura 4 *Secuencia acciones de la vida cotidiana* ---------- 31

Figura 5 *Elije el material que va a usar* ---------- 32

Figura 6 *Demuestra iniciativa en el juego* ---------- 33

Figura 7 *Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue* ---------- 34

Figura 8 *Pide ayuda o favor cuando lo necesita* ---------- 35

Figura 9 *Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado* ---------- 36

Figura 10 *Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza* ---------- 37

Figura 11 *Explica cuando ha ganado en un juego* ---------- 38

Figura 12 *Recoge los materiales que utilizó en el juego* ---------- 39

Figura 13 *Guarda los materiales de clase* ---------- 40

Figura 14 *Realiza nudos para asegurar las cosas* ---------- 41

Figura 15 *Ata los cordones de sus zapatos* ---------- 42

Figura 16 *Participa en las actividades* ---------- 43

Figura 17 *Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás.* ---------- 44

Figura 18 *Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego* ---------- 45

Figura 19 *Sonríe cuando recibe un cumplido* ---------- 46

Figura 20 *Es solidario con su compañero* ---------- 47

Figura 21 *Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros* ---------- 48

## RESUMEN

La presente investigación titulado “Juego Simbólico para mejorar las Habilidades Sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay”, tiene como objetivo general determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay. Presente investigación es de tipo cuantitativo y de nivel explicativo, diseño no experimental correlacional, la población está conformada por 12 niños, el tipo de muestra es no probabilístico y está conformado por toda la población mencionada, la técnica empleada para la recopilación de datos será ficha de observación de 20 preguntas, el instrumento que se utilizara para recolección de datos es ficha de observación para las variables de estudio, con una escala de nominal y medición de Likert Nunca, A veces, Siempre, para procesamiento de los datos obtenidos del estudio se utilizó el Software estadístico Excel y SPSS para la elaboración de gráficos estadísticos, así mismo, para la contrastación de las hipótesis planteado se utilizó la prueba de correlación de Alfa de Cronbach, con ello se demostrará la relación existente entre las variables involucradas en el estudio. Finalmente, existe una relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 229 de Buenavista-Lircay.

*Palabras claves:* juego simbólico, habilidades sociales.

## ABSTRACT

The present investigation titled “Symbolic Game to improve Social Skills in children of the I.E.I. N ° 229 de Buenavista-Lircay”, its general objective is to determine the influence of symbolic play on the development of social skills in children of the I.E.I. N ° 229 of Buenavista-Lircay. The study is quantitative and explanatory level, non experimental correlational design, the population is made up of 12 children, the type of sample is non probabilistic and is made up of the entire population mentioned, the technique used for data collection will be Observation sheet of 20 questions, the instrument that will be used for data collection is an observation sheet for the study variables, with a nominal scale and Likert measurement Never, Sometimes, Always, for processing the data obtained from the study Statistical software Excel and SPSS were used for the elaboration of statistical graphs, likewise, for the contrast of the proposed hypotheses, the correlation test of Cronbach's Alpha will be used, with this the relationship between the variables involved in the study will be demonstrated . Finally, there is a significant relationship between symbolic play and social skills in 3, 4 and 5 year old boys and girls at the Initial Educational Institution No. 229 of Buenavista Lircay.


*Keywords:* symbolic play, social skills.

## CHINTIY

Kay musuq maskay yachaypa sutinmi Awaypa tarpuymiraynin ruwayninmi allin qawapayanapaqmi Ñawpa Kawsay ima rikuchikuna kamay mana riqsichikunapas I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay, ñawpaq qalay patqayninmi, awaypa tarpuymiranin ruwayninmi allin qawapayanapaqmi ñawpa kawsay ima rikuchikuna kamay mana riqsichikunapas dirección desconcentrada de cultura I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay suyumanta. Qawachikunmi Kay yachay maskayta ninchik yupaychanan, kay tapuriy maskayninqa yachachinapaq hinaspa qipa siqichay ruwarina huk huñuyllawan qipa tupuywan ñawpaq tupuywan llapan niraqkama kaykuna karqan runakuna, qawachikuyninqa kachkan 12 runakunawan, tapukuykunata uqarinapaqqa qillqasqa 20 tapuykunam karqan, tapukuykuna uqarinapaqqa sutinqa cuestionario nisqanmi llapan yachaykunapaq, escala de Liker, tapukuykunapa ichiyninkuna yupaychanapaq Excel kay SPSS siqisqakuna ruwanapaq. Kay tarpuymirayninpaqmi Alpha de Cronbach siqisqa ruwakurqa nisqanta hinaspa rimay kamachinata qawachinapaq. Kay churanata ruwachispan pachata tanichisunchik llamkay ruwayninkunapi, pachapa tapukuynin hinaspa willakuypa hamutaynin; chaymantapas pisichiy mana 3, 4 y 5 wataqop N° 229 de Buenavista-Lircay, chinkanampaq kamachiq wasipa willakuyninkuna.

*Simi Rimay kichana:* Away rimariymanta, Tarpuymiraynin

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

El ser humano desde el momento del nacimiento es un ser sociable, necesita establecer relaciones con todo su entorno, la primera relación social que experimenta el niño es con la madre, es momento cuando se inicia el proceso de desarrollo social, en este proceso están presentes nexos afectivos, de respeto, de compañerismo y de amistad. El niño al iniciar la etapa escolar sale de su ambiente familiar y se enfrenta a un nuevo mundo donde debe relacionarse con sus iguales y maestros, es el momento donde el niño necesita el mayor apoyo posible, siendo el maestro el que debe tener las herramientas para facilitar esta etapa de transición; entre las estrategias están la realización de los juegos para contribuir al desarrollo de las habilidades sociales del niño.

El juego simbólico es una técnica educativa donde los niños representan personajes de forma espontánea, ayudando al niño que participa a entender el ambiente donde se desarrolla, aprende el concepto de la amistad al relacionarse con otros niños, adquiere habilidades sociales y las normas de comportamiento.

La presente tesis está dividida en seis (6) capítulos que se sustentan a continuación de manera descriptiva.

Capítulo I, está conformado por la contextualización de situación de problemas existentes en la institución, formulación del problema, fundamentación teórica y práctica, los objetivos tanto general como específicos, las hipótesis de la investigación.

Capítulo II, está conformado por marco teórico y antecedentes, en donde encontramos los diferentes conceptos sobre el tema materia de investigación.

Capítulo III, en este acápite se presenta la metodología de investigación aplicada para el desarrollo de la investigación, así como tipo, matriz de consistencia, operacionalización de

variables, nivel y diseño de investigación, descripción de población y muestra, recolección de datos, tabulación y procesamiento de datos.

Capítulo IV, se presentan los análisis de resultados obtenidos según los objetivos planteados y comprobación de hipótesis.

Capítulo V y VII, se presenta las conclusiones y recomendaciones, anexos y bibliografía.

### 1.1. Situación del problema

En la actualidad las Instituciones Educativas del nivel Inicial, se observa que los padres de familia presentan desinterés en la aplicación y motivación del juego simbólico, los padres exigen a los docentes que sus hijos aprendan a leer y escribir, ellos piensan que el juego es una pérdida de tiempo para sus hijos, por lo tanto, los docentes dejan de lado el juego simbólico y los niños se sienten presionados a leer y escribir, además, percibimos en las aulas que los niños y niñas a causa de no jugar carecen de una socialización con sus compañeros (as) y docente.

En su investigación Yepes y Gonzales (2008) nos da a conocer que:

> La educación preescolar del nivel Inicial se ha dedicado a cumplir objetivos académicos, en vez de dar la importancia al juego simbólico y el valor que merece, se ha dejado de lado dicha actividad, dedicándose a que el infante en edad prescolar aprenda números, letras y conceptos abstractos. En la infancia, el juego debe ser el eje central de su aprendizaje porque le brinda un desarrollo integral (p.15).

Al inicio de mis labores en las aulas de la Institución Educativa Inicial N° 229 de Buenavista Lircay, se observa que los niños y niñas tienen una conducta de muy bajo desarrollo de habilidades sociales, poca comunicación con sus compañeros de aula y entre otros problemas, viendo esta realidad se conversó con la directora de la institución y se propuso para desarrollar un proyecto de investigación sobre aplicación de juego simbólico para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas, además es sumamente importante que el UGEL, Profesores y Padres

de familias tomen las medidas adecuadas para enfrentar tales problemas, especialmente en la formación de los niños y niñas del nivel inicial. Estas dificultades de habilidades sociales se van agudizando cada vez, motivo por el cual se formula el planteamiento del problema de la necesidad del juego simbólico, para mejorar las dificultades que se tiene en la institución.

## 1.2. Formulación del problema

### *1.2.1. Problema general*

¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay?

### *1.2.2. Problemas específicos*

- ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay?
- ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay?
- ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay?

## 1.3. Fundamentación teórica

Con esta investigación se pretende profundizar el sustento teórico acerca de la importancia de la aplicación del juego simbólico y las habilidades sociales, a partir de su comprensión sustentada pedagógicamente en niños del nivel de educación inicial, principalmente si es la educación inicial la etapa básica para el desarrollo de la personalidad del futuro ciudadano.

## 1.4. Fundamentación práctica

En el contexto actual es de gran importancia buscar y proponer alternativas que permitan solucionar problemas relacionados con el desarrollo de habilidades sociales, principalmente en

niños del nivel inicial. Consecuentemente, se propone la aplicación del juego simbólico como variable causal que permita una mejora sustancial en las habilidades sociales de los niños de este nivel, cuyos resultados contribuirán al desarrollo y mejora de la calidad educativa en estudiantes de este contexto.

## 1.5. Objetivos de la investigación

### *1.5.1. Objetivo general*

Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

### *1.5.2. Objetivo específico*

- Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.
- Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.
- Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

## 1.6. Hipótesis de la investigación

### *1.6.1. Hipótesis general*

El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

### *1.6.2. Hipótesis específica*

- El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

- El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.
- El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

# CAPÍTULO III

# MARCO TEÓRICO

## 2.1. Marco teórico

### *2.1.1. El juego*

**2.1.1.1. Definición.** Se dice que, "el juego es una actividad que ha estado presente durante toda la vida y en todas las sociedades, pues debemos recordar que en la antigüedad el juego no era considerado como una actividad indispensable para los niños porque se desconocía todas las ventajas que este aporta para el desarrollo de los mismos" (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 17). Sobre un estudio realizado de Queyrat (1994) da a conocer que "el juego es una actividad libre pero está acompañada con el individuo, el juego viene a ser una manera de poder expresar sus sentimientos, en el primer momento de su nacimiento con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas a su alcance" (p. 11). Asimismo los niños desde la vientre de su madre tienen la noción del juego y la comunicación.

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

**2.1.1.2. Características del juego.** Tineo (2004) considera las siguientes características para el juego libre, espontáneo y sin reglas:

- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico psicológico social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales como también permite corregirla.
- En el niño el juego constituye una preparación, una actividad y un ejercicio
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía

- El juego permite observar las diversas conductas del niño, tanto las posibles causas y efectos como temor, aspiración material que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego oprime y libera, arrebata, electriza, hechiza.

**2.2.1.3. Importancia de los juegos en los niños.** El juego constituye un elemento básico en la vida del niño, además de divertido resulta necesario para su desarrollo pero ¿Por qué es importante y les aporta?. “Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto a que aprenden a conocer la vida” (Gervilla, 2015, p. 69).

### *2.1.2. Juego simbólico*

Son aquellos “juegos donde los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y sus conciencias sociales de varias formas al fingir o interpretar roles de profesiones, animales, cosas o de sus familiares” (Morrison, 2005, p. 245) .

Estos juegos surgen cerca de los dos años de edad e inicia con la representación de aquellas cosas o personas que no se encuentran presentes. Este es el juego más típico durante la infancia y el que reúne más características importantes.

**Figura 1**

*El juego simbólico en los niños*

Fuente: (Morrison, 2005)

#### 2.1.2.1. Elementos del juego simbólico.

***2.1.2.1.1. Componente motor.*** El juego estimula el desarrollo motor ya que impulsa a realizar al niño y la niña una acción deseada, por lo tanto el deseo de alcanzar un objeto le permitirá planificar y coordinar sus movimientos, el desarrollo motor es algo que el niño y la niña ira produciendo conforme actúa en relación al entorno que lo rodea.

Este componente está relacionado estrechamente con el periodo sensorio motor ya que en esa etapa se desarrolla el juego del ejercicio al mismo que ayuda al niño y a la niña a mantener el control de sus movimientos y coordinación entre los mismos.

***2.1.2.1.2. Componente cognitivo.*** Según Piaget la evolución de las estructuras mentales parte de dos procesos inseparables: "un proceso de adaptación (plano externo), que se producen precisamente cuando en la interacción del individuo con el medio, el organismo experimenta cambios beneficiosos (útiles para la supervivencia) y un proceso de organización (plano interno), por el que se irían integrando esos cambios mediante restructuración interna del sistema el conjunto" (Guerra, 2010, p. 27).

**2.2.2.2. Importancia del juego simbólico.** Según Piaget (1986) "el juego simbólico se expresa con mayor intensidad durante el segundo año de vida del niño" (p. 36), el juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite el juego colectivo y con reglas.

**2.2.2.3. Etapas del juego simbólico.** Las "etapas del juego simbólico aparecen a partir de los 2 años de edad, en esta edad los niños y niñas ya son capaces de representar hechos de la vida real" (Guerra, 2010, p. 29) , por lo tanto es importante mencionar las siguientes etapas:

A. **Dibujo infantil:** el dibujo ha sido considerado como una manera de expresar ideas y opiniones, y representar la realidad o ideas abstractas. Para el niño y la niña la actividad se convierte en su primer lenguaje y a través del cual logro expresar sus ideas y pensamientos.
B. **La imagen mental:** es considerado como una imitación interiorizada de las experiencias vividas, las mismas que están ausentes y que construyen representaciones mentales según el entorno que los rodea, sobre sí mismo la sociedad y sobre la naturaleza en la cual se constituyen como personas.
C. **Asimilación:** es el proceso mediante el cual nuevos acontecimientos se incorporan a los esquemas mentales de los niños.
D. **Acomodación:** es el proceso mediante el cual se producen transformaciones en los esquemas mentales con relación al medio que lo rodea y a las nuevas experiencias o conocimientos adquiridos.
E. **Equilibrio:** es cuando existe un balance entre lo que ya se conoce y la nueva información que se incorpora al esquema mental, el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras mentales.

**2.2.2.4. Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla.** Beltran (2015) “menciona que los juegos según la capacidad que se desarrolla son cuatro juegos” (p. 56 58). Son juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social.

***2.2.2.4.1. Juego psicomotor.*** El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

**A. Juegos sensoriales y perceptivos:** favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.

**B. Juegos motores:** desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

***2.2.2.4.2. Juego cognitivo.*** El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:

**A. Juegos de manipulación y construcción:** potencian la creatividad, la atención y la concentración.

**B. Juegos de experimentación:** favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

**C. Juegos de atención y memoria:** fomentan la observación y la concentración.

**D. Juegos lingüísticos:** mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.

**E. Juegos imaginativos**: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

***2.2.2.4.3. Juego social.*** El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

**A. Juegos simbólicos:** consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.

**B. Juegos de reglas:** son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

**C. Juegos cooperativos:** son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común la mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a si socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

***2.2.2.4.4. Juego afectivo.*** El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

**A. Juegos de rol:** facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

**B. Juegos de autoestima:** mejoran la percepción y la valoración personal.

### *2.1.3. Habilidades sociales*

**2.1.3.1. Definición.** "Conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas" (Dongil y Cano, 2014, p. 10).

Recordando que la habilidad socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

Según Caballo (1986) Las habilidades sociales son consideradas como "Un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas" (p.556).

***2.1.3.1.1. Importancia de las habilidades sociales.*** Gil y García (1993) precisan que "son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, son aprendidas y por tanto, pueden ser enseñadas, y estas conductas no deben impedir al otro interlocutor la consecución de sus propias metas, excluyendo los métodos de coacción, chantaje o violencia deben estar bajo el control de las personas, excluyendo acciones fortuitas, casualidades y acciones no deseadas" (p.102).

***2.1.3.1.2. Teorías sobre habilidades sociales.*** Goleman (2006) nos "habla que el conocimiento que poseemos del contexto social depende de la forma de pensar de las personas, de sus credos y de lo aprendido de las reglas sociales tácitas que rigen las relaciones con sus semejantes". Este discernimiento resulta provechoso al momento de crear una reciprocidad con sus semejantes de otras culturas, cuyas reglas son distintas a nuestra realidad. Esta capacidad innata de discernimiento en la interacción social ha existido durante periodos; por lo cual, existen estudiosos que llegan a certificar que la discreción social, con respecto al conocimiento universal constituyen notablemente la inteligencia social. Inconvenientemente esta mirada se ajusta a lo que sabemos del entorno social universal, más no en el patrón real al que pertenecemos con los demás, por lo que conlleva a medidas del conocimiento social; si bien muestran nuestros discernimientos en contextos sociales pero no toman en cuenta la manera en que nos movemos en ellas. Los

individuos que sobresalen en el conocimiento social no poseen competencias elementales porque se mueven rudamente en el mundo de la interacción social con los demás.

***A.*** **Teoría del aprendizaje.** Según Vygotsky (1988) el "aprendizaje estimula una sucesión de conocimientos progresivos que se ponen en juego cuando el infante interactúa con sus semejantes y otros individuos de su comunidad" (p. 23). La enseñanza es percibida como una acción interpersonal donde el infante va relacionarse con su cultura y de por si en el contexto donde éste se encuentre. Por ende, es muy importante el contexto social para el aprendizaje. En este sentido el proceso cultural del niño surge en dos planos: uno el nivel social, seguido por el nivel psicológico; por tanto se alega que la interacción social con sus semejantes es indispensable para el desarrollo cognitivo. Asimismo el autor argumenta que el nivel de conocimiento se apertura básicamente en un nivel de interacción social entre el infante y el adulto, por lo que ira ascendiendo progresiva mente. Tanto el nivel social y psicológico dan lugar e incitan el aprendizaje.

**B.** **Teoría del aprendizaje social.** Según Schultz (2002) los "resultados obtenidos en una investigación sostiene que en su mayoría las actitudes y el comportamiento de los hombres son obtenidos por imitación de los seres de su entorno. Puesto que desde la infancia asimilamos actitudes observadas en la sociedad" (p. 85). En este contexto el entorno familiar es uno de los factores muy determinantes, debido a que es en ella que se observa y se practica las costumbres la lengua y los comportamientos aceptables en la sociedad a la que se pertenece.

Asimismo, es comprensible también que en ella se adquieran conductas inadecuadas, que obviamente son asimiladas en contextos de familias marginales que ameritan ser analizadas con mucho detenimiento. Puesto que están propensos a ser influidos con más intensidad por

modelos de su misma edad. Es decir, son individuos que aparentemente solucionan con mucha pertinencia los problemas que los están aquejando. Estos modelos principalmente son muy predominantes en individuos de su misma generación.

**C. Escala de habilidades sociales para los niños preescolares.** En la infancia, la conformación de las habilidades sociales está muy vinculada a los grupos primarios y a las figuras de apego. Durante los primeros años de vida, la familia o específicamente las figuras de apego tienen una importancia central para el comportamiento interpersonal del niño. Esto es así debido a que la familia es el contexto único o principal, donde crece el niño y controla el ambiente social en que vive, y por lo tanto, le proporciona las oportunidades sociales, ya que puede actuar como un filtro o una llave para la incorporación a otros contextos. Precisamente, la práctica de las habilidades sociales está influida por las características del entorno, por lo que la pobreza puede tener un impacto negativo en la conformación y expresión de estas capacidades sociales.

Tal como plantea Vygostky (1988) "una de las cuestiones en las que existe un acuerdo se refiere a la dificultad, e incluso imposibilidad, señalada por varios autores para dar una definición satisfactoria del concepto de habilidad social" (p. 38). La variación terminológica respecto a las habilidades sociales es abundante; en la literatura especializada suele encontrarse términos tales como habilidades de interacción social, habilidades para la interacción, habilidades interpersonales, habilidades de relación interpersonal, destrezas sociales, intercambios sociales, conductas de intercambio social, entre otros.

Considerando estas apreciaciones Fernández (2007) ha señalado algunas características que presentan las habilidades sociales:

- ✓ **Especificidad situacional de la conducta social:** por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales.
  - Dice gracias con sus padres.
  - Menciona halagos para sus padres.
  - Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto
  - Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones.
- ✓ **Heterogeneidad**: ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamiento y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana.
  - Sonríe y/o saluda a las personas que conoce.
  - Puede decir su nombre cuando se lo pregunta.
  - Comparte alimentos.
  - Da las gracias.
- ✓ **Naturaleza interactiva de la conducta social**: al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado.
  - Menciona una aprobación cuando un niño hace algo de su agrado.
  - Se acerca a otros niños del mismo sexo.
  - Se adapta a los juegos.
  - Se queja si un niño le hace algo desagradable.

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente posibilitan

la resolución de los problemas inmediatos y aumentan la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida en que el individuo respeta las conductas de los otros.

## 2.2. Antecedentes de la investigación

### *2.2.1. A nivel internacional*

"El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín a del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos" (Arévalo y Correazo , 2017), en su tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad Cartagena Colombia, tuvo como objetivo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas así como también determinar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases y observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases. El cual se obtuvo datos a través de las diferentes encuestas y charlas para poder llegar a la siguiente conclusión que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

### *2.2.2. A nivel nacional*

"Aplicación de Juegos Simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa alto la Punta, Mollendo, Arequipa 2017" (Laura y Arenas, 2017), su tesis empleó con el objetivo general determinar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular la sociabilización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa 2017. Siendo una investigación empírico deductivo, experimental, su diseño pre experimental, la población es de tipo censal y está conformada por 20 niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa

2017. Para posteriormente aplicar el instrumento de la lista de cotejo. Por el procesamiento de datos la investigación es cuantitativa, los datos son numéricos y se cuantifica, se someten a un análisis estadístico y son interpretados mediante tablas y gráficos, para la estadística inferencial se utiliza la T de Student. El resultado de la presente investigación confirma que los juegos simbólicos han estimulado la socialización, demuestran que después de la aplicación del juego simbólico se estima que hay 32% de niños que se ubican en alternativa si y un 68 % de niños se ubica en la alternativa no. Al aplicar el programa todos los niños llegaron a nivel deseado con un puntaje de t=12.720.

"La influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga 2016" (Quispe, 2017), realizó con la finalidad de comprobar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la mencionada institución. Para la concreción de este trabajo se utilizó el diseño de investigación cuasi experimental. El trabajo de recolección de datos se realizó a través de la ficha de observación el mismo que permitió establecer el grado de influencia existente entre las variables en estudio. El estadígrafo utilizado para la comprobación de las hipótesis en la presente investigación fue U de Mann Whitney y Wilcoxon previa realización de la prueba de normalidad, con un nivel de significancia del 5% (0,05). Los resultados obtenidos nos permiten concluir que el juego simbólico influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga 2016. Resultado que se ve corroborado con los datos obtenidos en el post test entre los grupos experimental y control respecto al nivel de habilidades sociales, en la que se puede comprobar diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, obtenidos mediante el estadígrafo U de Mann Whitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,000 que

es menor a 0,05 (*p>0,05)* con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna (*Ha)* y se rechaza la hipótesis nula *(Ho).*

"Juego Simbólico como Estrategia Didáctica y Aprendizaje en Estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019" (Pucuhuayla, 2019) , esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3, 4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente r=0,482 que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

# CAPÍTULO III

# METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

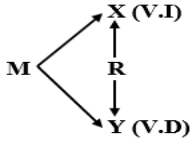
## 3.1. Tipo de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el "tipo cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población" (p. 236).

La presente investigación presenta es cuantitativo en base a que se pretende conocer y evaluar el fenómeno de estudio a través de una valoración numérica y analítica de las variables de estudio.

## 3.2. Matriz de consistencia

### *3.2.1. Matriz de consistencia*

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables | Metodología |
|---|---|---|---|---|
| General<br>¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br><br>Específico<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay? | General<br>Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.<br><br>Específico<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay. | Hipótesis<br>El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br><br>Específico<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay. | V.I.<br>Juego simbólico<br><br>V.D.<br>Habilidades sociales | **1.Tipo de investigación:** Cuantitativo<br>**2.Nivel de investigación:** Explicativa<br>**3.Diseño de investigación:** No experimental, correlacional.<br>  <br><br>**Donde:**<br>**M** : Muestra<br>**X (V.I)** : Juego simbólico<br>**Y (V.D)** : Habilidades sociales<br>**R** : Relación entre las dos variables<br><br>**4.Población:** La población está conformada por 12 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay<br><br>**5.Muestra**: Para la muestra se tomó toda la población que está conformada por los 12 niños de 3, 4 y 5 años de edad de I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay<br>**6.Muestreo:** Es no probabilístico. |

### *3.2.1. Operacionalización de variables*

| VARIABLES | DEFINICIÓN DE VARIABLES | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | ESCALA Y MEDICIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|
| V.I.: Juego simbólico | Damian y Tron (2011) "El juego es una actividad innata en el ser humano, la cual siempre se manifiesta de una forma espontánea" (p. 197). | Los juegos simbólicos es una actividad recreativa que involucra crear un personaje o situaciones imaginarias, ayuda al niño a diferenciar entre la fantasía y la realidad, siendo capaz de innovar la realidad a través de la manipulación de objetos además intercambian emociones, positivas y negativas. Se crea liderazgo, se aprende a tomar decisiones personales y en grupo. | X.1. Integración | - X.1.1. Disfruta el juego.<br>- X.1.2. Muestra interés.<br>- X.1.3. Secuencia acciones de la vida.<br>- X.1.4. Elije el material.<br>- X.1.5. Demuestra iniciativa. | 01,<br>02,<br>03,<br>04,<br>05, | **Escala:** Nominal<br><br>**Medición:** Likert<br>1=Nunca<br>2=A veces<br>3=Siempre |
| V.D.: Habilidades sociales | "Conjunto de estrategias, conductas y capacidades que se aplican para la interacción social de una manera efectiva para el sujeto en el contexto social donde se encuentre" (Caballo, 2007). | Las habilidades sociales son inferidas como comportamientos interpersonales donde el niño juega un papel importante en su adquisición, asimila los papeles y normas sociales que le ayudaran a la hora de relacionarse con sus pares su área son: Relaciones sociales, Habilidades de autonomía. | Y.1. Relaciones sociales | - Y.1.1. Pide perdón.<br>- Y.1.2. Pide ayuda o favor.<br>- Y.1.3. Actúa de acuerdo a las normas.<br>- Y.1.4. Sigue las reglas del juego.<br>- Y.1.5. Explica cuando ha ganado. | 06,<br>07,<br>08,<br>09,<br>10, | |
| | | | Y.2. Habilidades de autonomía | - Y.2.1. Recoge los materiales.<br>- Y.2.2. Guarda los materiales.<br>- Y.2.3. Realiza nudos para asegurar.<br>- Y.2.4. Ata los cordones.<br>- Y.2.5. Participa en las actividades. | 11,<br>12,<br>13,<br>14,<br>15, | |
| | | | Y.3. Habilidades de autoestima | - Y.3.1. Actúa adecuadamente.<br>- Y.3.2. Percibe cuando es aceptado.<br>- Y.3.3. Sonríe.<br>- Y.3.4. Es solidario.<br>- Y.3.5. Expresa alegría. | 16,<br>17,<br>18,<br>19,<br>20 | |

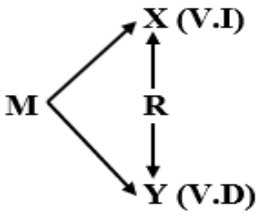
### 3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan “por porque explica el comportamiento de una variable en función de otras, por ser estudios de causa efecto requieren control y debe cumplir otros criterios de causalidad” (p. 238).

### 3.4. Diseño de la investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2014) definen “la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables, es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p. 157).

El presente estudio pertenece a una investigación de diseño no experimental correlacional, porque las variables estudiadas se relacionan o tienen un grado de relación o dependencia de una variable de la otra, y está interesada en conocer a través de una muestra de las unidades de observación, la relación existente entre las variables identificadas, como podemos ver en la siguiente figura:




**Donde:**

**M** **:** Muestra

**X (V.I)** **:** Juego simbólico

**Y (V.D)** **:** Habilidades sociales

**R** **:** Es la relación entre las dos variables

## 3.5. Población y muestra

### *3.5.1. Descripción de la población*

Pardinas (2005) nos dicen que la "población es la disposición de un número considerable de personas (objetos, individuos, ocasiones, etc.) en las que se desea reflexionar sobre el fenómeno" (p.78).

La población está constituida por 12 estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años.

### *3.5.2. Selección de la muestra*

Hernández, Fernández y Baptista (2014) menciona que "la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Dialogamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese al que llamamos población" (p.174).

La muestra, se consideró a toda la población, como nos muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Muestra de estudiantes de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay*

| N° | Institución Educativa Inicia | Cantidad de niños | | | Total |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 3 Años | 4 Años | 5 Años | |
| 01 | I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay | 02 | 03 | 07 | 12 |

Fuente: (Nómina de matrícula)

### *3.5.3. Muestreo*

Fidias (2017) define como "Es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra". El muestreo es no probabilístico, intencional, por conveniencia del investigado.

## 3.6. Recolección de datos

Se utilizó la técnica de la observación, con el objetivo de obtener una información directa que consiste en ver las actitudes ante las personas, cómo se expresa verbalmente en diversas situaciones, para ello se utilizó una ficha de observación como apoyo, Hernández, Fernández y Baptista (2014) considera que la observación "consiste en un registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifestadas" (p. 309).

La técnica que se utilizó para recolectar los datos fue una ficha de observación, de acuerdo a la variable independiente que se propuso.

### *3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento*

**3.6.1.1. Aplicación de instrumento de evaluación.** El instrumento para la recolección de datos fue la ficha de observación, donde se evaluó desempeños, en ellas se establecieron escalas con rangos más amplios, se presenció y observó las actividades, de este modo se registró los detalles observados, para esta evaluación se utilizó la ficha de observación estructurados con interrogantes para las variables con un total de 20 preguntas. La ficha de observación estructurados para las variables de estudio se utilizó una escala nominal con medición una escala de Likert de la siguiente manera: Nunca, A veces, Siempre.

**3.6.1.2. Tabulación y procedimientos.** Para la recolección de datos se presenció y se observó cada actividad, de este modo se registró los detalles observados. Por ende, se realizó la evaluación a través de la ficha de observación, se consideró tomando en cuenta la escala de medida de Likert con 3 niveles (Nunca, A veces, Siempre). Luego se utilizó software de cálculos estadísticos para procesamiento de datos Exel y SPSS que ayudó a calcular los datos para validar las hipótesis. Para medir el nivel de consistencia interna y de reacción entre ítems se utilizó la prueba de confiabilidad en función a la estadística coeficiente de Alfa de Cronbach, que es el grado

en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. La prueba de T Student se utilizó para la validación de la hipótesis de la investigación con un nivel de confianza de 95%, con la finalidad de evaluar si los resultados obtenidos de la investigación.

# CAPÍTULO IV

# ANÁLISIS DE RESULTADOS

## 4.1. Análisis de resultados

### *4.1.1. Confiabilidad del instrumento*

La confiabilidad refiere al grado en el cual su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce los mismos resultados. "La confiabilidad puede ser determinada mediante diversas técnicas, las cuales fórmulas que producen coeficientes o valores de confiabilidad. Estos coeficientes oscilan entre 0 y 1, donde un coeficiente 0 significa nula confiabilidad y 1 confiabilidad muy alta" (Ruiz, 2002).

**Tabla 2**

*Escalas de valoración para confiabilidad*

| Rangos | Magnitud |
|---|---|
| 0,81 a 1,00 | Muy alta |
| 0,61 a 0,80 | Alta |
| 0,41 a 0,60 | Moderada |
| 0,21 a 0,40 | Baja |
| 0,01 a 0,20 | Muy baja |

Fuente: (Ruiz, 2002)

Se procedió a aplicar la prueba a 12 estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, con la finalidad de determinar la confiabilidad del instrumento a aplicar utilizando el coeficiente de Alpha Cronbach. Una vez aplicada el cuestionario, se realizó el respectivo análisis.

**Tabla 3**

*Resumen de procesamiento de casos*

| | | N° | % |
|---|---|---|---|
| Casos | Válido | 12 | 100,0 |
| | Excluido[a] | 0 | ,0 |
| Total | | 12 | 100,0 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

Dado los buenos resultados de confiabilidad se procedió a aplicar el cuestionario. En este sentido, se procedió a organizar la información para su procesamiento. Una vez organizada, se calculó el Alpha de Cronbach, obteniendo un valor de 0,629, es decir el instrumento presento un resultado que es considerado de confiabilidad “muy alta”.

**Tabla 4**

*Estadísticas de fiabilidad*

| Alfa de Cronbach | Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados | N° de elementos |
|---|---|---|
| ,629 | ,622 | 20 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Tabla 5**

*Estadísticas de elemento*

| | Media | Desv. Desviación | N° |
|---|---|---|---|
| X1 | 2,42 | ,793 | 12 |
| X2 | 2,42 | ,793 | 12 |
| X3 | 2,42 | ,793 | 12 |
| X4 | 2,33 | ,778 | 12 |
| X5 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y6 | 2,50 | ,798 | 12 |
| Y7. | 2,33 | ,778 | 12 |
| Y8 | 2,33 | ,778 | 12 |
| Y9 | 2,67 | ,651 | 12 |
| Y10 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y11 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y12 | 2,42 | ,793 | 12 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Y13 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y14 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y15 | 2,42 | ,793 | 12 |
| Y16. | 2,33 | ,778 | 12 |
| Y17 | 2,58 | ,669 | 12 |
| Y18 | 2,67 | ,651 | 12 |
| Y19 | 2,33 | ,778 | 12 |
| Y20 | 2,50 | ,674 | 12 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Tabla 6**

*Estadísticas de elemento de resumen*

| | **Media** | **Mínimo** | **Máximo** | **Rango** | **Máximo / Mínimo** | **Varianza** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Medias de elemento | 2,438 | 2,333 | 2,667 | ,333 | 1,143 | ,010 |
| Varianzas de elemento | ,585 | ,424 | ,636 | ,212 | 1,500 | ,006 |
| Covarianzas entre elementos | ,046 | -,333 | ,629 | ,962 | -1,886 | ,044 |
| Correlaciones entre elementos | ,076 | - ,540 | 1,000 | 1,540 | - 1,852 | ,122 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Tabla 7**

*Estadísticas de escala*

| **Media** | **Varianza** | **Desv. Desviación** | **N° de elementos** |
|---|---|---|---|
| 48,75 | 29,114 | 5,396 | 20 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

### *4.1.2. Análisis de datos estadísticos*

A continuación, se muestran las tablas de frecuencia y la graficas:

**Tabla 8**

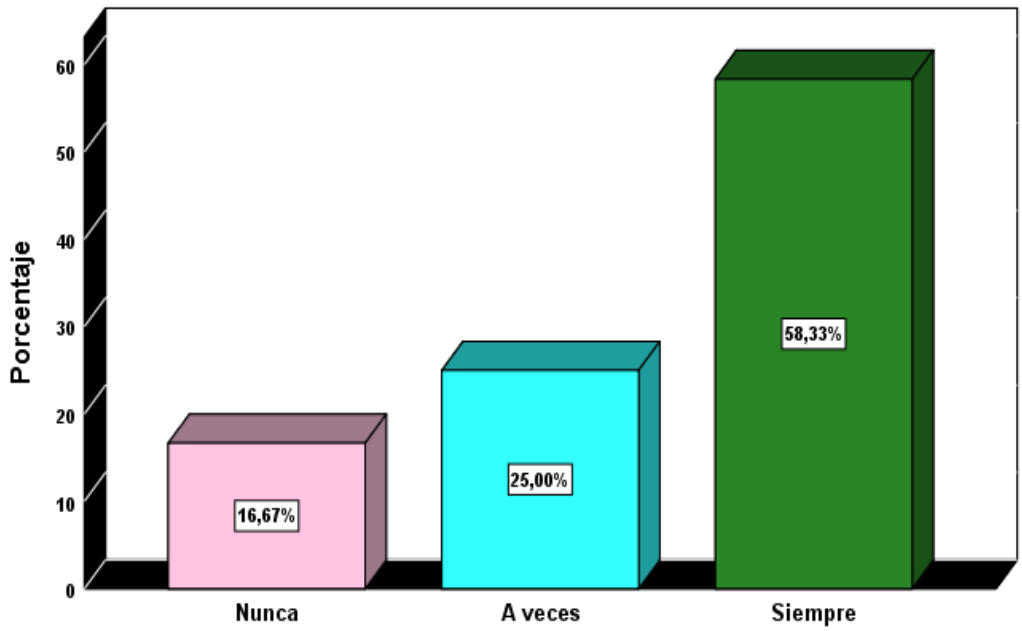
*Disfruta el juego en el momento*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº1** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 2**

*Disfruta el juego en el momento*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 8 y figura N° 2 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre disfrutan el juego en el momento, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca disfrutan.

**Tabla 9**

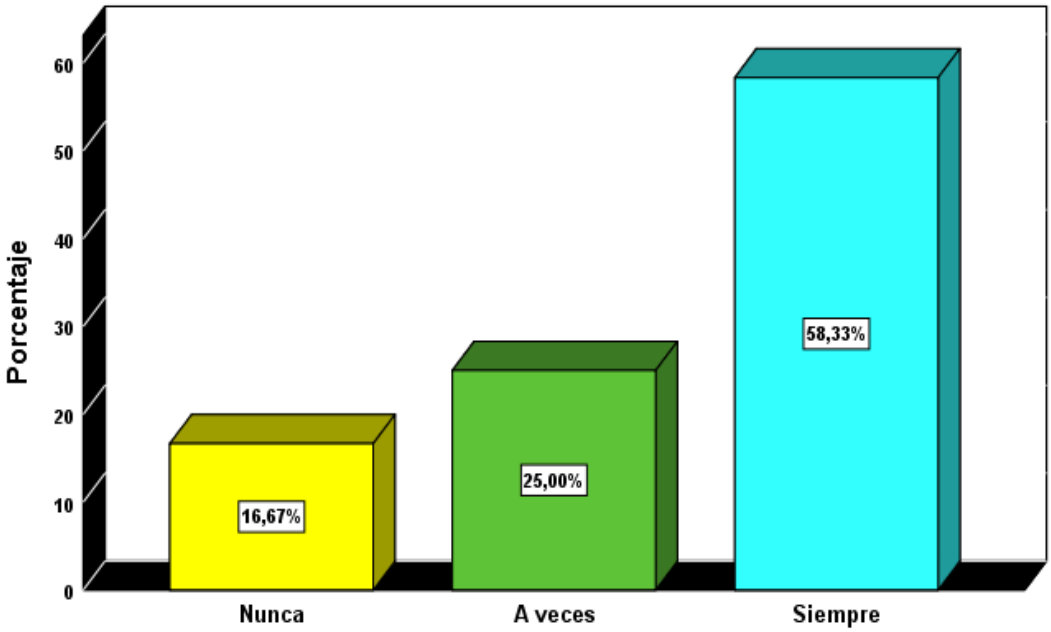
*Muestra interés a la hora de realizar el juego*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº2** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 3**

*Muestra interés a la hora de realizar el juego*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 9 y figura N° 3 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre muestran interés a la hora de realizar el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca muestran.

**Tabla 10**

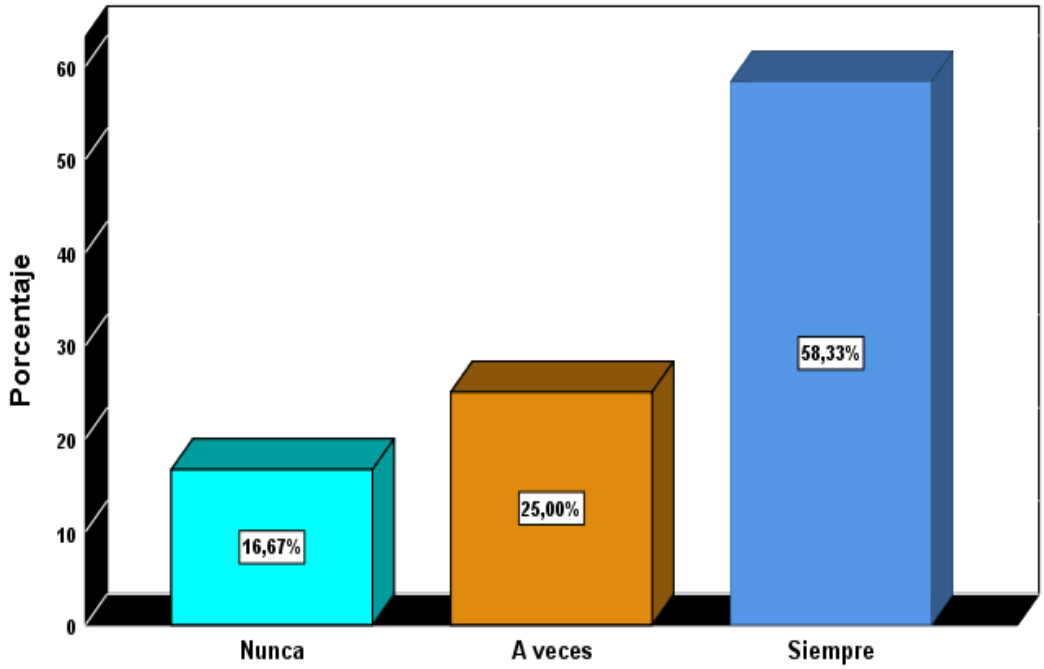
*Secuencia acciones de la vida cotidiana*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº3** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 4**

*Secuencia acciones de la vida cotidiana*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 10 y figura N° 4 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre secuencian las acciones de la vida cotidiana, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca secuencian.

**Tabla 11**

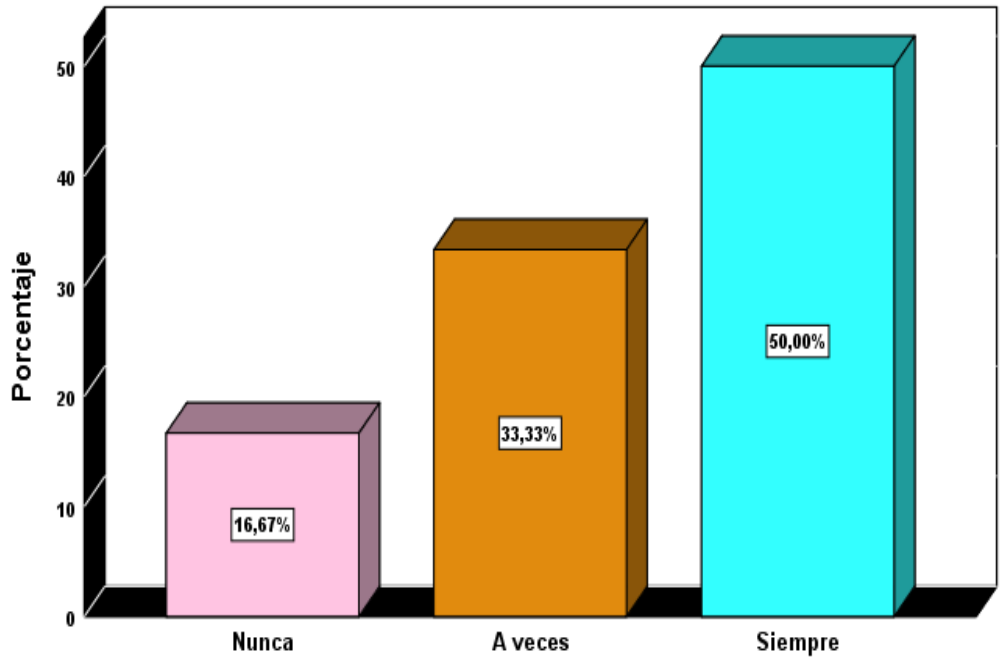
*Elije el material que va a usar*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº4** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 50,0 |
| | Siempre | 6 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 5**

*Elije el material que va a usar*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 11 y figura N° 5 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre eligen el material que van a usar, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca eligen.

**Tabla 12**

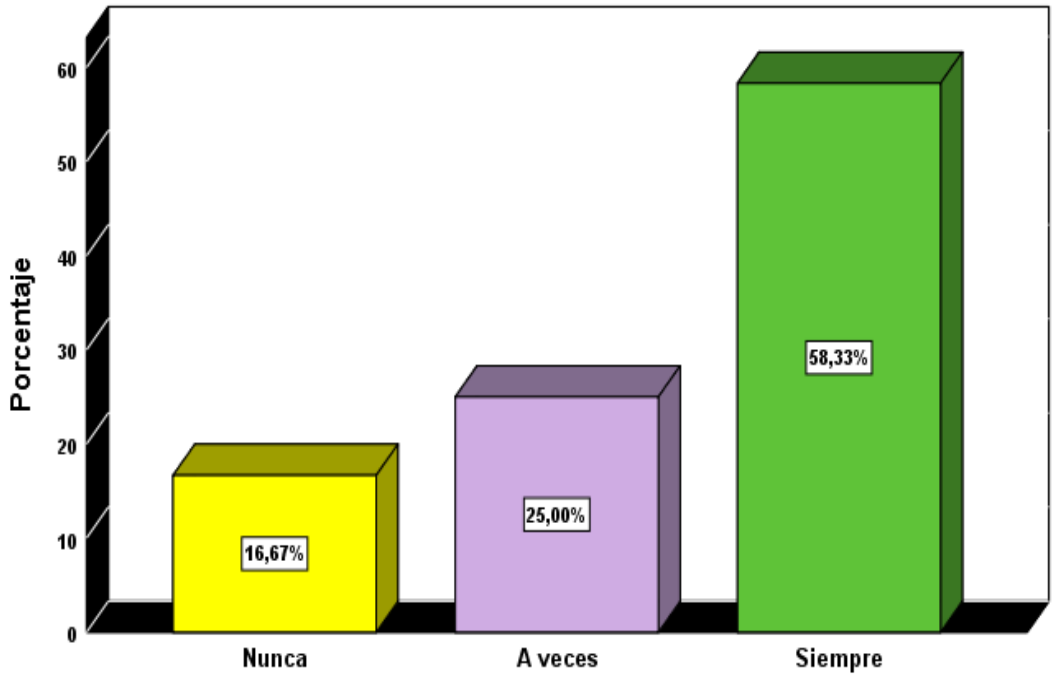
*Demuestra iniciativa en el juego*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº5** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 6**

*Demuestra iniciativa en el juego*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 12 y figura N° 6 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre demuestran iniciativa en el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca demuestran.

**Tabla 13**

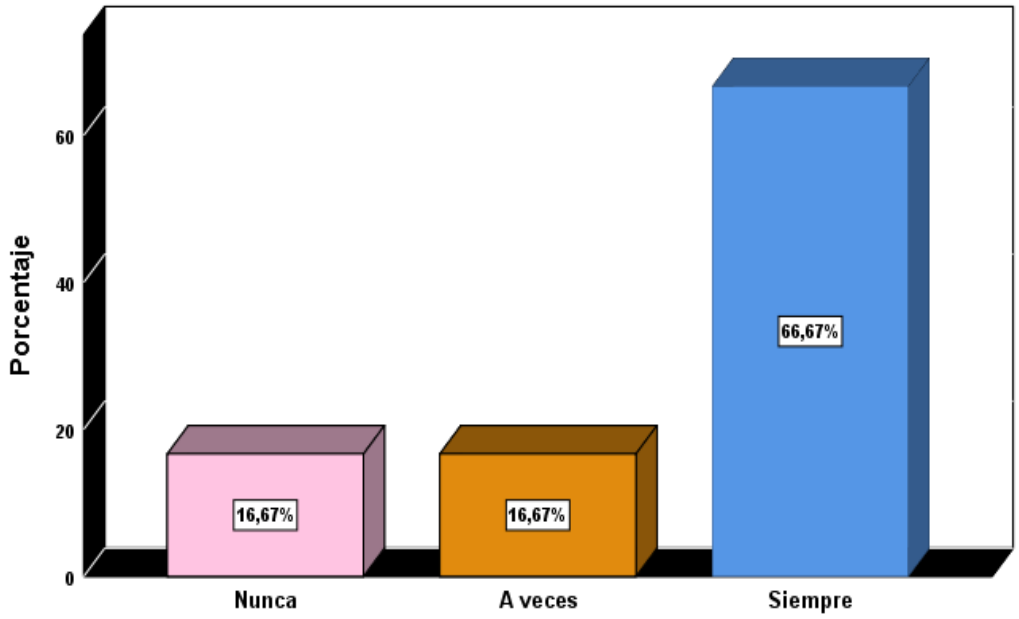
*Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº6** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 2 | 16,7 | 33,3 |
| | Siempre | 8 | 66,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 7**

*Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 13 y figura N° 7 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre piden perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue, el 16,6% a veces y el 16,67% nunca piden.

**Tabla 14**

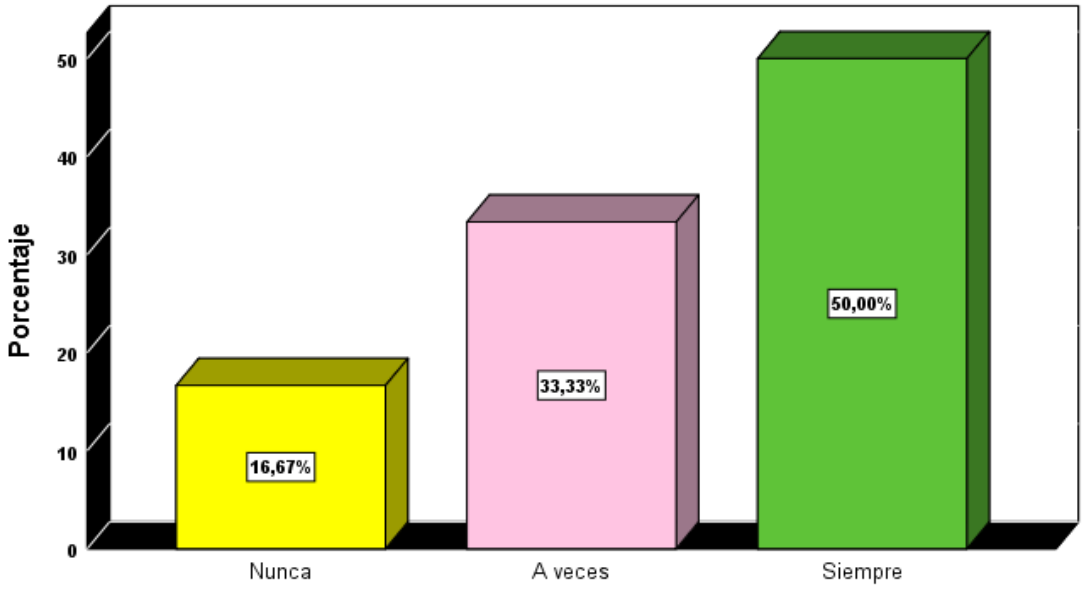
*Pide ayuda o favor cuando lo necesita*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº7** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 50,0 |
| | Siempre | 6 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 8**

*Pide ayuda o favor cuando lo necesita*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 14 y figura N° 8 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre piden ayuda o favor cuando lo necesita, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca piden.

**Tabla 15**

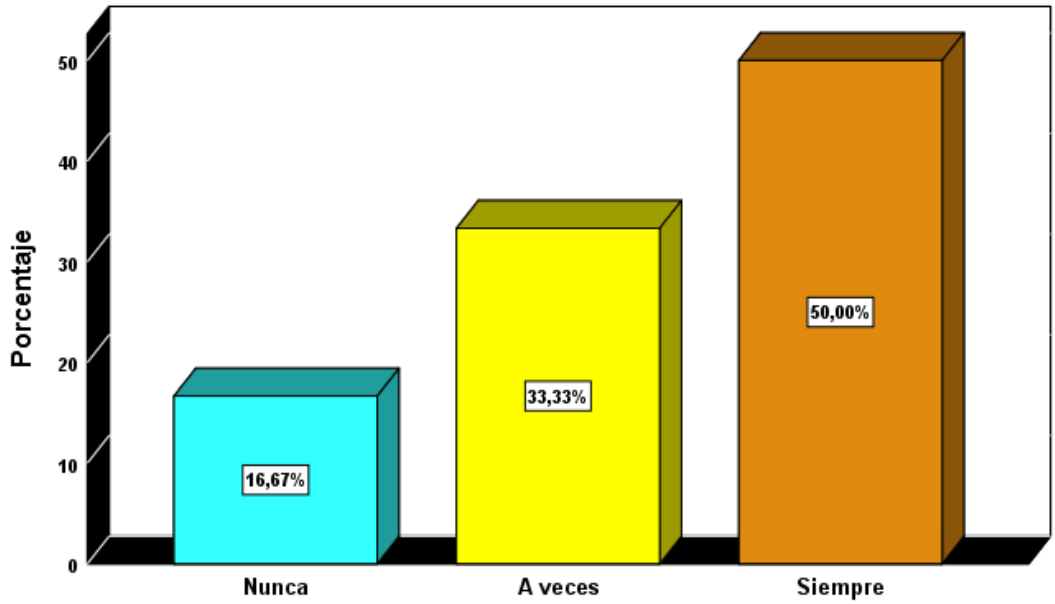
*Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº8** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 50,0 |
| | Siempre | 6 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 9**

*Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 15 y figura N° 9 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,33% siempre actúan de acuerdo a las normas que se han acordado, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca actúan.

**Tabla 16**

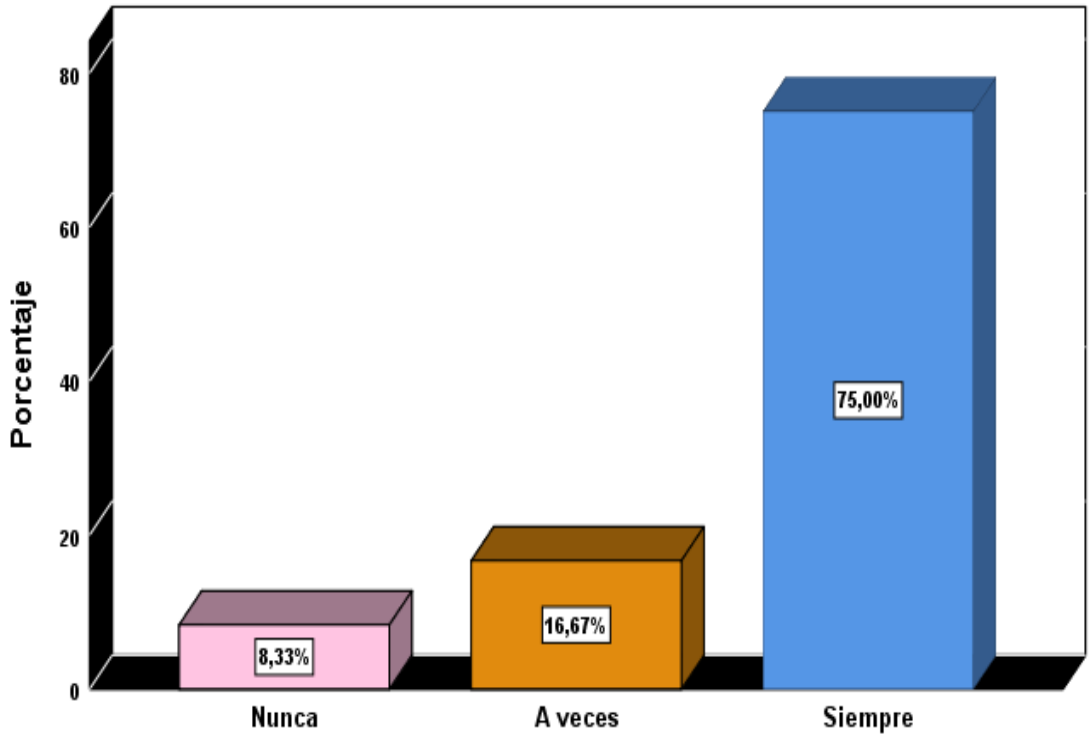
*Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº9** | Nunca | 1 | 8,3 | 8,3 |
| | A veces | 2 | 16,7 | 25,0 |
| | Siempre | 9 | 75,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 10**

*Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 16 y figura N°10 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,33% siempre siguen las reglas del juego o actividad que se realiza, el 16,67% a veces y el 8,33% nunca explican.

**Tabla 17**

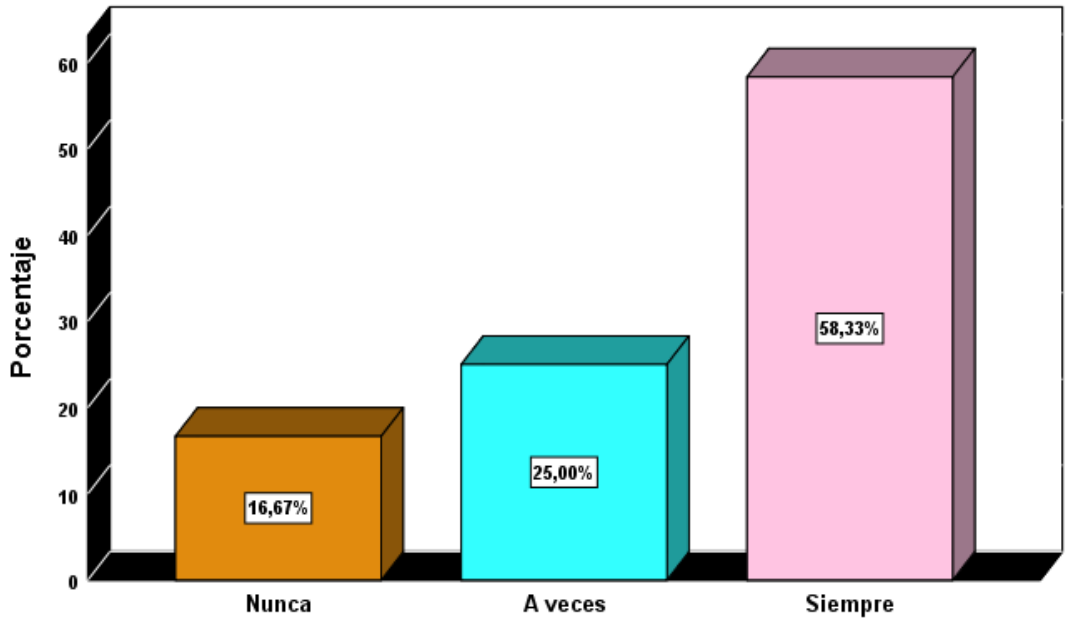
*Explica cuando ha ganado en un juego*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº10** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 11**

*Explica cuando ha ganado en un juego*




**Fuente:** Propio del investigador

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 17 y figura N°11 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre explican cuando ha ganado en un juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca explican.

**Tabla 18**

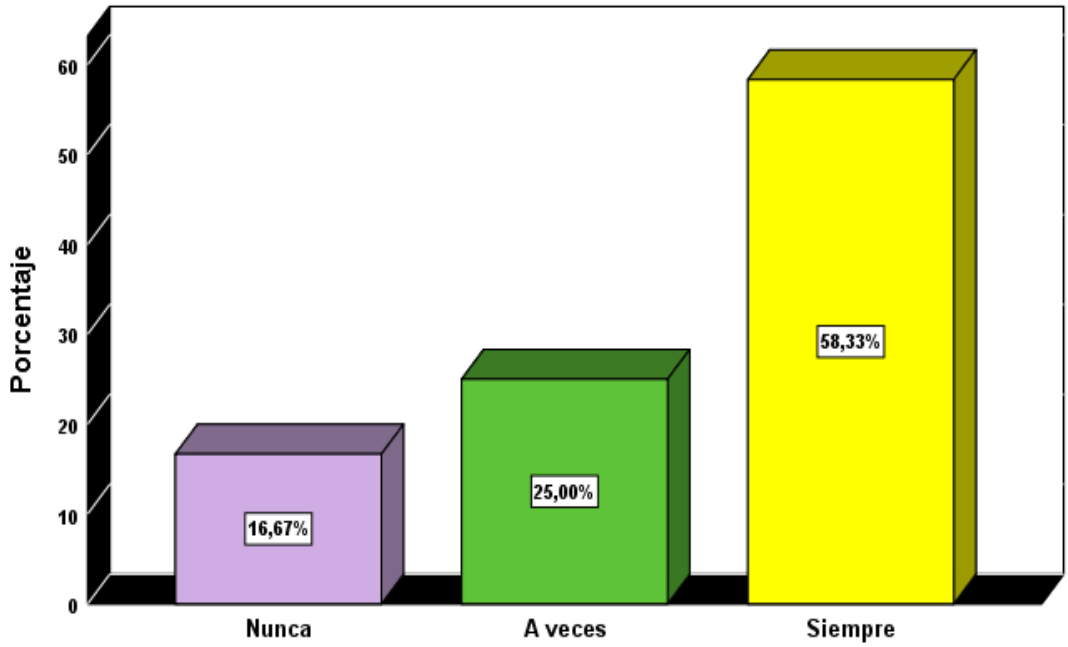
*Recoge los materiales que utilizó en el juego*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº11** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 12**

*Recoge los materiales que utilizó en el juego*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 18 y figura N°12 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre recogen los materiales que utilizó en el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca recogen.

**Tabla 19**

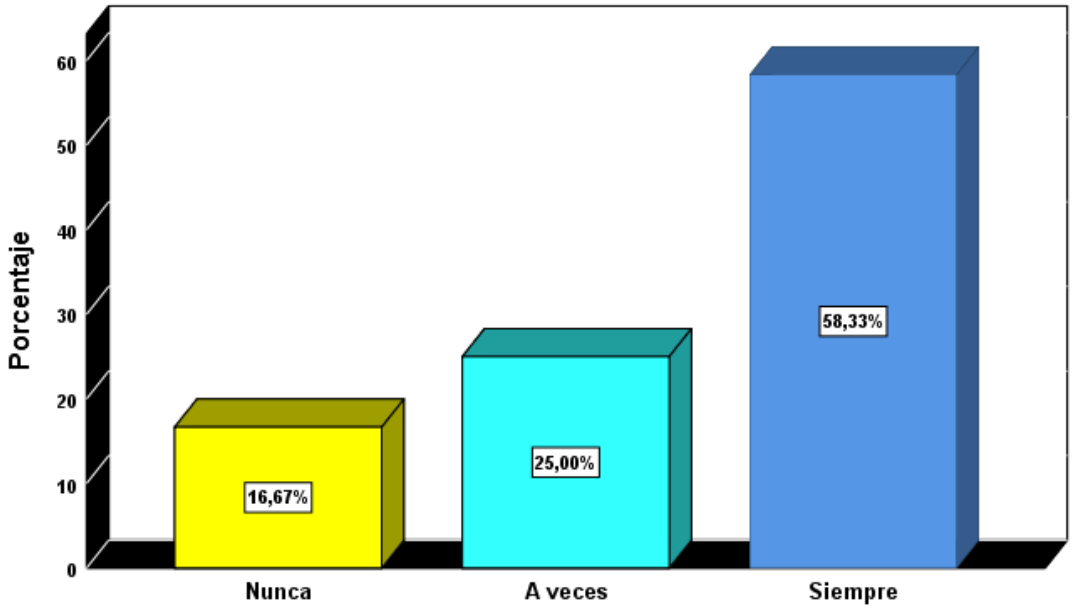
*Guarda los materiales de clase*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº12** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 13**

*Guarda los materiales de clase*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 19 y figura N°13 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre guardan los materiales de clase, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca guardan.

**Tabla 20**

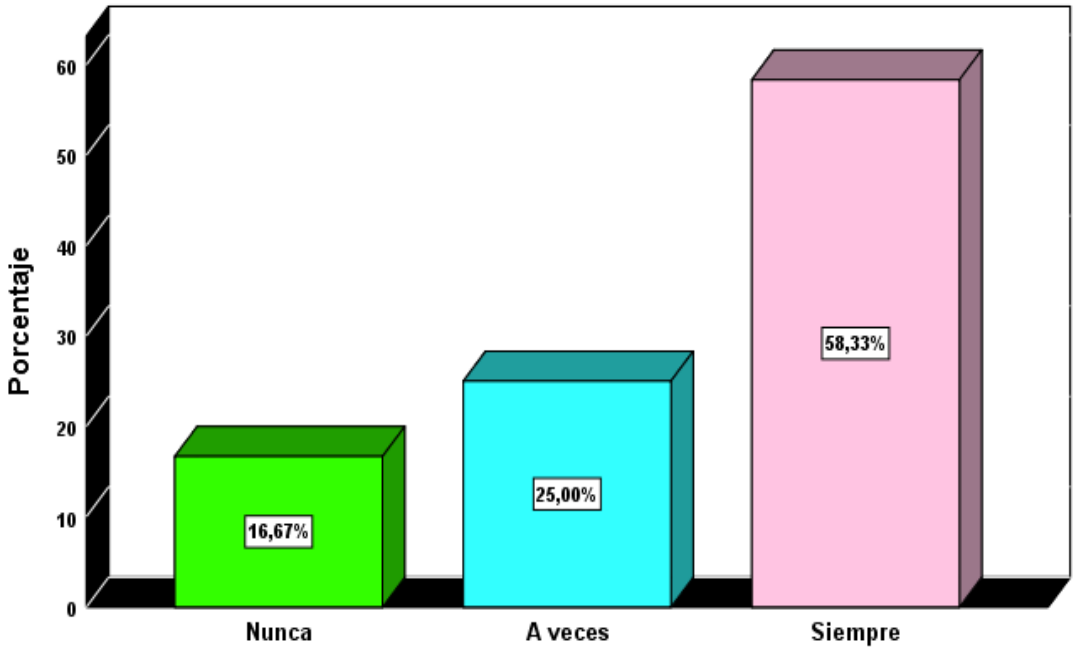
*Realiza nudos para asegurar las cosas*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº13** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 14**

*Realiza nudos para asegurar las cosas*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 20 y figura N°14 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre realizan nudos para asegurar las cosas, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca realizan.

**Tabla 21**

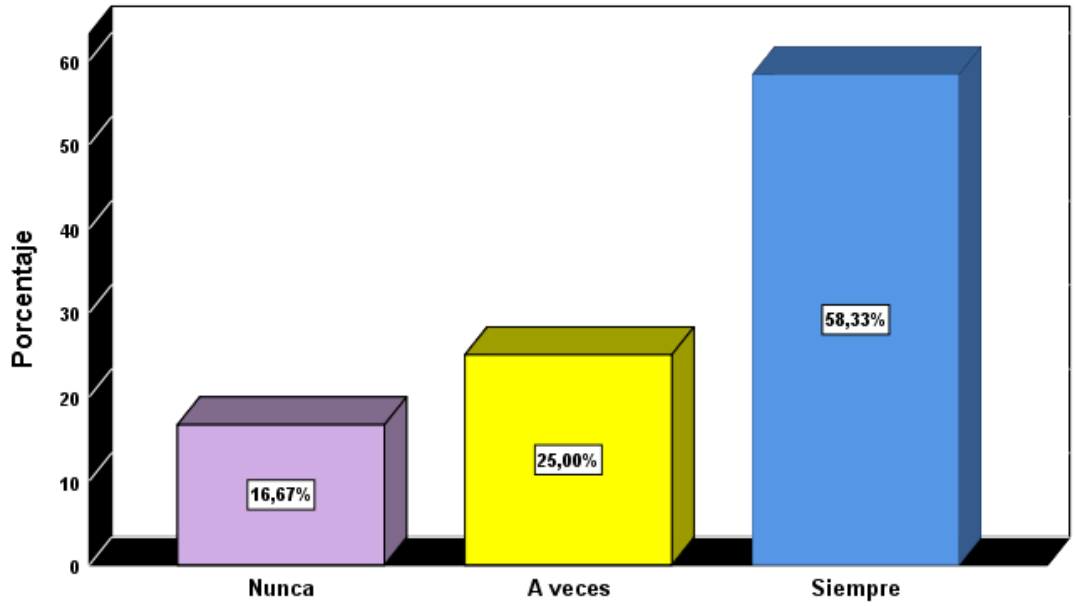
*Ata los cordones de sus zapatos*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº14** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 15**

*Ata los cordones de sus zapatos*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 21 y figura N°15 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre atan los cordones de sus zapatos, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca atan.

**Tabla 22**

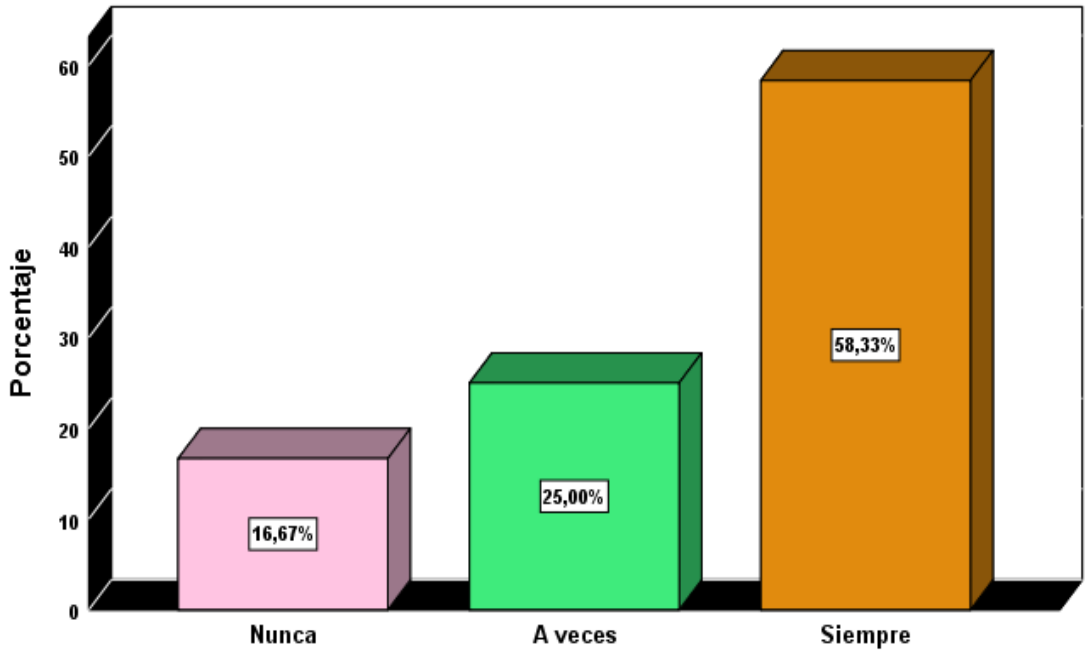
*Participa en las actividades*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº15** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 16**

*Participa en las actividades*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 22 y figura N°16 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre participan en las actividades, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca participan.

**Tabla 23**

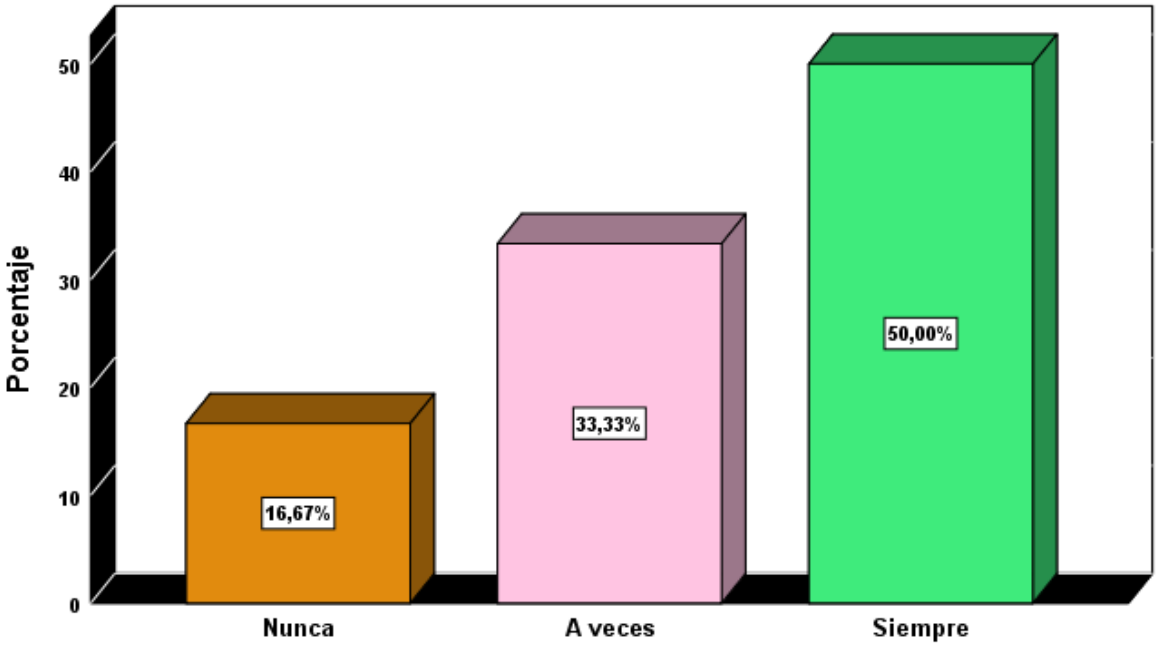
*Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM N°16** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 50,0 |
| | Siempre | 6 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 17**

*Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 23 y figura N°17 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre actúan adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca actúan.

**Tabla 24**

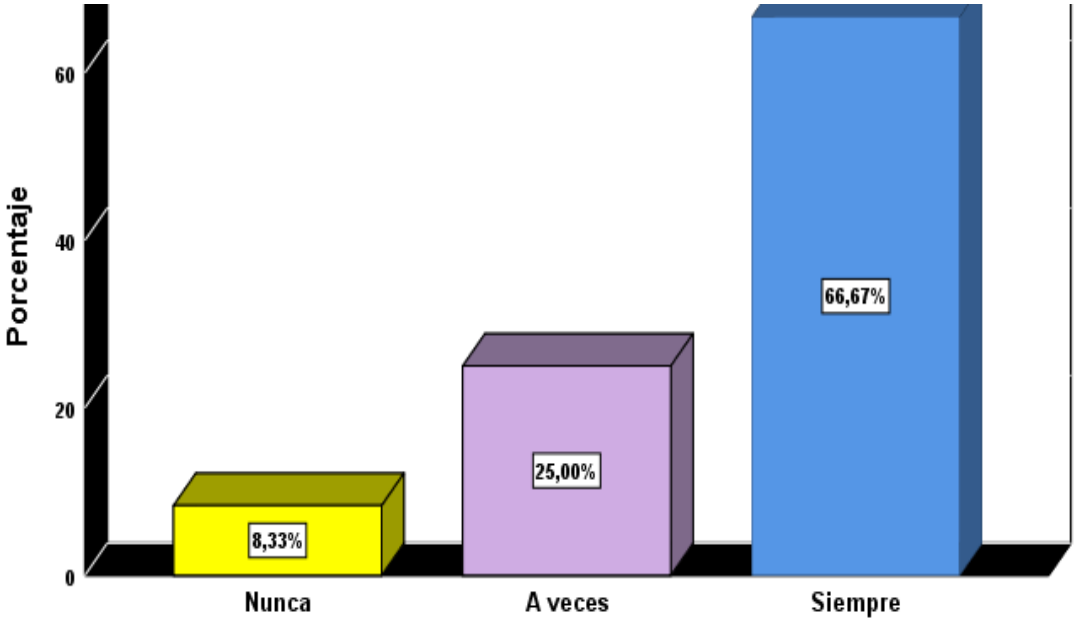
*Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº17** | Nunca | 1 | 8,3 | 8,3 |
| | A veces | 3 | 25,0 | 33,3 |
| | Siempre | 8 | 66,7 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 18**

*Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 24 y figura N°18 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 66,67% siempre perciben cuando es aceptado en el grupo de juego, el 25,00% a veces y el 8,33% nunca perciben.

**Tabla 25**

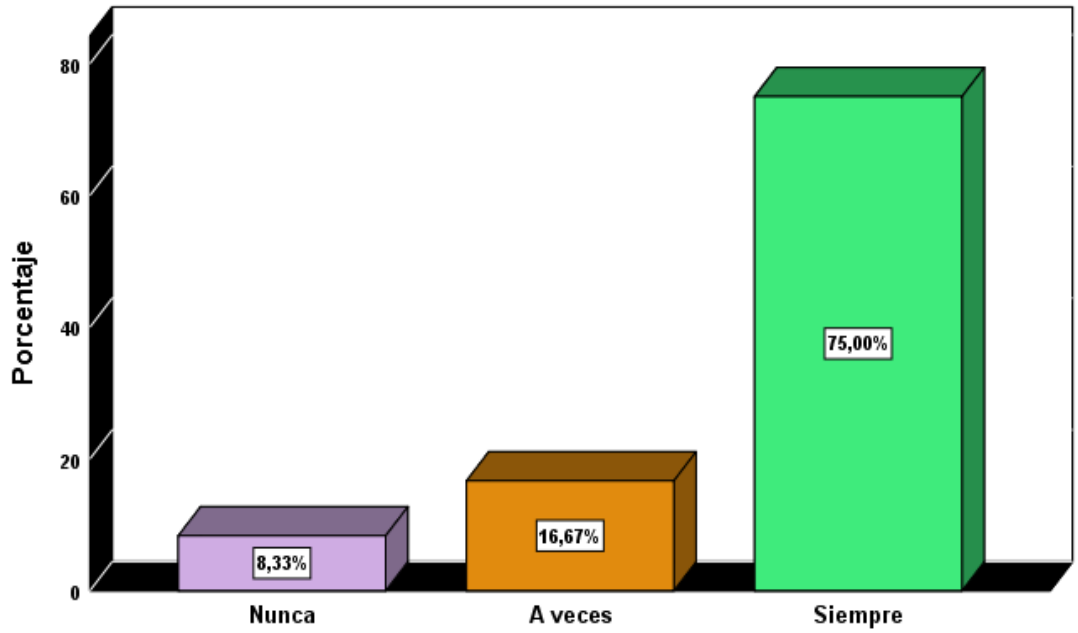
*Sonríe cuando recibe un cumplido*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº18** | Nunca | 1 | 8,3 | 8,3 |
| | A veces | 2 | 16,7 | 25,0 |
| | Siempre | 9 | 75,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 19**

*Sonríe cuando recibe un cumplido*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 25 y figura N°19 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 75,00% siempre sonríen cuando recibe un cumplido, el 16,67% a veces y el 8,33% nunca sonríen.

**Tabla 26**

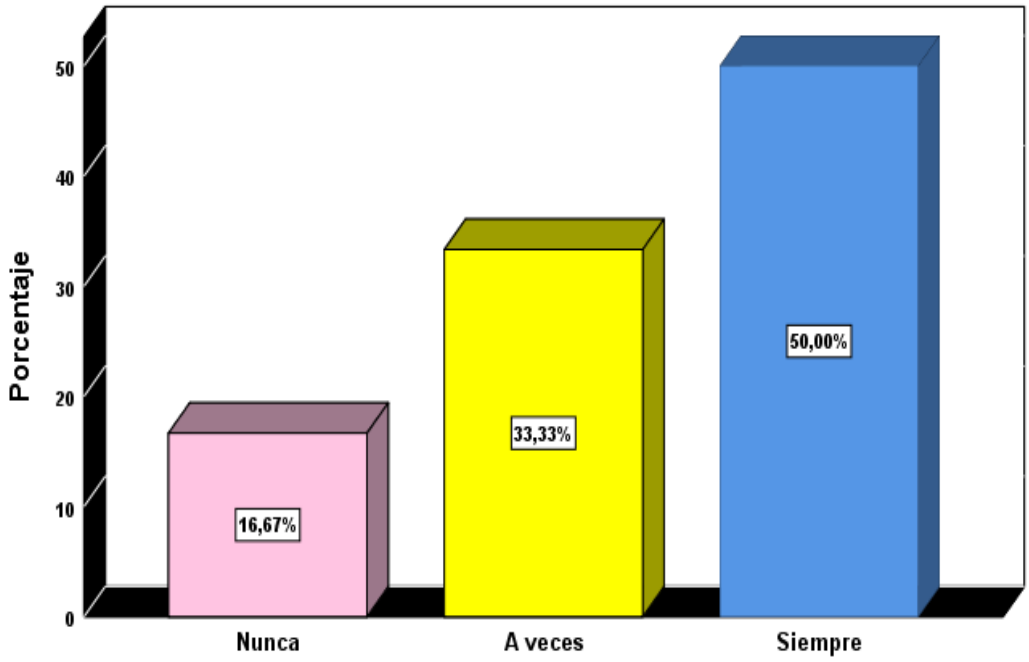
*Es solidario con su compañero*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM N°19** | Nunca | 2 | 16,7 | 16,7 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 50,0 |
| | Siempre | 6 | 50,0 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 20**

*Es solidario con su compañero*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 26 y figura N°20 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre son solidarios con su compañero, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca son solidarios.

**Tabla 27**

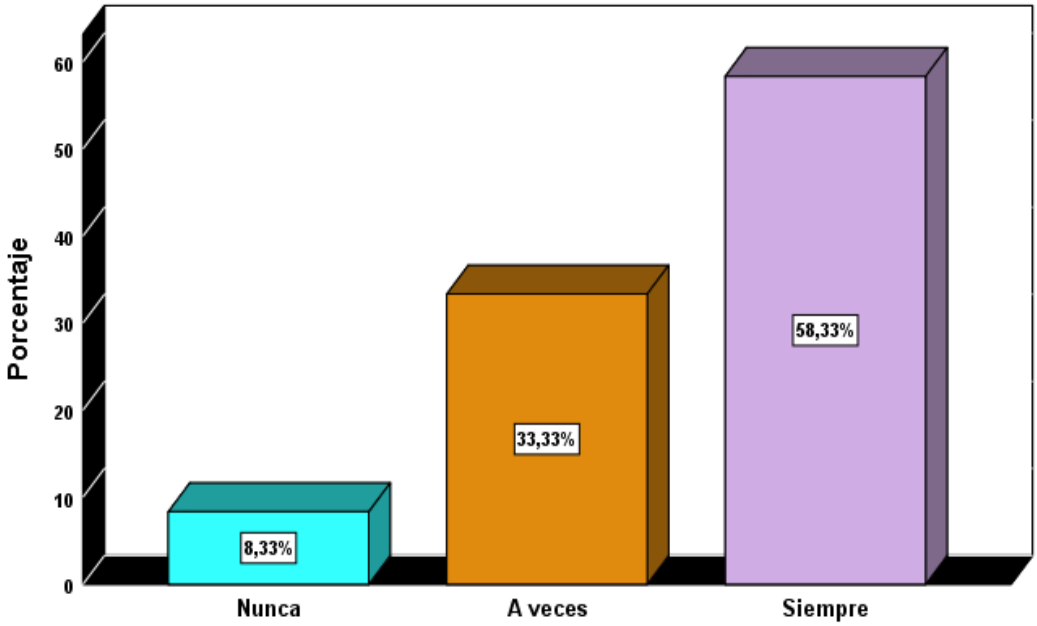
*Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|---|---|---|---|
| **ITEM Nº20** | Nunca | 1 | 8,3 | 8,3 |
| | A veces | 4 | 33,3 | 41,7 |
| | Siempre | 7 | 58,3 | 100,0 |
| | Total | 12 | 100,0 | |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Figura 21**

*Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros*




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Análisis e interpretación:** En la tabla Nº 27 y figura N°21 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre expresan alegría cuando saluda a sus compañeros, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca expresan.

## 4.2. Discusión

Se llegó a las siguientes discusiones:

- En la tabla Nº 8 y figura N° 2 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre disfrutan el juego en el momento, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca disfrutan.
- En la tabla Nº 9 y figura N° 3 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre muestran interés a la hora de realizar el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca muestran.
- En la tabla Nº 10 y figura N° 4 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre secuencian las acciones de la vida cotidiana, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca secuencian.
- En la tabla Nº 11 y figura N° 5 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre eligen el material que van a usar, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca eligen.
- En la tabla Nº 12 y figura N° 6 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre demuestran iniciativa en el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca demuestran.

- En la tabla Nº 13 y figura N° 7 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre piden perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue, el 16,6% a veces y el 16,67% nunca piden.
- En la tabla Nº 14 y figura N° 8 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre piden ayuda o favor cuando lo necesita, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca piden.
- En la tabla Nº 15 y figura N° 9 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,33% siempre actúan de acuerdo a las normas que se han acordado, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca actúan.
- En la tabla Nº 16 y figura N°10 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,33% siempre siguen las reglas del juego o actividad que se realiza, el 16,67% a veces y el 8,33% nunca siguen
- En la tabla Nº 17 y figura N°11 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre explican cuando ha ganado en un juego , el 25,00% a veces y el 16,67% nunca explican.
- En la tabla Nº 18 y figura N°12 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años,

el 58,33% siempre recogen los materiales que utilizó en el juego, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca recogen.

- En la tabla Nº 19 y figura N°13 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre guardan los materiales de clase, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca guardan.
- En la tabla Nº 20 y figura N°14 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre realizan nudos para asegurar las cosas, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca realizan.
- En la tabla Nº 21 y figura N°15 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre atan los cordones de sus zapatos, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca atan.
- En la tabla Nº 22 y figura N°16 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 58,33% siempre participan en las actividades, el 25,00% a veces y el 16,67% nunca participan.
- En la tabla Nº 23 y figura N°17 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre actúan adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca actúan.

- En la tabla Nº 24 y figura N°18 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 66,67% siempre perciben cuando es aceptado en el grupo de juego, el 25,00% a veces y el 8,33% nunca perciben.
- En la tabla Nº 25 y figura N°19 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 75,00% siempre sonríen cuando recibe un cumplido, el 16,67% a veces y el 8,33% nunca sonríen.
- En la tabla Nº 26 y figura N°20 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre son solidarios con su compañero, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca son solidarios.
- En la tabla Nº 27 y figura N°21 muestran los resultados aplicados a los estudiantes de ambos sexos de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años, el 50,00% siempre expresan alegría cuando saluda a sus compañeros, el 33,33% a veces y el 16,67% nunca expresan.

### 4.3. Contrastación de hipótesis

La contrastación de la hipótesis se ha realizado de acuerdo al método propuesto T Student para así poder aceptar o rechazar la hipótesis. Así mismo, para la realización de este diseño se identificaron indicadores cualitativos y cuantitativos donde se determina la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay.

**A. Planteamiento de las hipótesis:**

- **$H_0$:** El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay.
- **$H_1$:** El juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay.

**B. Determinación del nivel de significancia:**

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

**C. Elección de la prueba estadística**

Se elige la prueba de T Student, para muestras relacionada

**D. Cálculo del valor tabular:**

Criterios para determinar la normalidad:

- P valor => α Aceptar Ho = Los datos provienen de una distribución normal
- P valor < α Aceptar H1 = Los datos NO provienen de una distribución normal

**Tabla 28**

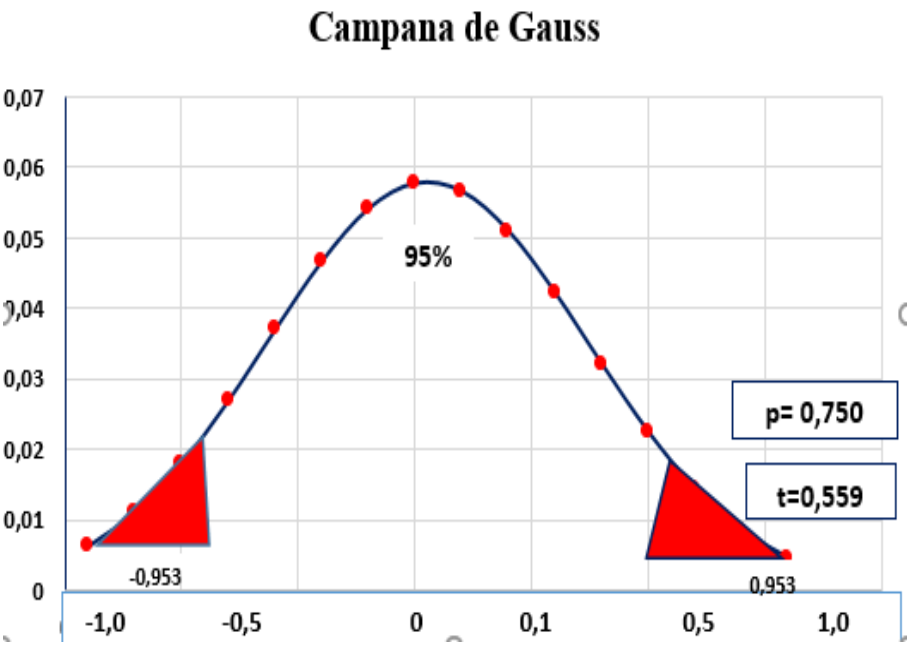
*Prueba de muestras relacionadas*

| | | Diferencias emparejadas | | | | | tc | tt | gl | Sig. (bilateral) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | | |
| | | | | | Inferior | Superior | | | | |
| Par 1 | Juego Simbólico Habilidades Sociales | 0,568 | 2,75 | ,500 | ,250 | ,272 | ,750 | ,559 | 11 | 0,953 |

*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras relacionadas expresados en la tabla 19, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,568; obteniendo una t tabular (tt) para 11 grados

de libertad de 0,559 y la t calculada (tc) de 0,750; con una significancia bilateral de 0,953 el resultado indica que la tc>tt, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula.




*Fuente:* (Elaboración propia, 2021)

**Decisión:** Los calificativos de las variables al ser sometidos al análisis de la prueba t de Student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,568; obteniendo una t tabular (tt) para 11 grados de libertad de 0,559 y la t calculada (tc) de 0,750; con una significancia bilateral de 0,953 el resultado indica que la tc>tt, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, por lo tanto: Con lo que podemos afirmar que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, con un nivel de confiabilidad del 95%.

# CAPÍTULO V

## CONCLUSIONES

1. El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista Lircay, con un nivel de confiabilidad del 95%, y 5% (0,5) de margen de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 0,568; obteniendo una t tabular (tt) para 11 grados de libertad de 0,559 y la t calculada (tc) de 0,750; con una significancia bilateral de 0,953.
2. El juego simbólico es una estrategia dinámica, innovadora, creativa que permite al docente poder aplicarla en las diferentes situaciones de aprendizaje para el desarrollo de la socialización de los niños. En esta investigación los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay, han respondido significativamente al programa de juegos simbólicos, desarrollando así ciertas habilidades sociales en el tiempo que se pudo aplicar.
3. En cuanto a los docentes mediante la aplicación del instrumento se logró constatar que no se aplicaban estrategias específicas para la estimulación adecuada de los niños para el desarrollo de las habilidades sociales. Esto ocasionado principalmente por el desconocimiento de las técnicas específicas y por carencias en los recursos y materiales disponibles en los aulas de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.

# CAPÍTULO VI

## RECOMENDACIONES

1. Los educadores deben difundir y hacer partícipe a los padres de familia sobre la importancia del juego simbólico para el desarrollo de las habilidades sociales, brindándoles talleres en el cual se les enseñe la importancia del programa juego simbólico para satisfacer las necesidades de los niños y así obtener actitudes favorables.
2. Se sugiere a los especialistas de UGEL que capaciten a los docentes en talleres, programas, juegos que desarrollen la socialización así como la importancia para desarrollar sus procesos de socialización.
3. Incentivar a los docentes a seguir investigando diversas estrategias pedagógicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños, puesto que permite al niño a desenvolverse, expresarse lo que siente, respetar las ideas u opiniones de sus compañeros, compartir y a la resolución de problemas los cuales son de vital importancia en la primera infancia porque esto repercutirá en un futuro.

# BIBLIOGRAFÍA

Arévalo, M., & Correazo , Y. (2017). *Tesis "El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos".* Colombia: Universidad Cartagena Colombia.

Beltran, L. (2015). *Psicologia de la Educacion.* Barcelona: Boxiairu.

Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (Séptima ed.).* Madrid: Siglo Ventiuno.

Damian, M., & Tron, R. (13 de Diciembre de 2011). *Damian M y Tron R. (Diciembre, ). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior 190 199.* Obtenido de Recuperado de: http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi 2011/epi114k.pdf

Dongil, E., & Cano, A. (2014). *Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el estrés.* España: Obtenido de http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf.

Fernández, A. (2007). *Lo cognocitivo y lo psicosocial como un factor de riesgo en salud.* Huancavelica – Perú.

Fidias, A. (2017). *Introducción a la metodología científica.* Venezuela.

Gervilla, A. (2015). *Didactica Basica de la Educacion Infantil.* Madrid: Casa de libros.

Gil, F., & García, M. (1993). *Entrenamiento de las habilidades sociales.* España.

Goleman, D. (2006). *La inteligencia emocional.* Barcelona: Editorial Kairos.

Guerra, M. (2010). *El Juego Simbolico.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México.

Laura, C., & Arenas, G. (2017). *Tesis "Aplicación de Juegos Simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa alto la Punta, Mollendo, Arequipa – 2017".* Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Matamoros, O., & Corichahua, K. (2017). *Juego simbolico en las habilidades sociales.* Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.

Morrison, G. (2005). *Educación infantil (Novena ed.).* Madrid, España: Pearson Prentice Hall.

Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales.Trigésimoctava edición.* México: Siglo XXI editores.

Piaget. (1986). *La formación del símbolo en el niño.* México: Gutiérrez.

Pucuhuayla, M. (2019). *"Juego Simbólico como Estrategia Didáctica y Aprendizaje en Estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019".* Satipo: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Queyrat, F. (1994). *Juegos educativos para la niñés.* Madrid: S.E.

Quispe, T. (2017). *Tesis "La influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga 2017".* Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Ruiz, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa. Procedimientos para su diseño y validación.* Barquisimeto, Venezuela: CIDEG. 266 p.

Schultz, D. (2002). *Teorías de la personalidad, 7ma edición.* México: Thomson editores.

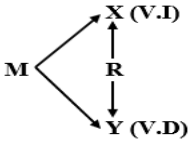
Tineo, L. (2004). *Eduque con juegos.* Perú: Printed in Perú.

Vygostky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Crítica.

Yepes, C., & Gonzales, D. (2008). *La importancia del juego en el desarrollo de los niños en edad preescolar y su papel dentro de la educación.* Quito.

# ANEXO

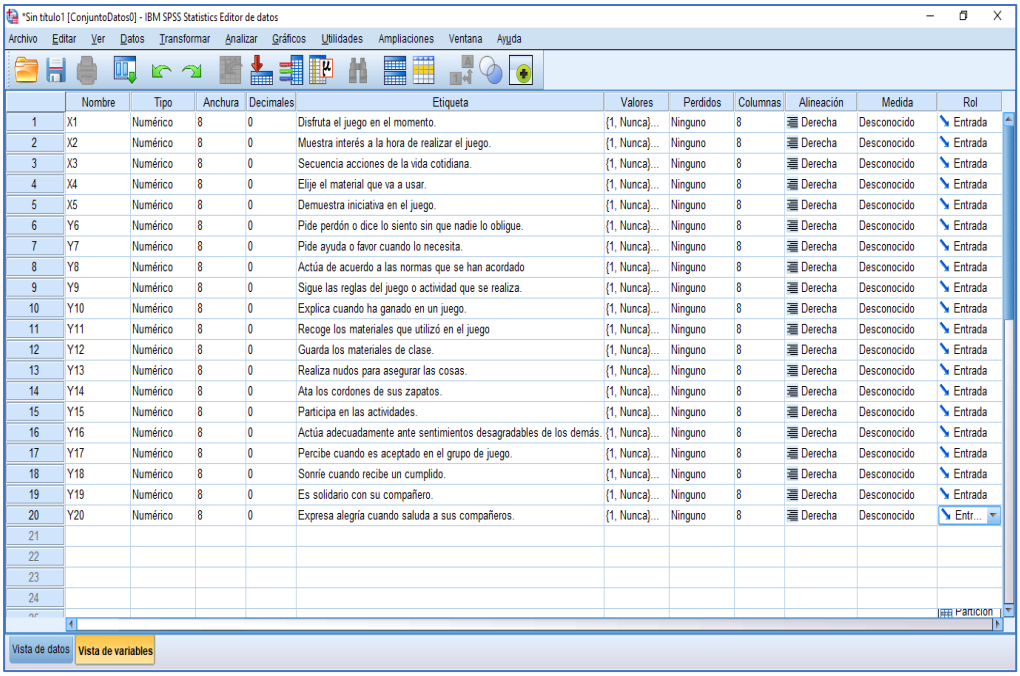
# Anexo A: Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables | Metodología |
|---|---|---|---|---|
| General<br>¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br><br>Específico<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay?<br>▪ ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay? | General<br>Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.<br><br>Específico<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay.<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay. | Hipótesis<br>El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br><br>Específico<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autonomía en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay.<br>▪ El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista-Lircay. | V.I.<br>Juego simbólico<br><br>V.D.<br>Habilidades sociales | **1.** **Tipo de investigación:** Cuantitativo<br>**2.** **Nivel de investigación:** Explicativa<br>**3.** **Diseño de investigación:** No experimental, correlacional.<br>  <br><br>**Donde:**<br>**M** **:** Muestra<br>**X (V.I)** **:** Juego simbólico<br>**Y (V.D)** **:** Habilidades sociales<br>**R** **:** Relación entre las dos variables<br>**4.** **Población:** La población está conformada por 12 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay<br>**5.** **Muestra**: Para la muestra se tomó toda la población que está conformada por los 12 niños de 3, 4 y 5 años de edad de I.E.I. N° 229 de Buenavista -Lircay<br>**6.** **Muestreo:** Es no probabilístico. |

# Anexo B: Tabulación de datos estadísticos

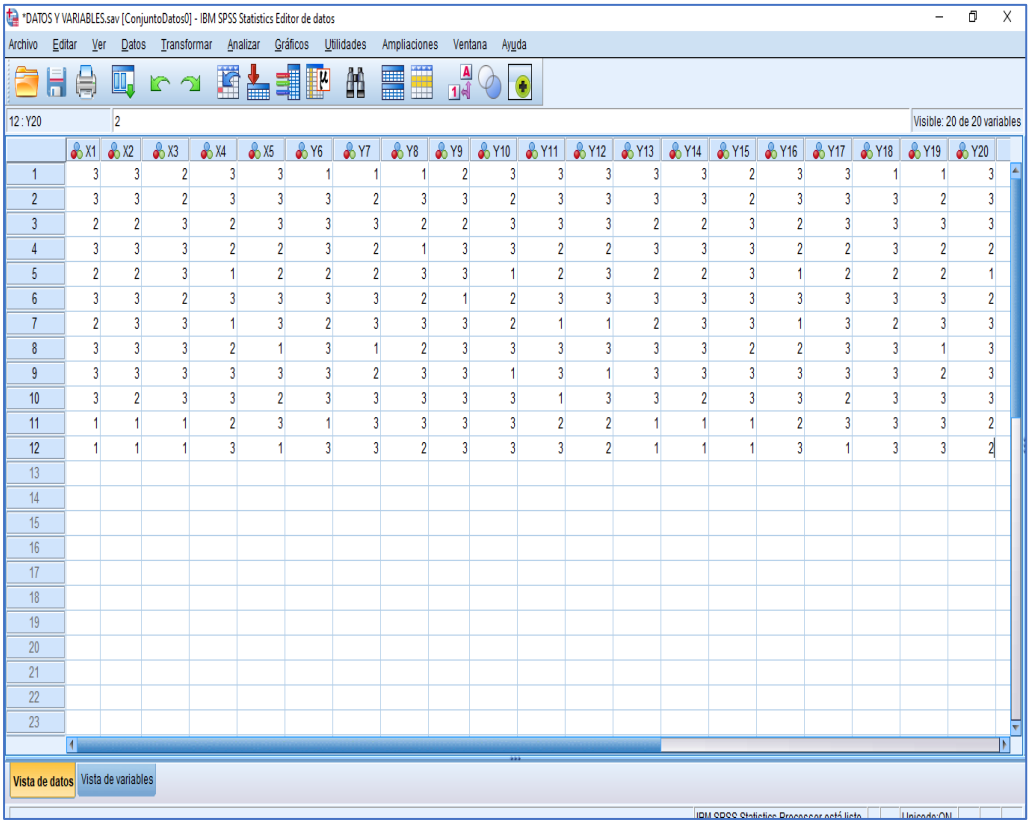
| N° | JUEGO SIMBOLICO (X) | | | | | HABILIDADES SOCIALES (Y) | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | X.1. Reglas y normas del juego | | | | | Y.1.Relaciones sociales | | | | | Y.2. Habilidades de autonomía | | | | | Y.3. Habilidades de autoestima | | | | |
| | X1 | X2 | X3 | X4 | X5 | Y6 | Y7 | Y8 | Y9 | Y10 | Y11 | Y12 | Y13 | Y14 | Y15 | Y16 | Y17 | Y18 | Y19 | Y20 |
| **1** | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 |
| **2** | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| **3** | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| **4** | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| **5** | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| **6** | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| **7** | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| **8** | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| **9** | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| **10** | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| **11** | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| **12** | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 |

## a) Procesamiento de vista de variables en el SPSS



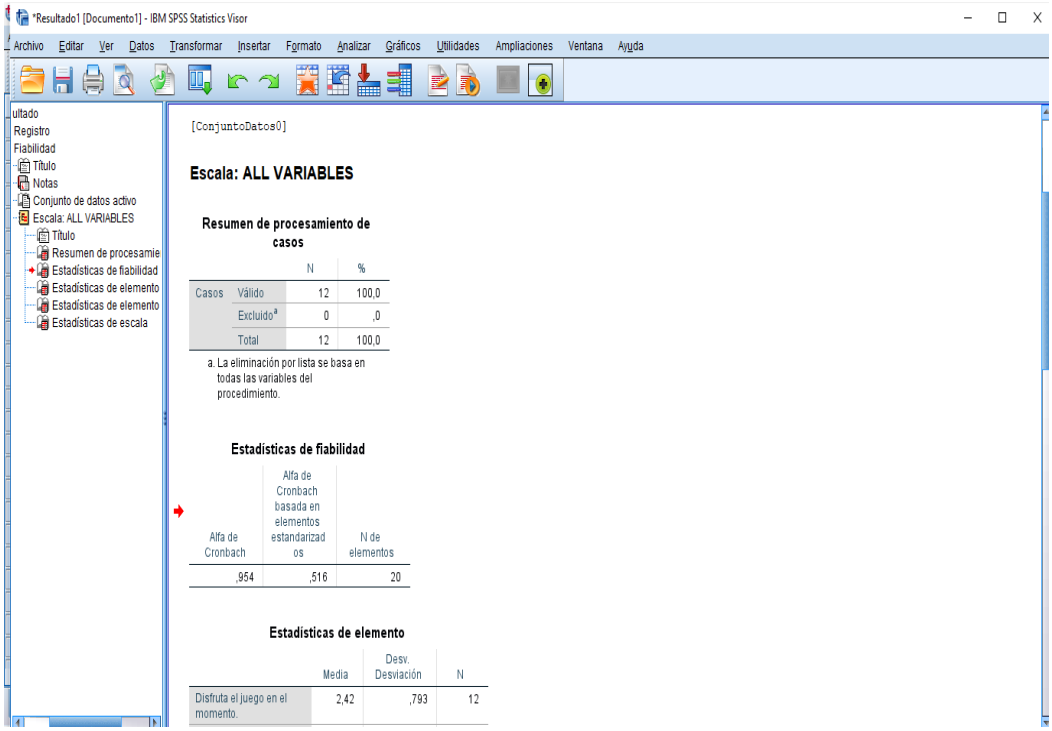

| | Nombre | Tipo | Anchura | Decimales | Etiqueta | Valores | Perdidos | Columnas | Alineación | Medida | Rol |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | X1 | Numérico | 8 | 0 | Disfruta el juego en el momento. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 2 | X2 | Numérico | 8 | 0 | Muestra interés a la hora de realizar el juego. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 3 | X3 | Numérico | 8 | 0 | Secuencia acciones de la vida cotidiana. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 4 | X4 | Numérico | 8 | 0 | Elije el material que va a usar. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 5 | X5 | Numérico | 8 | 0 | Demuestra iniciativa en el juego. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 6 | Y6 | Numérico | 8 | 0 | Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 7 | Y7 | Numérico | 8 | 0 | Pide ayuda o favor cuando lo necesita. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 8 | Y8 | Numérico | 8 | 0 | Actúa de acuerdo a las normas que se han acordado | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 9 | Y9 | Numérico | 8 | 0 | Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 10 | Y10 | Numérico | 8 | 0 | Explica cuando ha ganado en un juego. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 11 | Y11 | Numérico | 8 | 0 | Recoge los materiales que utilizó en el juego | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 12 | Y12 | Numérico | 8 | 0 | Guarda los materiales de clase. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 13 | Y13 | Numérico | 8 | 0 | Realiza nudos para asegurar las cosas. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 14 | Y14 | Numérico | 8 | 0 | Ata los cordones de sus zapatos. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 15 | Y15 | Numérico | 8 | 0 | Participa en las actividades. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 16 | Y16 | Numérico | 8 | 0 | Actúa adecuadamente ante sentimientos desagradables de los demás. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 17 | Y17 | Numérico | 8 | 0 | Percibe cuando es aceptado en el grupo de juego. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 18 | Y18 | Numérico | 8 | 0 | Sonríe cuando recibe un cumplido. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 19 | Y19 | Numérico | 8 | 0 | Es solidario con su compañero. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 20 | Y20 | Numérico | 8 | 0 | Expresa alegría cuando saluda a sus compañeros. | {1, Nunca}... | Ninguno | 8 | Derecha | Desconocido | Entrada |
| 21 | | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | | | | | |

## b) Procesamiento de vista de datos en el SPSS




| | X1 | X2 | X3 | X4 | X5 | Y6 | Y7 | Y8 | Y9 | Y10 | Y11 | Y12 | Y13 | Y14 | Y15 | Y16 | Y17 | Y18 | Y19 | Y20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 5 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 6 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 7 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 10 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## c) Determinando el análisis de fiabilidad: alfa de Cronbach = 0,954



## Anexo C: Evidencias fotográficas