



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**

AUTORA: Genesis Lizbeth Laguna Pinto

TUTORA: Lic. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

Ambato-Ecuador

ABRIL - SEPTIEMBRE 2023

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg con cédula 180431856-4 en mi calidad de Tutor de Trabajo de Titulación, referente al tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”** desarrollado por la estudiante Laguna Pinto Genesis Lizbeth, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y reglamentarios, por lo que, autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte del Tribunal de grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

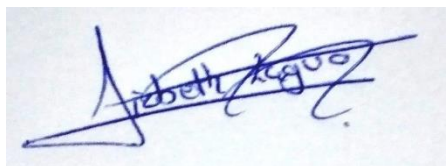
Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg

TUTORA

C.C. 180431856-4

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Genesis Lizbeth Laguna Pinto, con cédula de ciudadanía N. 1805780655, dejo en constancia que el presente trabajo es el resultado de la investigación de la autora quien, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera y en la revisión bibliográfica sobre el tema planteado, las ideas, comentarios descritos en este informe son de responsabilidad de la autora.



Genesis Lizbeth Laguna Pinto

AUTORA

C.C. 180578065-5

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**”, elaborado por Laguna Pinto Genesis Lizbeth estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez realizada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....
Dra. Andrade Zurita Sylvia Jeannette, Mg.

C.C.1801911890

Miembro de Comisión Calificadora

.....
Lic. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

C.C 1802803617

Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios porque sin él no lo hubiera logrado, también son merecedores de este logro mis padres, hermanos y mi persona especial a quienes se los dedico con mucho cariño, porque siempre han sido los que me han apoyado, han estado pendientes de mí, motivándome a seguir adelante y a terminar este sueño que se está cumpliendo.

Lizbeth Laguna

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi Dios, él es el dueño de la sabiduría y de la inteligencia gracias a él logre entender, comprender todas las enseñanzas que me impartieron en mis años de carrera universitaria, fue quien me escucho y fortaleció en mis momentos débiles, además me sorprendió de una manera que no esperaba, siempre conté con su bendición y compañía.

También quiero agradecer con todo mi corazón a mis padres porque ellos fueron los que siempre se esforzaron para darme lo que necesitaba durante mi carrera, me brindaron sus consejos, amor, apoyo y ánimos para avanzar, terminar con este sueño que de seguro a ellos también les llena de mucho orgullo, saber que su segunda hija lo está logrando. Gracias a todos quienes han sido el motor para no desanimarme y culminar con mi carrera.

Luego quiero agradecer a mi persona especial porque siempre ha estado ahí conmigo apoyándome, alegrando mis días, brindándome de su ayuda en algo que no sabía, entendiéndome y dándome consejos para avanzar con esta meta ha sido también uno de mis motivos para esforzarme y terminar esta carrera.

Finalmente agradecer a todas mis docentes de Educación Inicial por todos los conocimientos impartidos durante estos años de carrera, me llevo algo esencial de cada una de ellas, también agradecer a mi tutora la profe Milena porque me ha sabido guiar y enseñar durante este último proceso para llegar a la meta final. Gracias.

Lizbeth Laguna

Índice

A. PÁGINAS PRELIMINARES.....	II
APROBACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
Índice	VII
Índice de tablas	VIII
Índice de gráficos	IX
RESUMEN EJECUTIVO	X
ABSTRACT.....	XI
B. CONTENIDOS	12
CAPITULO I	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1 Antecedentes Investigativos	12
1.2 OBJETIVOS	16
1.2.1 OBJETIVO GENERAL	16
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
CAPÍTULO II.....	36
METODOLOGÍA	36
2.1 Materiales.....	36
2.2 Métodos.....	36
CAPÍTULO III.....	39
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	39
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	39
3.1.1 Resultados de la ficha de observación con escala valorativa	39
3.1.2 Resultados de la encuesta	53
3.2 Verificación de hipótesis	63
CAPITULO IV	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
4.1 Conclusiones	64
4.2 Recomendaciones.....	65

MATERIALES DE REFERENCIA	66
5.1 Bibliografía:	66
5.2 Anexos	71
Anexo 1. Árbol de problemas.....	71
Anexo 2. Red de inclusión de variables.....	71
Anexo 3. Costelación de variables.	71
Anexo 4. Operacionalización de variables.	71
Anexo 5. Instrumentos de evaluación.....	71
Anexo 6. Validación de instrumentos.	71
Anexo 7. Consentimiento informado.....	72
Anexo 8. Aplicación de instrumentos.....	72
Anexo 9. Urkund.....	72

Índice de tablas

Tabla 1: Características de las Habilidades Sociales Básicas	26
Tabla 2-Propuesta de Juegos Simbólicos.....	29
Tabla 3-Pregunta 1	39
Tabla 4- Pregunta 2	40
Tabla 5-Pregunta 3	41
Tabla 6-Pregunta 4	42
Tabla 7-Pregunta 5	43
Tabla 8-Pregunta 6	44
Tabla 9-Pregunta 7	45
Tabla 10-Pregunta 8	46
Tabla 11-Pregunta 9	47
Tabla 12-Pregunta 10	48
Tabla 13- Pregunta 11	49
Tabla 14- Pregunta 12	50
Tabla 15-Pregunta 13	51
Tabla 16-Pregunta 14	52
Tabla 17-Pregunta 15	53
Tabla 18-Pregunta 16	54

Tabla 19-Pregunta 17	55
Tabla 20-Pregunta 18	56
Tabla 21-Pregunta 19	57
Tabla 22-Pregunta 20	58
Tabla 23-Pregunta 21	59
Tabla 24-Pregunta 22	60

Índice de gráficos

Gráfico 1-Análisis General de datos.....	28
Gráfico 2- Estadístico de fiabilidad	37
Gráfico 3- Pregunta 1	39
Gráfico 4-Pregunta 2.....	40
Gráfico 5-Pregunta 3.....	41
Gráfico 6-Pregunta 4.....	42
Gráfico 7-Pregunta 5.....	43
Gráfico 8-Pregunta 6.....	44
Gráfico 9-Pregunta 7.....	45
Gráfico 10-Pregunta 8.....	46
Gráfico 11-Pregunta 9	47
Gráfico 12-Pregunta10.....	48
Gráfico 13-Pregunta11	49
Gráfico 14-Pregunta 12.....	50
Gráfico 15-Pregunta 13.....	51
Gráfico 16-Pregunta 14.....	52
Gráfico 17-Pregunta 15.....	53
Gráfico 18-Pregunta 16.....	54
Gráfico 19-Pregunta 17.....	55
Gráfico 20-Pregunta 18.....	56
Gráfico 21-Pregunta 19.....	57
Gráfico 22-Pregunta 20.....	58
Gráfico 23-Pregunta 21	59
Gráfico 24-Pregunta 22.....	60
Gráfico 25-Análisis general	61
Gráfico 26-Análisis por habilidad	62
Gráfico 27- Verificación de hipótesis	63

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema: El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial.

Autora: Genesis Lizbeth Laguna Pinto

Tutora: Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación con el tema: “El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial”, está sujeto a la línea de investigación comportamiento social y educativo, tiene como objetivo general analizar el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, posterior a la recolección de datos se realizó un análisis estadístico de los mismos, es de tipo básica con un alcance correlacional y descriptivo, para la recolección de información se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación. La técnica de la encuesta tuvo como instrumento al cuestionario el cual fue validado por expertos en el área de educación e investigación y la técnica de la observación tuvo como instrumento la ficha de observación con escala valorativa planteada por el ministerio de educación, el cual obtuvo un valor del 0.837 en el programa Alfa de Cronbach, lo que significa que el instrumento fue fiable, estos instrumentos fueron aplicados a 20 niños de 4 a 5 años y 2 docentes de Educación Inicial. A partir de los datos recolectados se concluye que los niños en las categorías de las habilidades sociales básicas empatía, autocontrol, apego y comunicación, tienen un nivel de adquirido, sin embargo, mostraron dificultad en la habilidad social de resolución de conflictos porque durante el juego simbólico no lograban tener una armonía entre compañeros, a cada momento tenían desacuerdos y pequeñas peleas por lo que impedía que disfruten del juego simbólico.

Palabras claves: experiencia, juego, habilidad, imaginación y armonía.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
INITIAL EDUCATION CAREER

Topic: Symbolic play in the development of basic social skills in early childhood education children.

Author: Genesis Lizbeth Laguna Pinto

Tutor: Lic.Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg.

ABSTRACT

The research work with the theme: "Symbolic play in the development of basic social skills in early childhood education children", is subject to the research line of social and educational behavior, and its general objective is to analyze symbolic play in the development of basic social skills in early childhood education children. The research has a quantitative approach, after the data collection a statistical analysis of the data was carried out, it is of basic type with a correlational and descriptive scope, for the collection of information the techniques of the survey and observation were used. The survey technique had as an instrument the questionnaire which was validated by experts in the area of education and research and the observation technique had as an instrument the observation form with a rating scale proposed by the Ministry of Education, which obtained a value of 0.837 in the Cronbach's Alpha program, which means that the instrument was reliable, these instruments were applied to 20 children from 4 to 5 years old and 2 Early Education teachers. From the data collected it is concluded that the children in the categories of basic social skills empathy, self-control, attachment and communication, have an acquired level, however, they showed difficulty in the social skill of conflict resolution because during the symbolic game they were not able to have harmony among peers, at every moment they had disagreements and small fights which prevented them from enjoying the symbolic game.

Key words: experience, play, ability, imagination, and harmony.

B. CONTENIDOS

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Para el desarrollo de la investigación “El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial”, se realizó una búsqueda bibliográfica en diferentes revistas, investigaciones y libros, los cuales tienen relación con las dos variables del tema y aportan con información real y objetiva.

En el trabajo de investigación “Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años” concluye, que el juego simbólico genera un aprendizaje significativo, habilidades para relacionarse, para expresar sus emociones y la autoafirmación, es así como se convierte en una estrategia útil para trabajar el desarrollo de habilidades sociales en los infantes. En tal sentido, el juego simbólico tiene un papel muy importante en el desarrollo del área social de los niños, porque al aplicarlo les permite crear relaciones sociales con sus compañeros, se comunican y organizan su propia historia, incluyendo sus necesidades (Talavera R. , 2023).

En el trabajo de investigación, “Juego simbólico: reflexiones desde mi práctica pedagógica” concluye, que el docente debe crear ambientes que permita aplicar el juego simbólico con facilidad, durante el juego los niños interactúan con objetos y compañeros donde crean historias, le dan utilidades diferentes a cualquier objeto, toman diferentes roles y dejan evidenciar su imaginación y creatividad. Cabe recalcar, que el docente es el principal actor para que el niño obtenga una experiencia significativa durante el juego simbólico, de tal manera es necesario facilitar los recursos necesarios al niño para que deje salir su imaginación sin ningún obstáculo (Forero, 2018).

De acuerdo con Acevedo, en su investigación: “Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego”, menciona que los niños siempre van a necesitar de momentos de recreación para mejorar su aprendizaje y su estado emocional, donde el espacio debe estar en buenas condiciones para permitir que los niños jueguen de forma espontánea.

Por ende, siempre debe existir ambientes adecuados para tener momentos de recreación, porque al contar con espacios ambientados para estas actividades el grupo de niños podrá mantener una buena convivencia con nuevas destrezas y habilidades entre ellos (Acevedo,2022),

En la investigación con el tema: “Jugar es un asunto serio” concluye, que el juego simbólico es algo más que diversión, puesto que es un momento de recreación y de relajación para el niño, además, es la estrategia que más beneficios trae porque se trabaja con algo innato y de gusto apasionado de los niños hacia el juego, además, se considera como el medio para crear vivencias o experiencias reales en la vida. Cabe recalcar que se debe aplicar el juego simbólico con el tiempo planificado y con las menores indicaciones posibles para que sea un momento de relajación, diversión de los niños y no un momento de obligación (Martinez, 2019).

En la investigación con el tema: “Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica”, llegó a la conclusión que, el juego simbólico genera a los niños confianza y seguridad, pues son libres de expresar lo que desean, demuestran su imaginación, son creativos y tienen mejor comunicación, también al juego simbólico se le considera como una buena estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal sentido, el juego simbólico se convierte en una estrategia buena en el proceso de enseñanza-aprendizaje, también es un mediador entre el docente y alumno porque permitirá observar las habilidades, formas de pensar y formas de actuar (Valles, 2022).

En la investigación con el tema: “El juego simbólico como estrategia para el cuidado de la higiene personal en los niños de 4 años”, concluye, que el juego simbólico juega un papel importante en el desarrollo de los niños porque les permite adquirir y fortalecer nuevas conductas, donde les proporciona los estímulos adecuados para desarrollar destrezas. Cabe recalcar, que al juego simbólico se lo determina como estrategia útil para desarrollar hábitos en los infantes y adquirir nuevas conductas, aportando así al desarrollo integral de los infantes (Ortiz, 2019).

La revisión bibliográfica realizada de investigaciones anteriores tiene relación con la variable dependiente de la investigación, para poder conocer diferentes criterios sobre la misma y a continuación se visualiza la teoría:

Según el tema “Habilidades sociales desarrolladas en niños y adolescentes mediante los programas educativos” concluye, que cada ser humano tiene comportamientos diferentes los cuales le hace ser único, donde con estos comportamientos alcancen sus logros y objetivos, además, se genera formas de comunicación con la sociedad, respetando los derechos de cada persona. Cabe recalcar, que es necesario trabajar en los infantes el desarrollo de habilidades sociales para que puedan tener una buena convivencia social y su autoestima no se vea afectada, al contrario, estas habilidades en cada infante sean las que les permitan tener éxito en su vida futura (Pulido, 2019).

En el trabajo de investigación “Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.P”, concluye, que muchos niños llegan a las instituciones con habilidades sociales ya adquiridas, pero a la vez existen niños que no las han desarrollado aún, por lo que, se crean conflictos en el grupo de estudiantes, donde según el autor se evidencia que las relaciones sociales se ven afectadas y no existe una buena armonía en el grupo de infantes. Por ende, es necesario plantear estrategias y actividades que ayuden a nivelar a todos los estudiantes en su desarrollo, para que exista una armonía sana y buenas relaciones sociales entre todos los miembros de una institución (Huertas, 2017).

De acuerdo con Cárdenas en su tema “Habilidades sociales y comportamiento en niños de Educación Básica del cantón Buena Fe” concluye, que las habilidades sociales son conductas que se requieren para desenvolverse en cualquier entorno, donde estas conductas pueden ser aprendidas durante cada etapa de la vida, lo que ocasiona que los infantes las adquieran con facilidad y las demuestren en la sociedad. Cabe recalcar, que es tarea del docente trabajar las habilidades sociales en el aula pues son parte fundamental para que el niño sea parte de un grupo social, donde se respete las diferencias de cada persona y se cree vínculos de amistad en todo un grupo social (Cárdenas, 2021).

En la investigación “Las habilidades sociales en los albores de la adolescencia” concluye, que la misión de la educación es educar para la vida, donde el responsable primordial es el docente puesto que debe crear ambientes que permitan al niño aprender, adquirir y reproducir nuevas conductas, para que el infante cuando sea adolescente pueda enfrentar cualquier situación en su vida y demostrar su capacidad para desenvolverse en la sociedad. En tal virtud, se requiere que los docentes tomen atención a estas habilidades y sea primordial trabajarlas en el aula con los infantes, porque la enseñanza de estas va a la par de su desarrollo físico (Quevedo, 2020).

En el trabajo de investigación con el tema “Habilidades sociales en niños de primaria” concluye, que el ser humano debe aprender desde muy pequeño que un comportamiento influye en las relaciones sociales y la imagen que una persona puede dejar a partir de estas, ya que estas habilidades son el medio por el cual se expresa las emociones ante un grupo social. En tal sentido, los comportamientos que muestre una persona será el inicio de un desenvolvimiento positivo o negativo dentro de un grupo social, a partir de ello la persona será recibida y tratada con respeto o de lo contrario será rechazada.(Almaraz, 2019).

Por último, Moreta en su trabajo de investigación “Las habilidades sociales y su influencia en la depresión en niños de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja” menciona que, las habilidades sociales no influyen en la depresión que un estudiante puede manifestar, porque se puede dar por otros factores, por el contrario, las habilidades sociales permiten tener amigos, resolver conflictos y expresar sentimientos. Por ende, un niño sociable es más feliz y disfruta mejor el diario vivir, porque a partir de las habilidades sociales logran desenvolverse con facilidad y expresarse positivamente (Moreta, 2020).

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

- **Analizar el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial.**

Para lograr el cumplimiento del objetivo general se estableció tres objetivos específicos, los cuales son el apoyo para realizar este trabajo de investigación.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Fundamentar teóricamente el juego simbólico y las habilidades sociales básicas de los niños de Educación Inicial.**

Para el cumplimiento del primer objetivo se realizó una búsqueda de información bibliográfica relacionada con las dos variables de estudio planteadas en esta investigación, lo cual se obtuvo de diferentes fuentes bibliográficas como revistas, libros, artículos y tesis de cuarto nivel, para definir a las variables de estudio de forma confiable y clara.

JUEGO SIMBÓLICO

Metodología Juego-Trabajo

El Ministerio de Educación ha proporcionado algunas orientaciones metodológicas las cuales tienen como propósito mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los niños, para que ellos sean los principales beneficiados de esta práctica, cabe recalcar, que el Ministerio de Educación busca que se generen aprendizajes por medio de metodologías innovadoras, motivadoras, creativas y divertidas para los estudiantes del nivel inicial. Una de las principales estrategias es el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los niños disfrutan más jugar que trabajar en una hoja, debido a que el juego es algo innato de ellos.

La metodología juego-trabajo consiste en crear ambientes y espacios de aprendizaje para los niños dentro del aula, donde se promueve el juego en rincones para realizar diversas actividades y los niños pueden demostrar sus capacidades y habilidades. Esta

metodología brinda la oportunidad de aprender con el juego, potenciando así el desarrollo integral de cada infante. Para que los rincones cumplan con su función, el docente debe verificar que estos espacios tengan material pertinente, que estén en buen estado y que el ambiente sea agradable para mejorar la experiencia de aprendizaje con el desarrollo integral en cada uno de los niños (Hernández, 2022).

Los rincones de aprendizaje son ambientes o espacio de aprendizaje, que permiten a los niños aprender jugando de manera espontánea y según sus necesidades. La guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial establece los siguientes rincones para el subnivel II, el rincón de modelado, rincón de juego dramático, rincón de pintura y dibujo, rincón de juegos tranquilos y rincón del agua, en los cuales los infantes lograran tener diversas vivencias (Ministerio de Educación, 2015).

La metodología juego-trabajo permite al infante que se desarrolle integralmente, aprenda jugando, fortalezca su autonomía, creatividad, el respeto entre compañeros y sobre todo la adaptación de los niños en el ambiente. Puesto que, estos espacios los niños lo asemejan con espacios de su casa, por lo cual ellos se distraen y juegan libremente.

Existen cuatro momentos en la metodología juego-trabajo- que permiten que los niños tengan experiencias significativas:

- **Momento de planificación:** el docente se reúne con sus alumnos para planificar las actividades se va a realizar durante toda la jornada.
- **Momento de desarrollo:** se lo conoce como la practica misma de las actividades a realizar de acuerdo con lo planificado en cada rincón.
- **Momento del orden:** consiste en dar un tiempo para que los niños empiecen a recoger los materiales utilizados y lo ubiquen en su lugar.
- **Momento de la socialización:** consiste en una reunión al final de la jornada, donde el docente crea una conversación con sus alumnos para preguntar todo sobre la experiencia en los rincones y se muestran los trabajos realizados (Ministerio de Educación, 2014).

El juego es una actividad con fin recreativo y de diversión, es algo innato de los niños, se va modificando con la edad y se lo considera como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego es muy importante en el crecimiento de los niños, por medio de esta estrategia se admite a los infantes a explorar, experimentar, involucrarse totalmente, relacionarse con otros, conocer el entorno que les rodea y sobre todo desarrollarse integralmente, logrando así una infancia feliz y un disfrute de esta vivencia (Ministerio de Educación, 2015).

Tipos de juegos

Según el autor Game menciona que, el psicólogo Jean Piaget realizó una clasificación de diversos juegos, de acuerdo con la edad de los niños que están dentro del nivel inicial, por lo cual estableció estadios evolutivos donde se evidencia las habilidades que adquieren los infantes y el tipo de juego que desarrollan, a continuación, los estadios propuestos:

- Estadio sensoriomotor entre 0 a 2 años, se evidencia el juego funcional.
- Estadio preoperacional entre 2 a 6 años, se evidencia el juego simbólico.
- Estadio de las operaciones concretas entre los 6 a 12 años, se evidencia el juego de reglas (Game, 2015).

Además, Jean Piaget recalcó que los juego tienden a desaparecer de acuerdo con la edad y el crecimiento del niño, donde el juego nuevo que aparece se vuelve en un complemento del anterior. Es por ello se establecen 4 tipos de juego en el desarrollo infantil:

- **El juego funcional:** consiste en repetir una acción para obtener un resultado por lo cual permite la adquisición de destrezas y habilidades sociales.
- **El juego simbólico:** permiten representar o simular diversas situaciones, personajes o darle funcionamiento a un objeto con la ayuda de la imaginación para demostrar una escena.

- **El juego de reglas:** en estos juegos los niños aprenden a obedecer reglas y a la vez son creadores de sus propias reglas antes del juego para conocer lo que deben realizar y cuál es el papel que toman.
- **El juego construcción:** en estos juegos los niños habitualmente juegan solos ya que hacen creaciones propias y representan lo que ellos han observado o lo que quieren usar durante su juego simbólico (Forma Infancia, 2021).

Juego Simbólico

El juego simbólico es un tipo de juego donde los niños son participes directos del mismo ya que realizan varias interpretaciones a través de la simbolización, además, los infantes pueden utilizar varias cosas durante el juego como por ejemplo ropa, disfraces, ollas, pedazos de madera, legos, botellas, camas, cartón, etc. Principalmente actúa la imaginación como elemento principal de este juego, la cual permite crear historias o escenas de acuerdo con la necesidad de cada uno, por ejemplo, cuando un niño coje un pedazo de madera lo usa como si fuera un carro, esto llega a tomar un valor muy importante porque fue creado por el mismo (Montañez, 2022).

La importancia del juego simbólico radica en que aporta en el desarrollo integral de los niños , por eso es necesario que el docente lo aplique en su aula de trabajo ya que es una estrategia muy complementaria para los infantes, que permite expresar sus emociones, miedos y sentimientos, además, durante el juego ellos imitan roles de personas de su entorno, lo que les ayuda a enriquecer su conocimiento social, desarrollar habilidades sociales, respetar normas, mejorar su autonomía y demostrar su creatividad (Quicios, 2020).

Algunas características que tiene el juego simbólico son:

- El juego simbólico se da la reproducción de frases.
- Usan cualquier objeto para darle una función en su historia.
- Los niños juegan en grupo.
- El niño expresa lo interno durante el juego.

- Los infantes desempeñan diferentes representaciones.
- Los niños representan escenas ya sean reales o ficticias.
- Es espontáneo y no existen reglas (Forma Infancia, 2021).

Cabe recalcar que el juego simbólico aporta con grandes beneficios para las diferentes áreas de desarrollo de los niños, algunos de estos son:

- Adquirir nuevas conductas.
- Incentiva a el aprendizaje de habilidades sociales con su entorno.
- Fomenta la utilización de la imaginación y la creatividad.
- Ayuda a expresar sentimientos y emociones positivos y negativos.
- Permite ampliar el vocabulario.
- Trabaja en el conocimiento del propio cuerpo.
- Y estimula la curiosidad (Nursery School, 2020)

El juego simbólico puede ser dividido en tres etapas:

- **Primera de 3 a 18 meses:** los niños están en un momento de exploración de su entorno cuando ya tienen la facilidad de controlar un objeto ellos comienzan a simular sonidos o acciones semejantes a las que vieron como si fueran de verdad.
- **Segunda de 18 meses a 3 años:** en esta etapa se llega a evidenciar un poco más el juego simbólico ya que por momentos los niños jugaran con algún compañero y los objetos que tenga a su lado así sean concretos o no les dará una funcionalidad y a la vez el niño toma roles para tener una representación más real de lo que hace en el juego.
- **Tercera de 3 a 5 años:** en esta etapa ya se da un juego grupal, además se asigna roles y los infantes ya se dan cuenta de lo que desean representar por ende se puede decir que es la etapa donde el juego simbólico se lo evidencia con más detalle y elaboración en el momento de usarlo por parte de los niños (Roldán, 2020).

Existen conductas que hacen manifiesta al simbolismo como, por ejemplo:

- **Imitación diferida:** es una acción que se realiza sin necesidad que esté presente el modelo de que va a copiarse esa acción.
- **Dibujo:** Representación de objetos e imitación de la realidad a través de un garabateo.
- **Imagen mental:** hace referencia a lo que el niño ya tiene guardado en su cerebro y a partir de ello construye una situación con un gusto personal.
- **Lenguaje:** permite expresar todo pensamiento e idea que tenga el niño al momento de realizar una manifestación ya que se intercambian ideas y hay una socialización entre compañeros muy grande.
- **Juego simbólico:** es una manifestación en donde se expresa emociones, sentimientos, ideas y el uso que se desea darle a algún objeto (Sanchis, 2020).

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

A la conducta se la define como el comportamiento que demuestra una persona dentro de un grupo social, donde ésta será percibida de forma visible según su forma de actuar. En un entorno existen factores que pueden influir para que se modifique este comportamiento, por motivación de algo o alguien. Estos comportamientos varían al pasar los días y años, pues la persona no se encuentra influenciado solamente por la familia, también existe una influencia externa donde se adquieren nuevas conductas buenas o malas, las cuales irán siendo parte de la formación de la personalidad de la persona (Etece, 2021).

Habilidades sociales

A las habilidades sociales se las conoce como un conjunto de conductas que se hacen presentes en las relaciones sociales de una persona de forma agradable y satisfactoria, además, son las que permiten desenvolverse de manera grata dentro de un grupo humano, se crea amistades que a futuro serán de ayuda para poder resolver cualquier tipo de problema. El aprendizaje de estas habilidades sociales va a depender en gran medida del entorno donde se desenvuelve una persona, es ahí donde las aprende y aplica, durante las interacciones que mantiene con su grupo social.

Estas habilidades comienzan a aparecer desde muy temprana edad, desde que el niño empieza a convivir o relacionarse con su propia familia, además, las habilidades sociales permiten que tanto los niños como cualquier persona exprese sus ideas, sentimientos, opiniones y derechos, de manera que se respete a cada individuo, lo cual ayudará a mejorar las relaciones interpersonales, el bienestar en el entorno a desenvolverse y la comunicación de los unos con otros de forma exitosa, creando así armonía dentro del grupo (NeuronUp, 2022).

Trabajar estas habilidades sociales en los infantes es de gran importancia ya que ayuda en la adaptación positiva dentro de un entorno, permitiéndole así convivir en comunión con sus compañeros o familia, además, el autor Tortosa menciona que, desarrollar este tipo de relaciones sociales ayuda a disminuir la ansiedad y el estrés, para lograr el bienestar emocional con una buena autoestima, por lo que, las habilidades sociales son importantes para el bienestar propio (Tortosa, 2019).

El objetivo de implementar las habilidades sociales en educación inicial es formar personas con una visión clara para relacionarse con los demás e ingresar a un nuevo grupo social con éxito, ya que la base de un futuro exitoso es la esencia de una persona ante una sociedad, por ende, trabajar estas habilidades sociales en los niños traerá muchos frutos positivos, debido a que habrá personas más sensibles, colaboradoras, respetuosas y amables (Lacunza, 2019).

Algunas características de las habilidades sociales son las siguientes:

- Son aprendidas al pasar de los años.
- Requiere que el ser humano se relacione.
- Se reflejan comportamientos verbales y no verbales.
- Tienen una presión social.
- Se evidencia la autoestima de cada persona.
- Complementa el desarrollo integral de los niños.

Podemos distinguir dos tipos de habilidades sociales, las básicas y las avanzadas a continuación una breve descripción de cada una de ellas:

Habilidades sociales básicas:

- **Apego:** establecer lazos afectivos con otras personas.
- **Empatía:** sentir lo que otro siente.
- **Autocontrol:** consiste en controlar impulsos.
- **Resolución de conflictos:** poder resolver problemas con soluciones fáciles.
- **Comunicación:** permite expresarse libremente.

Habilidades sociales avanzadas:

- **Pedir ayuda:** reconocer que necesitamos de alguien para acabar con un problema.
- **Participar:** expresarse libremente en el aula de clases.
- **Dar instrucciones:** expresar las reglas que se establecieron para una actividad.
- **Seguir instrucciones:** obedecer las reglas establecidas para la actividad.
- **Convencer a los demás:** hablar para obtener algo de los demás (Blanco, 2019).

Habilidades sociales Básicas

Las habilidades sociales básicas son las conductas que toda persona adquiere de forma natural, son las que se evidencian fácilmente durante una conversación o en un grupo de personas en diferentes actividades. A continuación, se describe a cada habilidad social básica que los niños de educación inicial deben desarrollar (Flores, 2016).

Empatía

Se conoce a la empatía como la capacidad de ponerse en los zapatos de otra persona y compartir las emociones que la misma siente en diversas situaciones durante el diario vivir, este valor permite que todas las personas de un grupo social entienda los diferentes sentimientos, características que cada persona tiene ante un mismo hecho o experiencia, donde pensar en formas de ayudar al compañero es el acto principal de la empatía, pues

se trata de resolver conflictos o situaciones tristes de un miembro del grupo social donde se convive (Alvarado, 2012).

Para entender mejor a la empatía se describe a continuación los 3 tipos de empatía:

- **Empatía cognitiva:** es un primer nivel, donde el cerebro guarda información de las distintas expresiones y palabras que caracterizan a una persona cuando se comunica, las cuales permite conocer el estado emocional de la misma.
- **Empatía emocional:** es un segundo nivel donde interviene la sensibilización durante la alegría o tristeza ante un hecho de la otra persona.
- **Empatía compasiva:** es un tercer nivel, se logra el bienestar de la otra persona y se busca formas de ayuda ante esa situación (Alvarado, 2012).

Autocontrol

Es el que permite tener el control de nuestras emociones, acciones, impulsos, pensamientos, comportamientos que deseemos realizar ante una persona o situación. Esta habilidad se va desarrollando desde muy temprana edad y se la sigue aprendiendo durante varios años de vida, además, se le usa en varias ocasiones de nuestro diario vivir, por ejemplo cuando los niños deben tratar de permanecer sentados durante una clase, esto por el simple hecho de ser muy activos, por lo cual ellos necesitan que se les oriente y se les establezca reglas o normas, para que así ellos aprenderán a manejar mejor su comportamiento ante las demás personas (Amos, 2022).

Resolución de conflictos

Los conflictos son situaciones en las cuales se encuentra inmerso al problema, dando lugar a las emociones negativas que una persona puede tener para provocar tensión o enfrentamientos con uno mismo o varias personas. En muchas de las ocasiones los conflictos pueden aparecer a partir de que cada persona quiere defender sus propios deseos, gustos y necesidades, por lo cual, es importante enseñar a los niños a resolver conflictos de manera tranquila, puesto que esto permitirá que obtengan un aprendizaje significativo al momento de sobrellevar un conflicto sin mostrar una respuesta negativa.

El trabajar la resolución de conflictos en los niños de educación inicial trae muchas ventajas y beneficios, entre ellas aprender a socializar con su compañero, entender los gustos diferentes, conocerse más, aprender a escuchar las opiniones de otros, la empatía y el diálogo. El autor señala que es importante permitir que los niños tengan algunos conflictos, para no impedir que ellos aprendan a resolver problemas con sus propias estrategias y soluciones, esto les servirá para toda su vida (Rodríguez, 2019).

Comunicación

La comunicación es el intercambio de información de lo que sentimos o pensamos con otras personas, este proceso empieza desde los primeros años de vida, donde un bebe logra comunicarse con ruidos o movimientos. El lenguaje una forma de comunicación se divide en dos etapas la prelingüística de 0 a 12 meses, donde el niño balbucea, ríe, entre otras y la etapa lingüística de 1 a 5 años donde el niño ya puede decir palabras para comunicarse con facilidad con las personas que le rodean. Es importante saber que trabajar esta habilidad permite al niño que se exprese e interactúe, logrando una socialización y la utilización de normas de convivencia (López, 2014).

Apego

El apego infantil se evidencia en los primeros años de vida y es considerado como un vínculo afectivo o emocional que existe entre dos personas, por ejemplo, cuando vemos a un niño portarse mal o con poco amor propio es porque en el hogar hay falta de demostraciones de amor, cariño y unión familiar, por lo tanto, cabe recalcar que toda persona necesita de muestras de cariño con los individuos que le rodea (Mur, 2018).

Algunas de las funciones que tiene el apego en la vida de un niño son las siguientes:

- Mantiene la proximidad, saber qué necesidad tiene un infante.
- El apego brinda seguridad para que el niño se prepare para conocer el mundo exterior.
- El apego permite la seguridad, el apoyo y el bienestar en las personas.

- **Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas (apego, autocontrol, empatía, resolución de conflictos y comunicación) de los niños de 4 a 5 años a través del juego simbólico.**

Para alcanzar este objetivo se aplicó una ficha de observación con escala valorativa a los niños de 4 a 5 años de educación inicial, para identificar el desarrollo de las habilidades sociales básicas, esta ficha consta de 14 preguntas que sirvieron como referentes para evaluar el apego, autocontrol, empatía, resolución de conflictos y comunicación. También se hizo uso de una encuesta dirigida a las docentes, para conocer el uso del juego simbólico en el aula y que tan útil es para ellos.

A continuación, se hace una descripción breve de las características del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 a 5 años, cabe recalcar que a partir de dicha información se realizó la construcción de los ítems.

Tabla 1: Características de las Habilidades Sociales Básicas

Habilidades Sociales Básicas	Características de desarrollo 4 a 5 años	Construcción de ítems
Apego	<ul style="list-style-type: none"> • Expresan afecto hacia los adultos y sus compañeros. • Menciona halagos para sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es amable con los adultos conocidos. • Es alegre y cariñoso con sus compañeros.
Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperar con otros niños. • Quiere complacer a los amigos. • Intenta comprender lo que le pasa al otro compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños (¿Qué estás haciendo?) • Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.

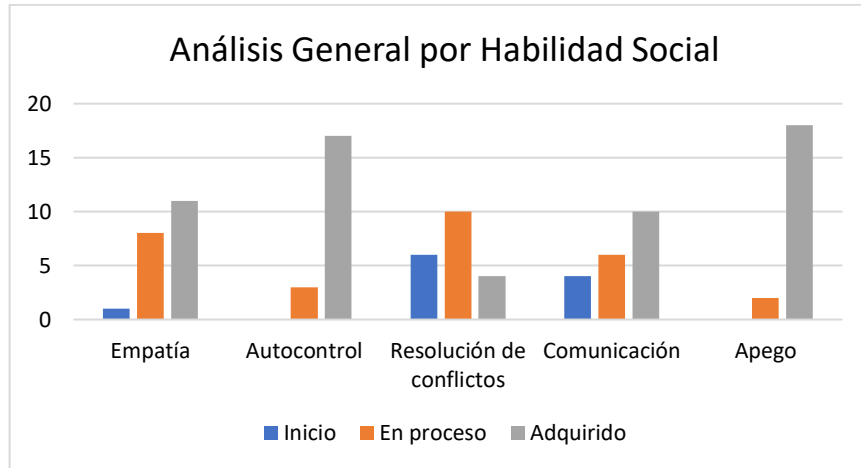
Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene la calma durante un problema. • Es la persona que busca ayuda ante una necesidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espera su turno para hablar y/o a que la otra persona termine su intervención • Cuando esta inseguro al realizar una actividad busca ayuda o apoyo.
Resolución de conflictos	<ul style="list-style-type: none"> • Negocia soluciones para los conflictos. • Tiene la capacidad para realizar inferencias sobre la conducta de los demás • Respeta las opiniones de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone alternativas sencillas de solución ante un problema de confianza con otro compañero. • Toma decisiones claras, es guía o siempre se deja llevar por lo que hacen sus amigos durante un conflicto.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Habla con los compañeros sobre temas que les interese. • Da las gracias cuando le hacen favores. • Se presenta espontáneamente con cualquier persona. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se presenta espontáneamente a otros niños. • Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.

Nota: características de las habilidades sociales básicas.

Fuente: (Almaraz, 2019).

En función a los ítems utilizados se alcanzaron los datos generales por habilidad social, donde se muestra la cantidad de niños que pertenecen a la escala de inicio, en proceso y adquirido por cada habilidad social básica evaluada.

Gráfico 1-Análisis General de datos



Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Descripción general del cuadro de barras


En el gráfico general se observa la cantidad de niños que están en escala de inicio, en proceso y adquirido, de las 5 habilidades sociales básicas que se evaluó, indica que en la habilidad de empatía, autocontrol comunicación y apego la mayoría de niños muestran que están en nivel de adquirido, sin embargo se observa que en la habilidad de resolución de conflictos los niños mostraron dificultad por lo tanto se encuentran en una escala de en proceso lo que significa que se debe seguir trabajando en esta habilidad para que la puedan adquirir.



- **Proponer juegos simbólicos para el desarrollo de habilidades sociales básicas.**



Para el cumplimiento de este objetivo se planteó un cuadro de juegos simbólicos, los cuales ayudan a trabajar en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, debido que a partir de la aplicación de los instrumentos se evidenció que algunas habilidades no están muy desarrolladas por todos los infantes. Se propone 10 actividades, con una estructura donde se puede observar que el objetivo con el proceso tiene relación con el desarrollo de la habilidad, como dato importante se ofrece una destreza del currículo de Educación Inicial, para que la docente en un futuro los pueda aplicar en su aula.


Propuesta de Juegos Simbólicos


Tabla 2-Propuesta de Juegos Simbólicos



<i>N</i>	<i>Nombre</i>	<i>Objetivo</i>	<i>Proceso</i>	<i>Habilidad social desarrollada</i>	<i>Destreza que desarrolla</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Recursos</i>
1	Soy un cocinero 	-Enseñar a los niños las demostraciones de cariño por medio de actividades de cocina.	<p>-Primero la docente pedirá a los padres de familia que envíen algunos ingredientes de acuerdo con lo que se vaya a preparar.</p> <p>-Luego los niños elaboraran una gorra de chefs con papel bond y una funda blanca.</p> <p>-Después todos se colocarán la gorra y empezarán a preparar la comida con las indicaciones que su maestra les diga.</p> <p>-Finalmente la docente debe recalcar que la comida se la va</p>	<i>Apego</i>	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.	45 min	<p>-Hojas.</p> <p>-Fundas blancas.</p> <p>-Comida.</p> <p>-Platos, cucharas, vasos.</p> <p>-Masquin.</p>


			a realizar con mucho cuidado y cariño porque se la vamos a regalar a nuestros amigos.				
2	La banda musical 	- Establecer vínculos afectivos con otros niños por medio de la convivencia.	-Primero organizar grupos de 5 niños. -Segundo pedir que se reúnan para representar una canción. -Tercero organizar un espacio que simule el escenario para las presentaciones de los grupos musicales.	Apego	Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno	45min	-Instrumentos musicales hechos de material reciclado.
3	Baile de los animales 	-Desarrollar la convivencia armónica por medio del lenguaje oral y las imitaciones.	-Primero sacar los moldes de las máscaras que se van a elaborar. -Luego elaborar las máscaras de diferentes animales con fomix junto al grupo de niños. -Después pedir que los niños	Comunicación	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.	1 hora	-Parlante. -Fomix. -Lana. -Lápiz.

			<p>realicen un desfile imitando una característica particular de cada animal.</p> <p>-Finalmente los niños bailarán de acuerdo con el animal que se le asigno durante la canción.</p>				<p>-Hojas.</p> <p>-Marcadores.</p>
4	<p>El espejo</p> 	<p>-Hacer imitaciones de sus compañeros por medio del lenguaje no verbal.</p>	<p>-Primero colocar en parejas a los niños.</p> <p>-Segundo escoger al niño que será el espejo.</p> <p>-Tercero pedir que el otro niño sea el que imite los mismos movimientos que hace su compañero.</p>	<i>Comunicación</i>	<p>Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.</p>	45min	-Espejo.
5	<p>El astronauta feliz</p> 	<p>-Potenciar la imaginación y crear relaciones sociales entre compañeros.</p>	<p>-Primero elaborar unos binoculares con tubos de papel.</p> <p>-Luego presentar a los niños imágenes del espacio.</p> <p>-La docente entregará los</p>	<i>Empatía</i>	<p>Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como:</p>	40min	<p>-Tubos de papel.</p> <p>-Temperas.</p> <p>-Goma.</p> <p>-Pictogramas.</p>

			<p>binoculares, pero solo a algunos niños y mencionara que de los otros niños se perdieron.</p> <p>-Después pedirles a los infantes que recorran el aula y mencionen que observan imaginándose que están en el espacio.</p> <p>-Tener un conversatorio con todos los niños para saber si los niños compartieron sus binoculares y sobre la experiencia.</p>		<p>género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros</p>		-Cinta transparente.
6	<p>El teatro</p> 	-Representar una escena de un cuento para enseñar la empatía.	<p>-Primero escoger los personajes para que representen el cuento “La liebre y la tortuga”.</p> <p>-Segundo realizar los repasos necesarios de la historia.</p>	Empatía	<p>Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles</p>	45min	<p>-Disfraces de los personajes.</p> <p>-Link del cuento: -http://www.cuentos cortos.com/cuento_soriginales/lalieber-</p>

			-Finalmente hacer la presentación en un lugar adecuado.		de empatías más estables		y-la-tortuga-el-reencuentro
7	Las estatuas 	-Mejorar el control de impulsos y movimientos a través del juego.	-Primero la docente explicará en que consiste el juego. -Luego se alistará el parlante con la música para que mientras sueñe con niños se muevan por todo lado y cuando la pause los niños hagan como estatuas. -Después la docente tratara de molestar a los niños para ver quien dura más como una estatua. -El niño que lo logre se llevara un premio.	<i>Autocontrol</i>	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.	30min	-Radio.
8	El caracol lento	- Tener mayor conciencia del cuerpo y control de	-Primero pedir a los niños que simulen ser unos caracoles. -Segundo realizar movimientos	<i>Autocontrol</i>	Colaborar en actividades que se	45min	-Ulas. -Cojines. -Cajas de cartón.

		este.	con lentitud. -Tercero colocar obstáculos para que los niños pasen por ellos como los caracoles.		desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.		-Botellas.
9	Juguemos al restaurante 	-Enseñar como resolver un conflicto dentro de un ambiente distinto al del hogar.	-Primero elaborar una gorra de chef. -Luego escoger a los niños que serán los personajes del restaurante y adecuar el aula -Antes de empezar explicar a los niños que mientras estemos jugando va a entrar una persona que tratara de discutir porque no lo atienden y que los demás deben tratar de resolver ese conflicto. -Luego tener listo la comida que se vaya a usar. -Finalmente tener un conversatorio sobre las	Resolución de conflictos	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto	1 hora	-Mesas. -Sillas. -Platos, cucharas. -Revistas de comida. -Fundas blancas. -Papel bond. -Comida.

			experiencias.				
10	El juicio 	-Plantear soluciones ante un problema social.	-Primero elaborar los materiales que permitan la imitación de los personajes. -Seleccionar los diferentes actores. -Buscar un lugar adecuado para la representación del juicio. -Realizar la representación.	Resolución de conflictos.	Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.	45min.	-Ropa. -Mesas. -Sillas.

Nota: Juegos simbólicos para el desarrollo de las habilidades sociales básicas (Lagua 2023)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Los materiales que se utilizaron en la presente investigación fueron los siguientes:

- Fuentes bibliográficas como libros, revistas, artículos científicos e investigaciones de cuarto nivel, donde se encontró la información necesaria para la construcción del marco teórico y los juegos simbólicos que proponen en esta investigación.
- Instrumentos para la recolección de información como una ficha de observación con escala valorativa para los niños y una encuesta para los docentes.
- Juegos simbólicos como el teatro, la familia, la banda musical, el astronauta feliz y soy un cocinero, para desarrollar las distintas habilidades sociales básicas como el apego, la empatía, el autocontrol, la resolución de conflictos y la comunicación en los niños, con materiales como cocinas, disfraces, camas, instrumentos musicales, hojas, pintura, comida, tubos de papel, platos, ropa, etc.

2.2 Métodos

La presente investigación tiene un paradigma interpretativo ya que interpretaremos las habilidades sociales básicas en los niños de educación inicial por medio del juego simbólico. La investigación es de tipo básica pues se realizó una revisión bibliográfica para incrementar el conocimiento sobre las variables de estudio y conocer lo que deseamos investigar partiendo así de bases claras del tema a tratar.

Tiene un enfoque cuantitativo pues se recolectará datos numéricos para comprender al juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 a 5 años. Además, tiene un alcance correlacional, el cual permitió analizar la relación entre las dos variables de estudio y el impacto que ocasiona la variable independiente en la dependiente.

Así también un alcance de tipo descriptivo pues se desea describir y obtener una visión clara sobre el juego simbólico como componente teórico de la investigación, además, se analizó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas que presentaron los sujetos de estudio con la utilización del juego simbólico para así lograr obtener datos e información confiable sobre este estudio.

El proyecto se llevó a cabo mediante la técnica de la observación, para los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, con su instrumento ficha de observación con escala valorativa, la cual sirvió para obtener la información sobre el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas y el juego simbólico en los infantes. Y se aplicó la técnica de la encuesta para los docentes, con su instrumento el cuestionario el cual sirvió para conocer la utilización del juego simbólico en las aulas y su aporte en el desarrollo de las habilidades sociales.

Para la fiabilidad de la ficha de observación con escala valorativa, se utilizó el programa estadístico SPSS con el modelo Alfa de Cronbach, donde se obtuvo un resultado de 0.837 que al acercarse al valor 1 se considera al instrumento como fiable para su aplicación.

Gráfico 2- Estadístico de fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,837	14

Nota: Resultado de Alfa de Cronbach (Lagua, 2023).

Por otro lado, el cuestionario se sometió a una validación por expertos donde se realizó las respectivas correcciones de acuerdo con las sugerencias realizadas por los mismos, llegando así a ser un instrumento válido para su aplicación. **Anexo 6**

Para poder aplicar los instrumentos, primero se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia donde se contó con la aprobación por parte de ellos para realizar la investigación, siendo sujetos de estudio los niños. **Anexo 7**

La población de la presente investigación está conformada por 2 docentes de educación inicial y un grupo de 20 niños de 4 a 5 años en el aula. En esta investigación la población es pequeña y se trabajará en su totalidad, por lo que no es necesario tener una muestra en la investigación.

Hipótesis

Ho (hipótesis nula): El juego simbólico no incide en el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial.

H1 (hipótesis alterna): El juego simbólico incide en el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

3.1.1 Resultados de la ficha de observación con escala valorativa

En el análisis e interpretación de los datos se evidencia los datos que se obtuvieron de la aplicación de la ficha de observación con escala valorativa a los niños.

Pregunta 1. Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños (¿Qué estás haciendo?)

Tabla 3. Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños (¿Qué estás haciendo?)

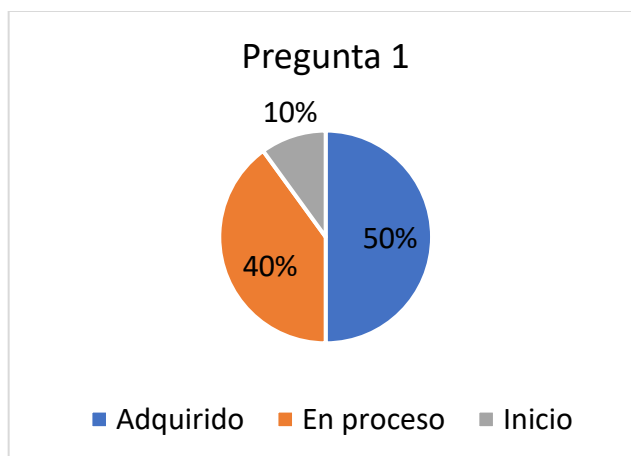
Tabla 3-Pregunta 1

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	10	50%
En proceso	8	40%
Inicio	2	10%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 3- Pregunta 1



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 1: el niño intenta comprender las actividades que están realizando otros niños (¿Qué estás haciendo?), del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 50% que equivale a 10 niños se encuentran en adquirido, un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en proceso y finalmente un 10% que equivale a 2 niños que se encuentran en escala de inicio. Los datos manifiestan que la mayoría de los niños comprenden las actividades que sus compañeros están realizando y se interesan por saber lo que están realizando.

Pregunta 2. Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.

Tabla 4. Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.

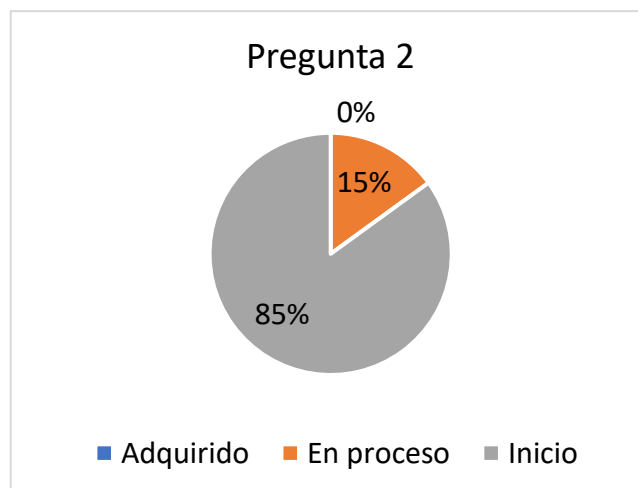
Tabla 4- Pregunta 2

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	3	15%
Inicio	17	85%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 4-Pregunta 2



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 2: El niño pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que no se evidencia muestra en escala de adquirido, un 15% que equivale a 3 niños se encuentran en proceso y finalmente un 85% que equivale a 17 niños se encuentran en una escala de inicio. Los datos demuestran que los niños son poco solidarios por lo que no se preocupan por ayudar a su compañero y cada uno se enfoca en terminar su trabajo e irse a jugar mas no en ayudar a sus compañeros.

Pregunta 3. Espera su turno para hablar y/o a que la otra persona termine su intervención.

Tabla 5. Espera su turno para hablar y/o a que la otra persona termine su intervención.

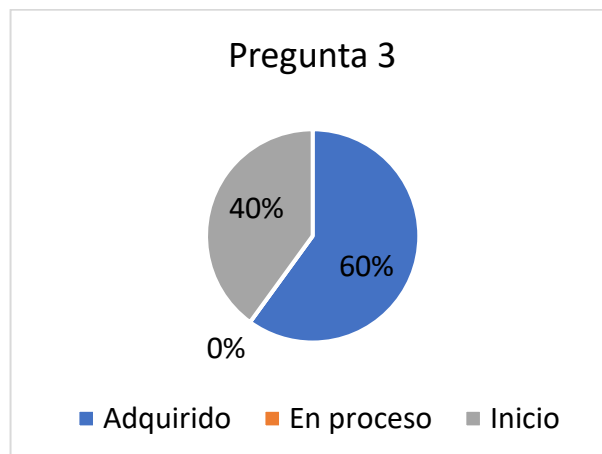
Tabla 5-Pregunta 3

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	12	60%
En proceso	0	0%
Inicio	8	40%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 5-Pregunta 3



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 3: el niño espera su turno para hablar y/o a que la otra persona termine su intervención, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 60% que equivale a 12 niños se encuentran en adquirido, no se evidencia muestra en escala de en proceso y finalmente un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños respetan su turno para hablar o que solo se expresan cuando se le pide, y que también hubo niños que no respetaron su turno para hablar siempre tenían algún comentario que hacer mientras la docente o un compañero hablaba.

Pregunta 4. Cuando esta inseguro al realizar una actividad busca ayuda o apoyo.

Tabla 6. Cuando esta inseguro al realizar una actividad busca ayuda o apoyo.

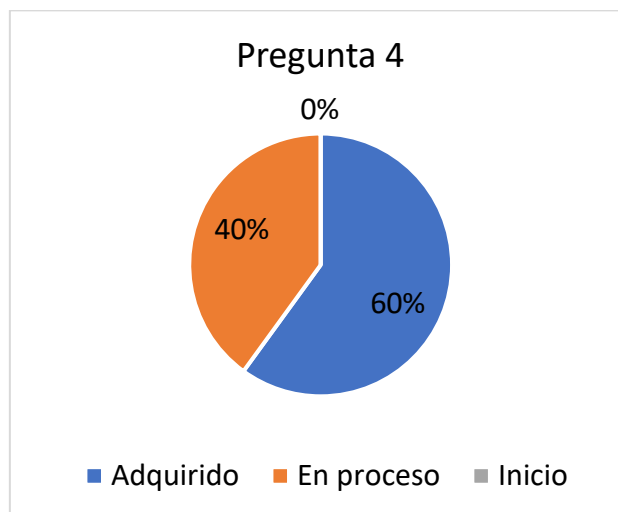
Tabla 6-Pregunta 4

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	12	60%
En proceso	8	40%
Inicio	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 6-Pregunta 4



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 4: el niño cuando esta inseguro al realizar una actividad busca ayuda o apoyo, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 60% que equivale a 12 niños se encuentran en adquirido, un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en proceso y finalmente no se evidencia muestra en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños no tuvieron miedo o nervios de acercarse a la docente a preguntar sobre alguna duda de las actividades que se realizaron en ese momento.

Pregunta 5. Propone alternativas sencillas de solución ante un problema con otro compañero.

Tabla 7. Propone alternativas sencillas de solución ante un problema con otro compañero.

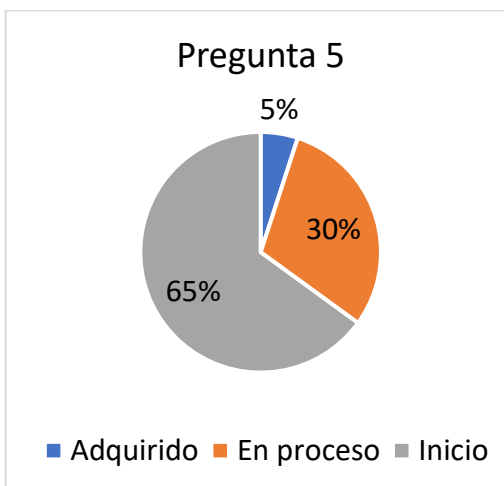
Tabla 7-Pregunta 5

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	1	5%
En proceso	6	30%
Inicio	13	65%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 7-Pregunta 5



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 5: el niño propone alternativas sencillas de solución ante un problema con otro compañero, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 5% que equivale a 1 niño se encuentran en adquirido, un 30% que equivale a 6 niños se encuentran en proceso y finalmente un 65% que equivale a 13 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños no demuestran interés en solucionar un conflicto por lo que optan por retirarse o realizar otras actividades dejando de lado el problema.

Pregunta 6. Toma decisiones claras, es guía o siempre se deja llevar por lo que hacen sus amigos durante un conflicto.

Tabla 8. Toma decisiones claras, es guía o siempre se deja llevar por lo que hacen sus amigos durante un conflicto.

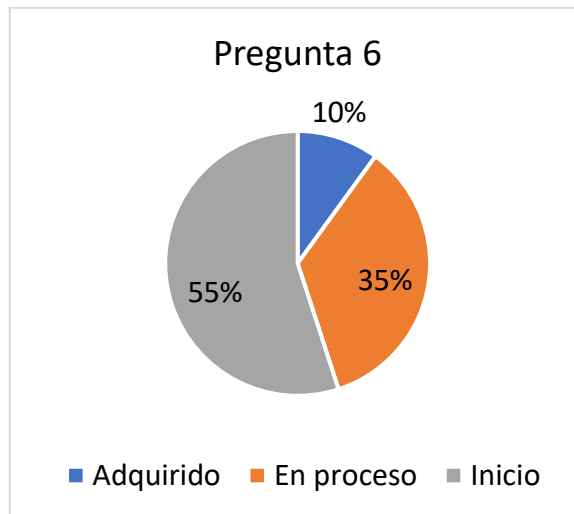
Tabla 8-Pregunta 6

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	2	10%
En proceso	7	35%
Inicio	11	55%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 8-Pregunta 6



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 6: el niño toma decisiones claras, es guía o siempre se deja llevar por lo que hacen sus amigos durante un conflicto, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 10% que equivale a 2 niños se encuentran en adquirido, un 35% que equivale a 7 niños se encuentran en proceso y finalmente un 55% que equivale a 11 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran los niños no son una guía para dar solución ante un problema, porque al presenciar una pequeña riña entre compañeros ellos deciden alejarse o irse a jugar con otro compañero.

Pregunta 7. Se presenta espontáneamente a otros niños o adultos.

Tabla 9. Se presenta espontáneamente a otros niños o adultos.

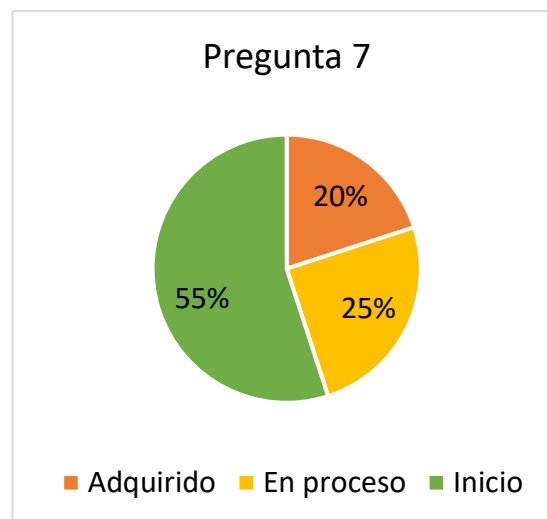
Tabla 9-Pregunta 7

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	4	20%
En proceso	5	25%
Inicio	11	55%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 9-Pregunta 7



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 7: el niño se presenta espontáneamente a otros niños o adultos., del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 20% que equivale a 4 niños se encuentran en adquirido, un 25% que equivale a 5 niños se encuentran en proceso y finalmente un 55% que equivale a 11 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños no tienen interés por relacionarse con otras personas porque al momento que otra persona ingresaba al aula no demostraban ningún interés a lo contrario solo se enfocan en seguir con sus actividades.

Pregunta 8. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.

Tabla 19. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.

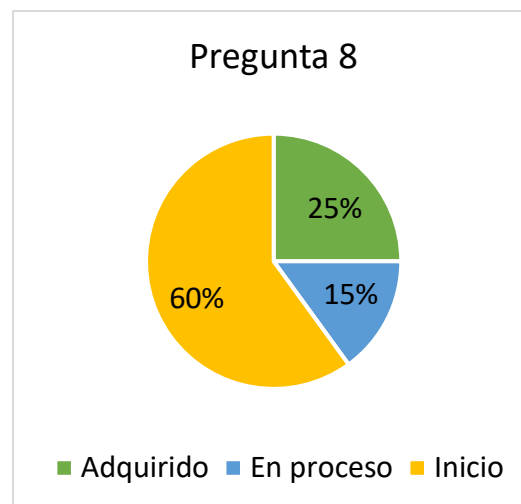
Tabla 10-Pregunta 8

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	5	25%
En proceso	3	15%
Inicio	12	60%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 10-Pregunta 8



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 8: el niño saluda cuando ingresa a un lugar conocido, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 25% que equivale a 5 niños se encuentran en adquirido, un 15% que equivale a 3 niños se encuentran en proceso y finalmente un 60% que equivale a 12 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños no han adquirido una habilidad muy importante que es el saludo ya que al ingresar al aula no lo hacían, solo se iban a sus asientos o a jugar con los legos.

Pregunta 9. Es amable con los adultos conocidos.

Tabla 11. Es amable con los adultos conocidos.

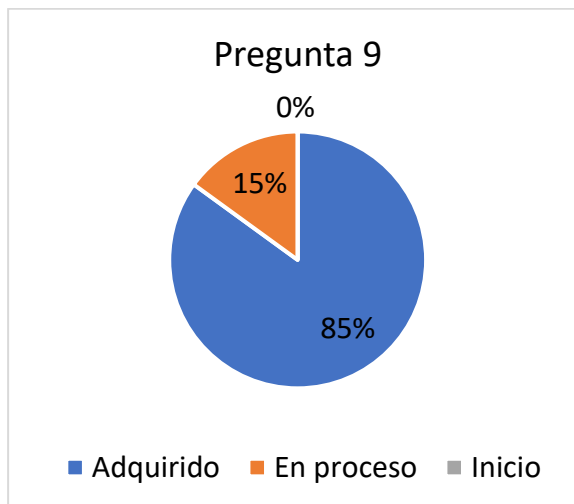
Tabla 11-Pregunta 9

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	17	85%
En proceso	3	15%
Inicio	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 11-Pregunta 9



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 9: el niño es amable con los adultos conocidos, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 85% que equivale a 17 niños se encuentran en adquirido, un 15% que equivale a 3 niños se encuentran en proceso y finalmente no se evidencia muestra en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños saben respetar a los adultos, siguen indicaciones sin decir ningún reproche y trabajan las actividades que la docente les da.

Pregunta 10. Es alegre y cariñoso con sus compañeros.

Tabla 12. Es alegre y cariñoso con sus compañeros.

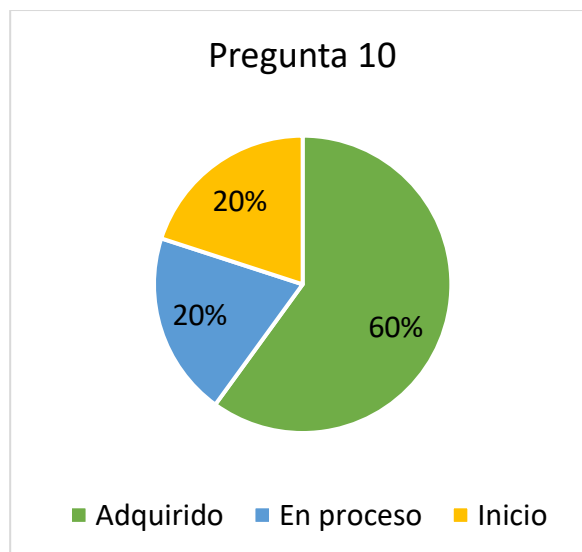
Tabla 12-Pregunta 10

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	12	60%
En proceso	4	20%
Inicio	4	20%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 12-Pregunta10



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 10: el niño es alegre y cariñoso con sus compañeros, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 60% que equivale a 12 niños se encuentran en adquirido, un 20% que equivale a 4 niños se encuentran en proceso y finalmente un 20% que equivale a 4 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños durante la jornada de clases siempre se demuestran motivados, alegres y hacen muestras de cariño hacia sus compañeros, dejando de lado que hay niños que son los que a veces pelean o pegan a sus compañeros.

Pregunta 11. El niño revive experiencias vividas durante el juego.

Tabla 13. El niño revive experiencias vividas durante el juego.

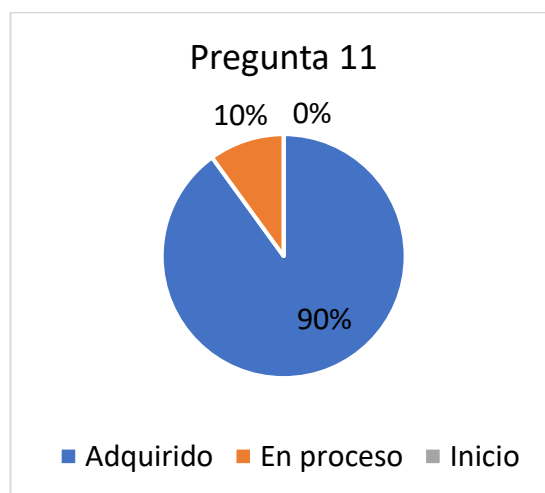
Tabla 13- Pregunta 11

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	18	90%
En proceso	2	10%
Inicio	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 13-Pregunta11



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 11: el niño revive experiencias vividas durante el juego, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 90% que equivale a 18 niños se encuentran en adquirido, un 10% que equivale a 2 niños se encuentran en proceso y finalmente no se evidencia muestra en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños hacen imitaciones de lo que ya vivieron durante el juego o aplican lo que aprendieron en una experiencia vivida.

Pregunta 12. El niño reproduce frases que ha escuchado anteriormente.

Tabla 14. El niño reproduce frases que ha escuchado anteriormente.

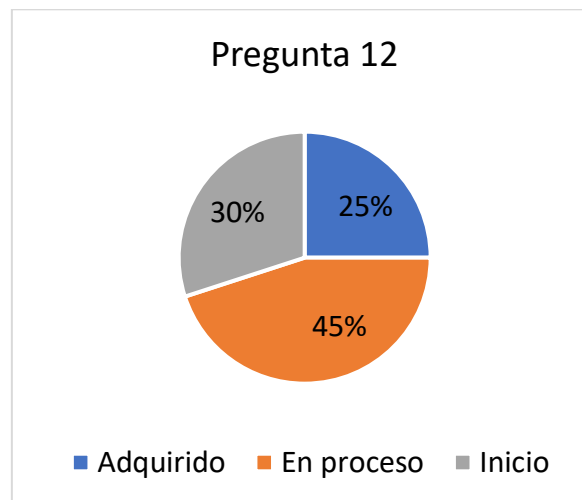
Tabla 14- Pregunta 12

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	5	25%
En proceso	9	45%
Inicio	6	30%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 14-Pregunta 12



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 12: el niño reproduce frases que ha escuchado anteriormente, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 25% que equivale a 5 niños se encuentran en adquirido, un 45% que equivale a 9 niños se encuentran en proceso y finalmente un 30% que equivale a 6 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños van en proceso de ir repitiendo frases que hayan escuchado ya que solo las expresaban algunas veces y no entendían su significado.

Pregunta 13. El niño usa cualquier objeto de su alrededor para crear historias.

Tabla 15. El niño usa cualquier objeto de su alrededor para crear historias.

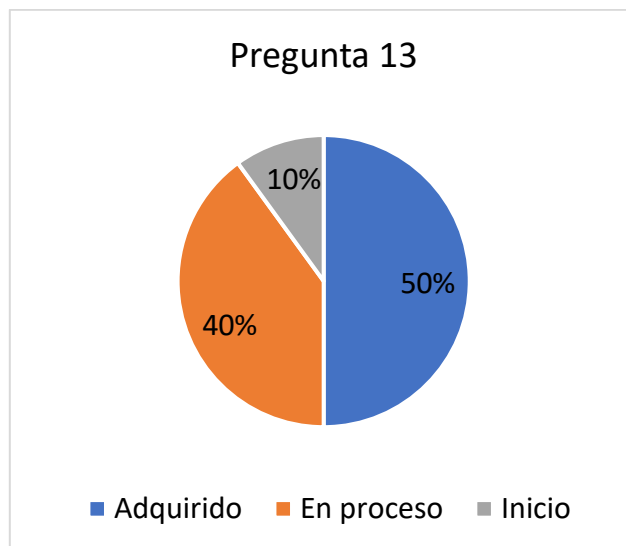
Tabla 15-Pregunta 13

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	10	50%
En proceso	8	40%
Inicio	2	10%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 15-Pregunta 13



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 13: el niño usa cualquier objeto de su alrededor para crear historias, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 50% que equivale a 10 niños se encuentran en adquirido, un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en proceso y finalmente un 10% que equivale a 2 niños que se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños tienen mucha imaginación puesto que usaban cualquier objeto y empezaban a jugar haciendo representaciones de lo que necesitaban en ese momento para que su historia quede completa.

Pregunta 14. El niño desempeña roles diferentes durante el juego.

Tabla 16. El niño desempeña roles diferentes durante el juego.

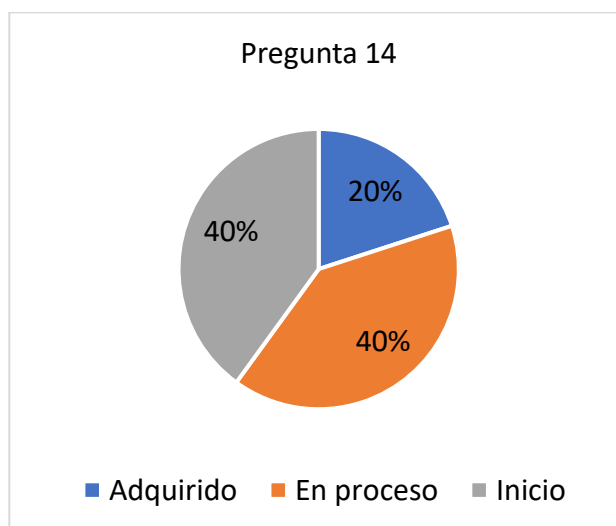
Tabla 16-Pregunta 14

Escala	Frecuencia	%
Adquirido	4	20%
En proceso	8	40%
Inicio	8	40%
TOTAL	20	100%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Gráfico 16-Pregunta 14



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 14: El niño desempeña roles diferentes durante el juego, del 100% que es igual a 20 niños, se obtuvo que un 20% que equivale a 4 niños se encuentran en adquirido, un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en proceso y finalmente un 40% que equivale a 8 niños se encuentran en escala de inicio. Los datos demuestran que los niños no tienden a realizar varios roles durante el juego simbólico puesto que solo se enfocan en vivir en su mundo siendo el protagonista, pues optaban por buscar un compañero para que sea otro personaje de su representación.

3.1.2 Resultados de la encuesta

La encuesta se aplicó a 2 docentes de Educación Inicial de la Escuela Fiscal Macará y a continuación se demuestran los datos recolectados:

Pregunta 15. ¿Considera usted que el juego simbólico es fácil de aplicar en el aula?

Tabla 17. ¿Considera usted que el juego simbólico es fácil de aplicar en el aula?

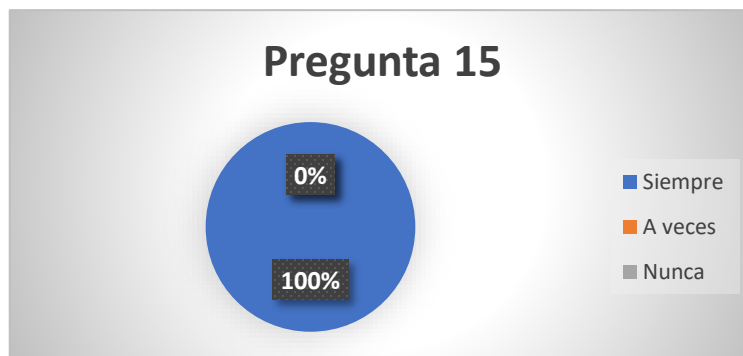
Tabla 17-Pregunta 15

Opciones	F	%
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Encuesta.

Gráfico 17-Pregunta 15



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 15: Del 100% que es igual a 2 docentes, se obtuvo que un 100% que equivale a las 2 docentes mencionaron que siempre. Los datos demuestran que las dos docentes concuerdan en que el juego simbólico es de fácil uso en las aulas de educación inicial.

Pregunta 16. ¿Con que frecuencia planifica y ejecuta juegos simbólicos?

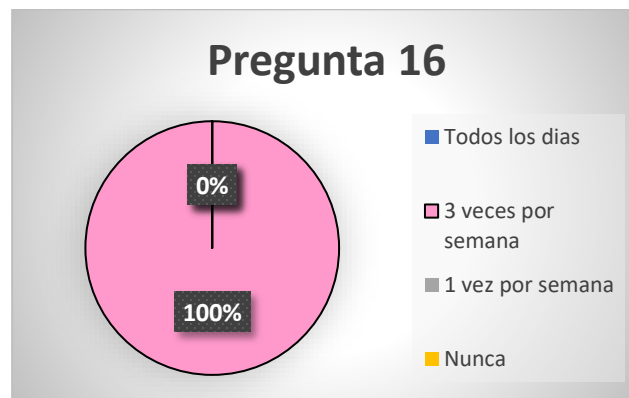
Tabla 18. ¿Con que frecuencia planifica y ejecuta juegos simbólicos?

Tabla 18-Pregunta 16

Opciones	F	%
Todos los días	0	0%
3 veces por semana	2	100%
1 vez por semana	0	0%
Nunca	0	0%

Nota: Lizbeth Laguna
Fuente: Encuesta.

Gráfico 18-Pregunta 16



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 16: Del 100% que es igual a 2 docentes, se obtuvo un 100% que equivale a 2 docentes que mencionaron que el juego lo aplican 3 veces por semana. Los datos demuestran que las dos docentes aplican al juego simbólico 3 veces a la semana lo que da a entender que si hay uso de este juego simbólico en las aulas.

Pregunta 17. Seleccione el rincón de aprendizaje que utiliza para aplicar el juego simbólico.

Tabla 19. Seleccione el rincón de aprendizaje que utiliza para aplicar el juego simbólico

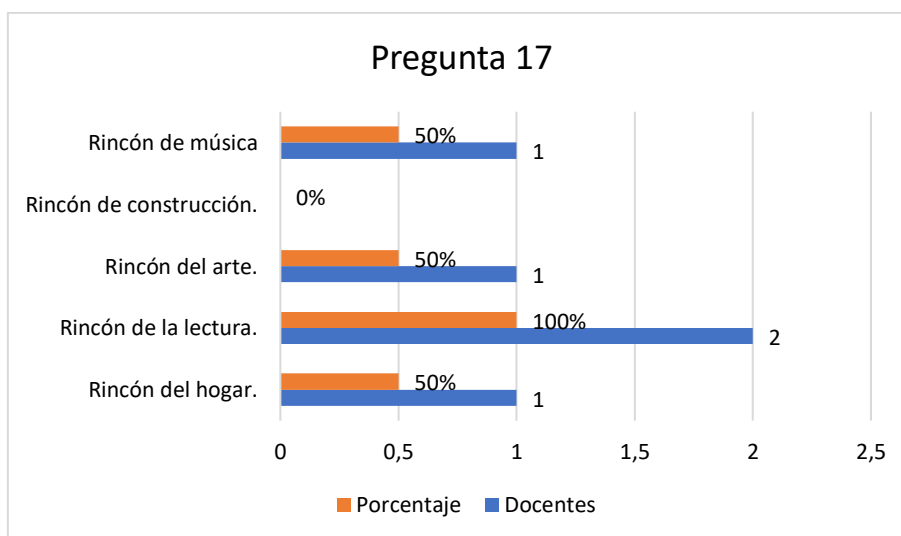
Tabla 19-Pregunta 17

Opciones	F	%
Rincón del hogar.	1	50%
Rincón de la lectura.	2	100%
Rincón del arte.	1	50%
Rincón de construcción.	0	0%
Rincón de música	1	50%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Encuesta.

Gráfico 19-Pregunta 17



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 17: Del 100% que es igual a 2 docentes, se observa que coincidieron en escoger el rincón de la lectura y un 50% que equivale a 1 docente, se observa que escogieron rincones diferentes conforme a su criterio y el uso del juego simbólico que tiene cada docente. Los datos demuestran que el juego simbólico se lo puede aplicar más en el rincón de la lectura y que depende de cada docente que juego desee aplicar para escoger el rincón que más le convenga.

Pregunta 18. Selecciones las barreras mobiliario/material, metodológicas y actitudinales que impiden ejecutar el juego simbólico.

Tabla 20. Selecciones las barreras mobiliario/material, metodológicas y actitudinales que impiden ejecutar el juego simbólico.

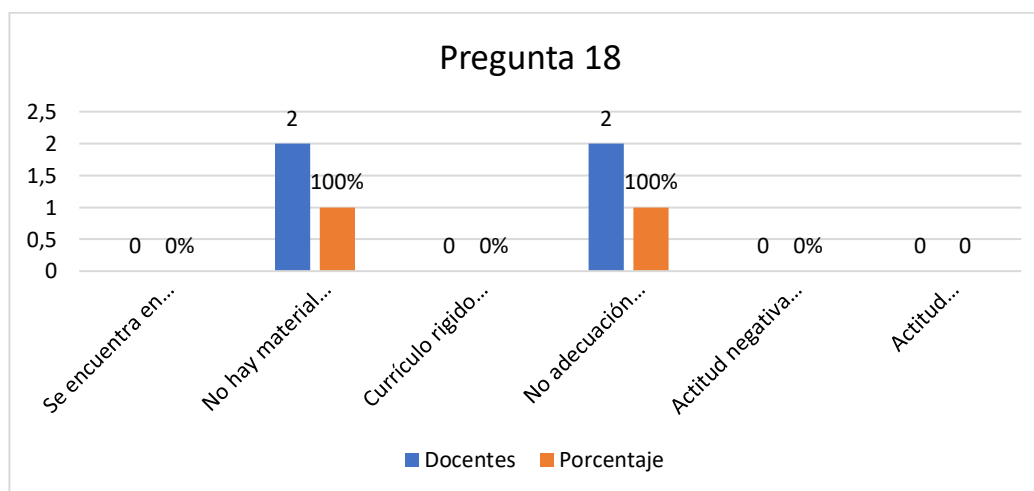
Tabla 20-Pregunta 18

Opciones	F	%
Se encuentra en mal estado	0	0%
No hay material suficiente	2	100%
Currículo rígido nada flexible	0	0%
No adecuación del currículo	2	100%
Actitud negativa del maestro	0	0%
Actitud sobreprotectora	0	0

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Encuesta.

Gráfico 20-Pregunta 18



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 18: Del 100% que equivale a 2 docentes, se observa que las dos docentes coinciden en las barreras de que no hay material suficiente y no hay una adecuación del currículo. Los datos demuestran que en la institución existe poco material por lo que la docente debe idearse para aplicar el juego simbólico y que el currículo necesita ser modificado en algunas partes de su contenido.

Pregunta 19. Seleccione cuales son los beneficios del juego simbólico.

Tabla 21. Seleccione cuales son los beneficios del juego simbólico.

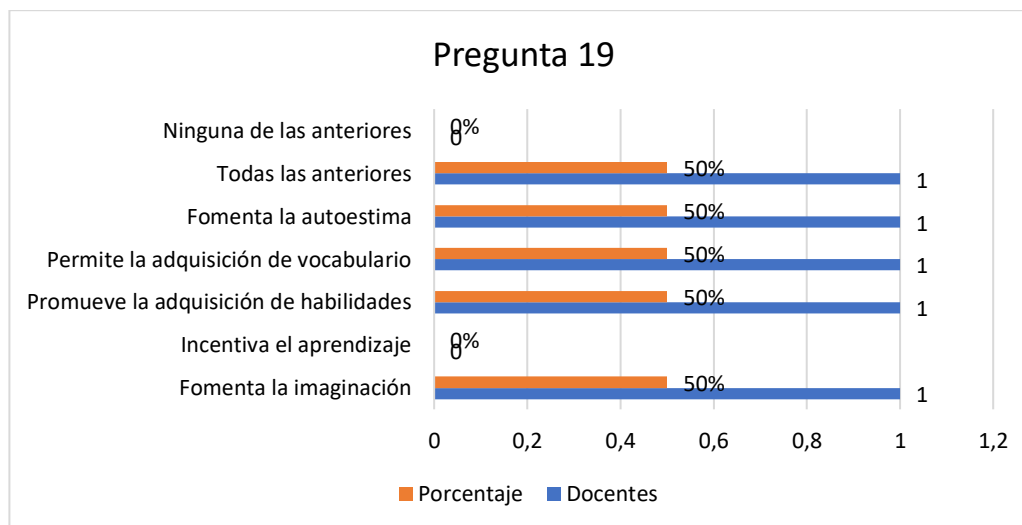
Tabla 21-Pregunta 19

Opciones	F	%
Fomenta la imaginación	1	50%
Incentiva el aprendizaje	0	0%
Promueve la adquisición de habilidades	1	50%
Permite la adquisición de vocabulario	1	50%
Fomenta la autoestima	1	50%
Todas las anteriores	1	50%
Ninguna de las anteriores	0	0%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Encuesta.

Gráfico 21-Pregunta 19



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 19: Del 100% que equivale a 2 docentes, se refleja que no existe coincidencia de respuestas y del 50% que equivale a 1 docente, se observa que cada persona escogió la respuesta según su criterio. Los datos demuestran que la mayoría de estas destrezas el niño las puede adquirir con el juego simbólico.

Pregunta 20. Señale que habilidad social el niño adquiere con mayor rapidez.

Tabla 22. Señale que habilidad social el niño adquiere con mayor rapidez.

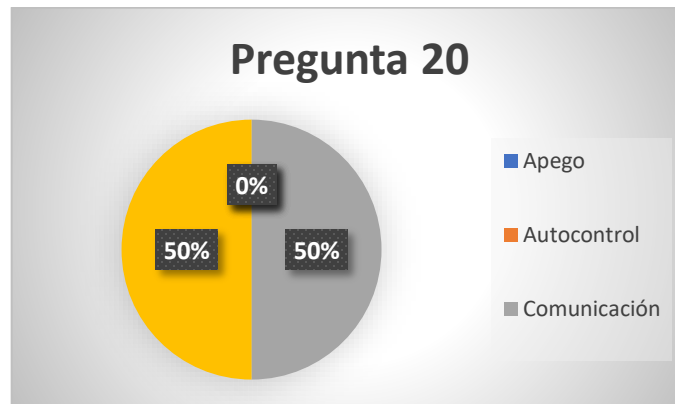
Tabla 22-Pregunta 20

Opciones	F	%
Apego	0	0%
Autocontrol	0	0%
Comunicación	1	50%
Autonomía	1	50%
Resolución de conflictos	0	0%

Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Encuesta.

Gráfico 22-Pregunta 20



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 20: Del 100% que es igual a 2 docentes, se obtuvo que un 50% que equivale a 1 docente que escoge la habilidad social de la autonomía y un 50% que equivale a 1 docente que escoge la habilidad social de la comunicación. Los datos demuestran que las dos maestras mencionan que las habilidades que más rápido es adquirida por los niños son la de comunicación y autonomía.

Pregunta 21. Señale que habilidad social el niño adquiere con dificultad.

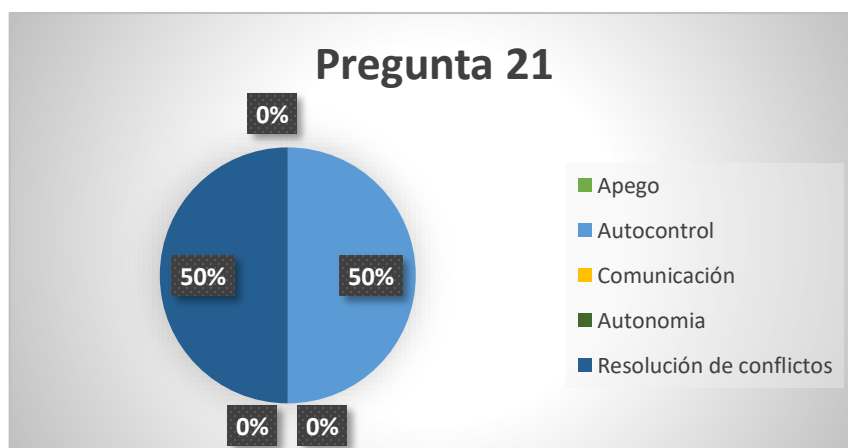
Tabla 23. Señale que habilidad social el niño adquiere con dificultad.

Tabla 23-Pregunta 21

Opciones	F	%
Apego	0	0%
Autocontrol	1	50%
Comunicación	0	0%
Autonomía	0	0%
Resolución de conflictos	1	50%

Nota: Lizbeth Laguna
Fuente: Encuesta.

Gráfico 23-Pregunta 21



Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 21: Del 100% que es igual a 2 docentes, se obtuvo que un 50% que equivale a 1 docente escoge la habilidad social del autocontrol y un 50% que equivale a 1 docente escoge la habilidad social de resolución de conflictos. Los datos demuestran que las docentes escogieron las habilidades sociales que los niños demoran o tienen dificultad para adquirirlas las cuales son el autocontrol y la resolución de conflictos.

Pregunta 22. ¿Considera usted que las habilidades sociales se pueden desarrollar con la aplicación del juego simbólico?

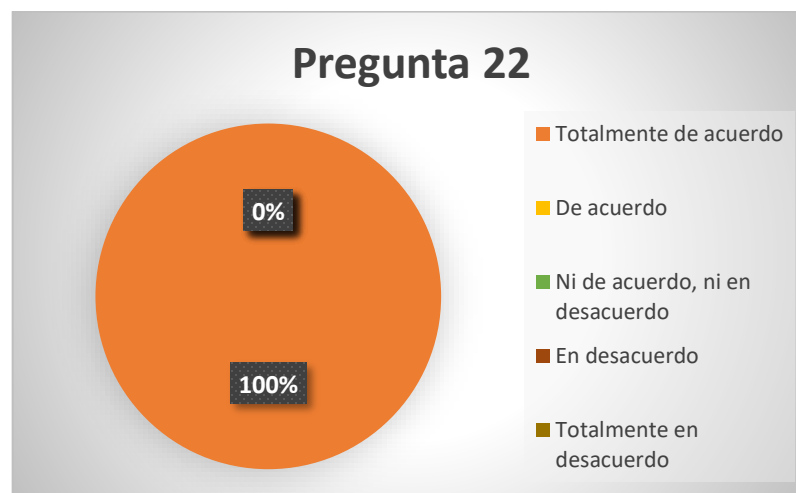
Tabla 24. ¿Considera usted que las habilidades sociales se pueden desarrollar con la aplicación del juego simbólico?

Tabla 24-Pregunta 22

Opciones	F	%
Totalmente de acuerdo	2	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Nota: Lizbeth Laguna
Fuente: Encuesta.

Gráfico 24-Pregunta 22



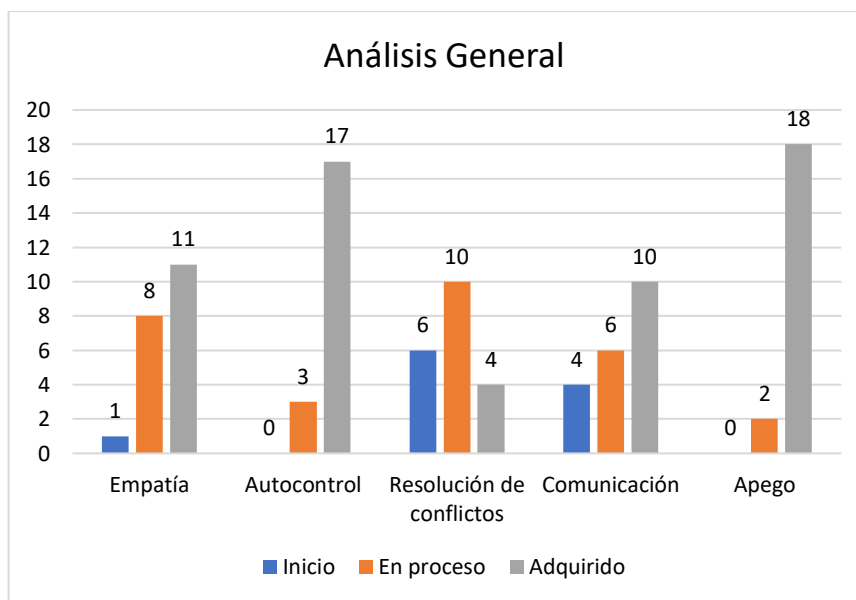
Elaborado por: Lizbeth Laguna

Análisis e interpretación de resultados

La pregunta 22: Del 100% que es igual a 2 docentes, se obtuvo que un 100% que equivale a 2 docentes que concuerdan en que están totalmente de acuerdo. Los datos demuestran que el aplicar al juego simbólico en el aula ayuda en el desarrollo de las habilidades sociales ya que permite que la docente las visualice del cómo se van desarrollando.

Gráfico general de los datos por habilidad social.

Gráfico 25-Análisis general



Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

Análisis e interpretación de resultados.

De las 5 habilidades sociales, se obtuvo que del 100% que equivale a 20 niños en la habilidad empatía 1 niño se encuentra en inicio, 8 en proceso y 11 en adquirido, en el autocontrol se obtuvo que 3 niños se encuentran en proceso y 17 en adquirido, en resolución de conflictos 6 niños se encuentran en inicio, 10 en proceso y 4 en adquirido, en comunicación 4 niños se encuentran en inicio, 6 en proceso y 10 en adquirido y finalmente en la habilidad apego 2 niños se encuentran en proceso y 18 en adquirido.

Los datos demuestran que la mayoría de los niños, tienen adquirido las habilidades sociales apego, empatía, comunicación y autocontrol, sin embargo, en la habilidad de resolución de conflictos en su mayoría se encuentran en proceso.

Para saber que niño se encuentra en escala de adquirido, en proceso e inicio, se realizó un cálculo partiendo del dato menor 2 y el dato mayor 6, por motivo de tener 2 ítems en cada habilidad social, luego se obtuvo el rango con resultado de 4 y una amplitud de 1,3. Con ese dato se logró calcular los intervalos, en los cuales se apoyó para clasificar a la cantidad de niños de acuerdo con su nivel de escala en cada habilidad.

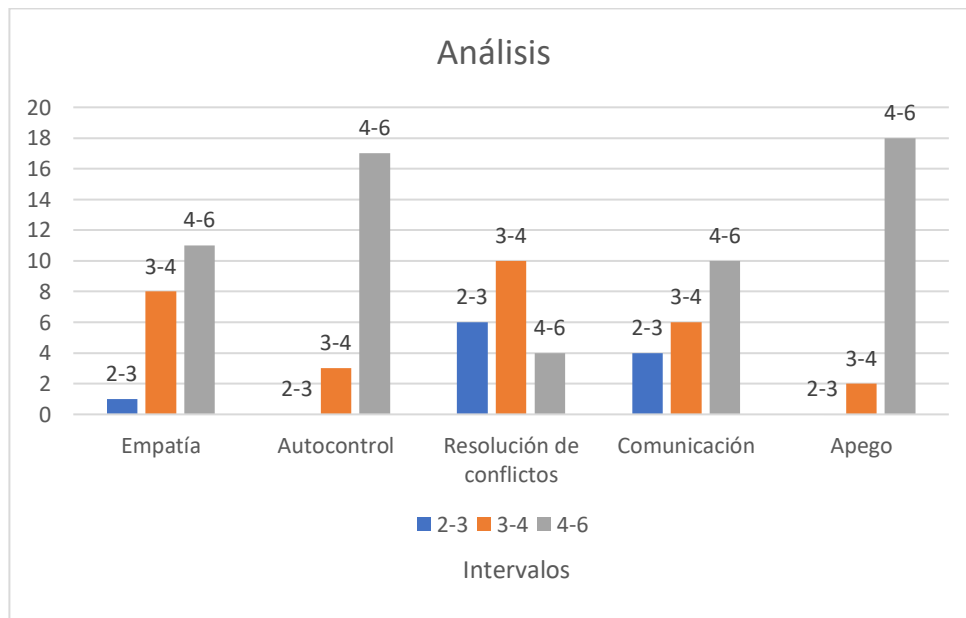
Intervalos:

[2-3] = Inicio

[3-4]= En proceso

[4-6]= Adquirido

Gráfico 26-Análisis por habilidad



Nota: Lizbeth Laguna

Fuente: Ficha de observación con escala valorativa.

3.2 Verificación de hipótesis

Con el programa SPSS se realizó la verificación de la hipótesis, donde se demuestra que es una prueba no paramétrica pues la cantidad de niños de la investigación es menor de 50, es correlacional porque se busca verificar la relación del juego simbólico con el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños, por ende, se utilizó Spearman donde se obtuvo un grado de significancia de 0,306 mayor al p_v 0,05, por lo cual se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, que menciona: El juego simbólico no incide en el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial.

Gráfico 27- Verificación de hipótesis

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

		Datos_habilidades_sociales	Datos_juegos_simbólicos
Rho de Spearman	Datos_habilidades_sociales	1,000	,241
			,306
	N	20	20
	Datos_juegos_simbólicos	,241	1,000
		,306	
	N	20	20

Nota: Resultado de la prueba Spearman (Lagua, 2023).

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Con la fundamentación teórica de las dos variables, permitió evidenciar que el juego simbólico es una estrategia de trabajo muy útil en el aula, pues permite el desarrollo de los niños en varias habilidades y destrezas, como las cognitivas, motoras, de lenguaje y las sociales, también las habilidades sociales básicas son fundamentales trabajarlas en los niños, ya que les ayuda a crear relaciones interpersonales buenas, desenvolverse con buena actitud en su entorno y sobre todo ser partícipe de la armonía grupal.
- A través de la ficha de observación se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas (empatía, autocontrol, resolución de conflictos, comunicación y apego) en que se encuentran cada uno de los niños de 4 a 5 años. Donde en la habilidad empatía, autocontrol, comunicación y apego la mayoría se encuentra en un nivel de adquirido, sin embargo, en la habilidad de resolución de conflictos los niños se encuentran en escala de en proceso. Con la aplicación de la encuesta a las docentes se identificó que el juego simbólico es útil, fácil de usar en el aula para el desarrollo de varias habilidades.
- Los juegos simbólicos propuestos en la investigación son actividades que responden al desarrollo de cada una de las habilidades sociales básicas, además, en la propuesta realizada se colocó las destrezas del currículo de educación inicial, que al igual se pueden trabajar en el aula con los juegos simbólicos planteados.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda tomar como punto de interés esta investigación, para aportar con información en trabajos de investigaciones futuras.
- Se sugiere tomar importancia en identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños ya que estas habilidades son las que permiten a una persona tener éxito en el entorno social que le rodea y en su vida futura como adulto.
- Aplicar la propuesta de los juegos simbólicos para trabajar en el aula las distintas habilidades sociales, pues están planteadas para el disfrute y aprendizaje de los niños.

MATERIALES DE REFERENCIA

5.1 BIBLIOGRAFÍA:

- Acevedo, V. (2022). Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego. *Scielo*, 19-21. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2021000200211
- Almaraz, D. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Investigación Educativa*, 191-206. Obtenido de <file:///C:/Users/Lizabeth%20Lagua/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesEnNinosDePrimaria-8103263.pdf>
- Alvarado, K. (2012). Empatía y clima familiar en niños y niñas. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-27. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44723985002.pdf>
- Amos, B. (2022). *Cigna healthcare*. Obtenido de Niños de edad preescolar: Desarrollo del autocontrol: <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/hw/nios-de-edad-preescolar-ta7040>
- Blanco, E. (2019). *Psicólogos Oviedo*. Obtenido de ¿Qué son las habilidades sociales? Tipos y para qué sirven: <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
- Bustamante, I. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina*, 1-14. Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1579/2201>
- Bustamante, N. (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños de nivel preparatoria. *UTMACH*, 1-79. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Caballero, C. (2020). *Convivencia escolar entre estudiantes de una institución privada y de una institución pública de la ciudad de Lima*. Pimentel: USS. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7779/Caballero%20S%C3%A1nchez%20Claudia%20Caroll.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cárdenas, A. (2021). Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe. *Ciencias Sociales y Económicas*, 1-13. Obtenido de <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/484/528>

- Casallo, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. *UCV*, 1-76. Obtenido de http://lareferencia.info/vufind/Record/PE_c68e59eb723424b111da9c36f84c91c2
- Etece. (2021). *Concepto. de*. Obtenido de Conducta: <https://concepto.de/conducta/>
- Fierro, C. (2022). Mejorar la convivencia”: Una relectura analítica de experiencias innovadoras en escuelas latinoamericanas. *Investigación Educativa*, 15-45. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/140/14070424002/html/>
- Flores, E. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal. *Comunicación*, 5-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449849320001.pdf>
- Forero, M. (2018). *Juego simbólico: Reflexiones desde mi práctica pedagógica*. Bogotá: UPN. Obtenido de [chrome-
extenhttp://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9879/T0-21986.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9879/T0-21986.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Forma Infancia. (2021). *Qué es el juego simbólico en la infancia, ejemplos y beneficios*. Obtenido de <https://formainfancia.com/juego-simbolico-beneficios-ejemplos/>
- Game, K. (2015). El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños. *Ciencia*, 8(16), 33-41. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663856005.pdf>
- Gómez, M. (2022). La convivencia escolar: un tema recurrente en el contexto de las prácticas educativas actuales. *Espacios*, 15-17. Obtenido de <https://revistaespacios.com/a22v43n06/a22v43n06p01.pdf>
- González, V. (2022). Desafíos de la convivencia escolar en la educación básica regular. *Horizontes*, 22-23. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/750/1478>
- Hernández, M. (2022). *Módulo Juego Trabajo*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Piura: PIRHUA*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf?sequence=1

- Jaramillo, J. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años*. Ambato: UTA. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35679>
- Lacunza, A. (2019). La habilidades sociales en niños de preescolar en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006#:~:text=Las%20habilidades%20sociales%20est%C3%A1n%20relacionadas,Garner%20%26%20Power%2C%201996.
- López, J. (2014). Lenguaje en el niño. *En Familia*, 1-5. Obtenido de <https://enfamilia.aeped.es/edades-etapas/lenguaje-en-nino#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20aprenden%20a%20comunicarse,salud%2C%20durante%20la%20primera%20infancia>.
- Martinez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 10-15. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Montañez, V. (2022). *Tu conducta*. Obtenido de ¿Qué es el juego simbólico?: <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-el-juego-simbolico>
- Morales, J. (2021). *Metodología Waldorf en el desarrollo de destrezas del ámbito de convivencia en el nivel inicial II*. Ambato: UTA. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/32686/1/TRABAJO%20DE%20TITULACI%C3%93N%20MORALES%20VANESSA%20AL%2001%2004%202021-signed%20%281%29.pdf>
- Moreta, E. (2020). *Las habilidades sociales y su influencia en la depresión en niños de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja*. Ambato: UTI. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2114/1/MORETA%20BASTIDAS%20MARIA%20FERNANDA.pdf>
- Moya, J. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica. *Educare*, 346-368. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269017/html/>
- Mur, N. (2018). *Psicología y Mente*. Obtenido de El apego infantil: definición, funciones y tipos: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/apego-infantil>

- NeuronUp. (2022). *Habilidades sociales : definición, tipos, ejercicios y ejemplos*.
Obtenido de <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/>
- Nursery School. (2020). Obtenido de El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?: <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- Ortiz, T. (2019). “ *El juego simbólico como estrategia para el cuidado de la higiene personal en los niños de 4 años*. Ambato: UTA. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29613>
- Perez, K. (2020). *El juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa mariano suárez veintimilla del año lectivo 2019-2020*. Ibarra: UTN. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10688/2/05%20FECYT%203702%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Procel, E. (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. 1-66. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>
- Pulido, M. (2019). *Habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años mediante los programas educativos*. Bogotá: Uniminuto. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnhttps://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7750/1/UVD-TTS_PulidoMartaLucia_2019.pdf
- Quevedo, V. (2020). Las habilidades sociales en los albores de la adolescencia. *Publicando*, 85-92. Obtenido de https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2056/html_35
- Quicios, A. (2020). *Guía Infantil*. Obtenido de La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/#header2>
- Rodríguez, C. (2019). *Educapeques*. Obtenido de Enseñar a los niños a resolver conflictos: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/ensenar-ninos-resolver-conflictos.html>

- Roldán, M. (2020). *Para Bebés*. Obtenido de Qué es el juego simbólico: etapas y ejemplos: <https://www.parabebes.com/que-es-el-juego-simbolico-etapas-y-ejemplos-4786.html>
- Sanchis, S. (2020). *Psicología-Online*. Obtenido de La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: <https://www.psicologia-online.com/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget-4952.html>
- Silva, C. (2021). Normas de convivencia escolar: Descripción y análisis de un proceso participativo. *Estudios pedagógicos*, 3-5. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052021000100409&script=sci_arttext
- Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades. *Digital Publisher*, 10-12. Obtenido de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/download/1671/1420/13001
- Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años. *Digital Publisher*, 348-369. Obtenido de [file:///C:/Users/Lizbeth%20Lagua/Downloads/1671-Art%C3%ADculo-13001-1-10-20230201%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Lizbeth%20Lagua/Downloads/1671-Art%C3%ADculo-13001-1-10-20230201%20(2).pdf)
- Tortosa, A. (2019). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 158-165. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/574660908013.pdf>
- Valles, M. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 1-13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475772866007/475772866007.pdf>
- Villanueva, M. (2019). *La convivencia positiva en las aulas del segundo ciclo de educación inicial*. Lima: PUCP. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18531/VILLANUEVA%20SIERRA_CRIADO%20AVELLANEDA.pdf?sequence=1&isAlloved=y

5.2 Anexos

Anexo 1. Árbol de problemas.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/Eeo31JfAdodloP1cZWSguJcBZ4VDguKDLc4KKNvN2_w8Cw?e=sqzk8G

Anexo 2. Red de inclusión de variables.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EVCwEYTvULpPkSfRlbSP9QEB3LFnu5e2c6yBVKJp-kEg5Q?e=byc0be

Anexo 3. Costelación de variables.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EfCPTRuoOsdLoKPH4GyPCMoBwpsSrl0dwa7K0rewrgi_aA?e=IS4p08

Anexo 4. Operacionalización de variables.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EfCPTRuoOsdLoKPH4GyPCMoBwpsSrl0dwa7K0rewrgi_aA?e=IS4p08

Anexo 5. Instrumentos de evaluación.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EVui_cPkQMtJosBdu-RGUuwBkq0Sfc9Js_q3T42jsGvgGA?e=wGJpZW

Anexo 6. Validación de instrumentos.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/ESV78SFP3XRCjBNoWwa4_wsBQ4FJq9JtrF_QeGdcv0E6KQ?e=T5QXJN

Anexo 7. Consentimiento informado.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/ETZZbXuPzCRIhpOpGgSxHOwB8pWJ0iCvRMfWdhFeQV23ug?e=k9Zwme

Anexo 8. Aplicación de instrumentos.

Encuesta

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/Ef59wfhzFgNFt1ZDirGbnKUBkT9wngfimjOcGQ0oBI5lHw?e=h1mTRd

Ficha de Observación con escala valorativa

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EW2bqO8Q6RBEqXsfr-Jlh0BXjGvfkv2FU7eGIQpIt0gYw?e=Wd0rQk

Anexo 9. Urkund.

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/glagua0655_uta_edu_ec/EdBPX6_ONYlLn-2fjccE5wB7TtQZbAFs8K9m8B3Ab2eFQ?e=SEPLrq

Document Information

Analyzed document	Análisis Urkund.pdf (D171726024)
Submitted	2023-07-03 23:09:00
Submitted by	
Submitter email	glagua0655@uta.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	ma.estupinan.uta@analysis.arkund.com



Sources included in the report

SA	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / Vintimilla-Urkund.docx	
	Document Vintimilla-Urkund.docx (D155502524)	 1
	Submitted by: carolinaesanlucass@uta.edu.ec	
	Receiver: carolinaesanlucass.uta@analysis.arkund.com	

Entire Document

Marco Teórico Para el desarrollo de la investigación "El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial", se realizó una búsqueda bibliográfica en diferentes revistas, investigaciones y libros, los cuales tienen relación con las dos variables del tema y aportan con información real y objetiva. En el trabajo de investigación "Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años" concluye, que se pueden utilizar actividades como el juego simbólico que al aplicarlo en los niños genera un aprendizaje significativo y mejora las habilidades para relacionarse, habilidades para expresar sus emociones y la autoafirmación, es así como se convierte en una estrategia muy útil para trabajar el desarrollo de diferentes habilidades sociales en los infantes. En tal sentido, el juego simbólico tiene un papel muy importante en el desarrollo del área social de los niños, porque al aplicarlo les permite crear relaciones sociales con sus compañeros, se comunican y organizan su propia historia incluyendo las necesidades de todo su grupo de juego (Talavera R., 2023). En el trabajo de investigación, "Juego simbólico: reflexiones desde mi práctica pedagógica" concluye, que el docente debe crear ambientes que permita aplicar el juego simbólico con facilidad, puesto que durante el juego los niños interactúan con objetos y compañeros de clases donde crean sus propias historias, le dan utilidades diferentes a cualquier objeto, toman diferentes roles y sobre todo dejan evidenciar su imaginación y creatividad. Cabe recalcar, que el docente es el principal actor para que el niño obtenga una experiencia significativa durante el juego simbólico, de tal manera es necesario facilitarles los recursos necesarios para que el niño deje salir su imaginación de forma natural y se evidencie los roles que toman durante el juego (Forero, 2018). De acuerdo con Acevedo, en su investigación: "Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego", menciona que los niños siempre van a necesitar de momentos de recreación para mejorar su aprendizaje y su estado emocional, donde el espacio debe estar en buenas condiciones para que los infantes descubran nuevas cosas en el entorno que les rodea, lo que permitirá que ellos jueguen de forma espontánea. Por ende, siempre debe existir ambientes adecuados para aplicar los momentos de recreación y el juego simbólico, porque al contar con espacios ambientados